



**HAL**  
open science

# Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire

Coralie David

► **To cite this version:**

Coralie David. Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire. Littératures. Université Sorbonne Paris Cité, 2015. Français. NNT : 2015USPCD114 . tel-02338727

**HAL Id: tel-02338727**

**<https://theses.hal.science/tel-02338727>**

Submitted on 30 Oct 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**UNIVERSITÉ PARIS 13 NORD**  
**ÉCOLE DOCTORALE ERASME**

*Numéro attribué par la bibliothèque*

\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|

THÈSE pour obtenir le grade de  
**DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ DE PARIS 13**  
*Discipline : Littérature générale et comparée*  
présentée et soutenue publiquement le 12 décembre 2014  
par Coralie David

**LE JEU DE RÔLE SUR TABLE :**  
**L'INTERCRÉATIVITÉ DE LA FICTION LITTÉRAIRE**

*Directrice de thèse : Anne Larue*

*Co-directeur : Benoît Berthou*

**JURY**

**M. Raphaël BARONI, professeur associé de Didactique, Université de Lausanne**

**M. Benoît BERTHOU, maître de conférences en Sciences de l'information et de la communication, Université de Paris 13 Nord**

**M. Olivier CAÏRA, maître de conférences en Sciences sociales et géopolitiques, I.U.T. d'Evry**

**Mme Irène LANGLET, professeure de Littérature contemporaine, Université de Limoges**

**Mme Anne LARUE, professeure de Littérature générale et comparée, Université de Paris 13 Nord**

## REMERCIEMENTS

À Anne Larue, pour sa direction précieuse et rigoureuse, son indéfectible soutien et sa disponibilité.

À Benoît Berthou, pour m'avoir encouragée dès la fin du master, et pour ses conseils éclairés et précis des prémices à la fin de ce travail.

Aux nombreux auteurs, éditeurs et autres acteurs du milieu du jeu de rôle qui ont accepté de répondre à mes entretiens. Ils ont pris le temps de me fournir un matériau de recherche précieux qui me servira au-delà de cette thèse.

À mes proches, famille, amies, amis, collaboratrices, collaborateurs, pour leurs encouragements, leur aide et leur soutien de tous les instants.

# SOMMAIRE

<b>Introduction</b> .....	<b>p.6</b>
 <b>PREMIÈRE PARTIE. HISTOIRE DU JDR : QUAND LA FICTION ET LE JEU INVENTENT L'INTERCRÉATIVITÉ</b> .....	
<b>p.12</b>	
 <b>I. Des origines duales : d'OD&amp;D (1974) à Aftermath (1980)</b> .....	<b>p.12</b>
A. Théories du jeu et de la fiction : outils d'analyse pour le JdR .....	p.12
B. OD&D, le premier JdR n'est pas un JdR .....	p.26
C. OD&D, un <i>wargame</i> paramétré par la littérature .....	p.39
D. Éléments définitoires du JdR .....	p.44
F. Premiers JdR post OD&D : concilier système et fiction .....	p.68
F. Une genèse accidentelle : le JdR un « écart esthétique » ? .....	p.75
G. Fin des années 70 : diffusion massive et appropriation des genres de l'imaginaire .....	p.80
 <b>II. Un médium entre fiction et jeu : de Call of Cthulhu (1981) à Sorcerer (2001)</b> ---- .....	<b>p.85</b>
A. Les règles de la fiction comme modificateurs des codes ludiques : de <i>Call of Cthulhu</i> (1981) à <i>Ravenloft</i> (1990) .....	p.85
B. Le <i>roleplay</i> , analyse et enjeux .....	p.119
C. Formats sériels et différentes éditions d'un même JdR .....	p.126
D. La narrativité revendiquée comme trait dominant : de <i>Vampire: the Masquerade</i> , (1991) à <i>Sorcerer</i> (2001) .....	p.132
E. Jeu, fiction et esthétique : des boîtes aux livres .....	p.149
F. Livre ludique, jeu littéraire, conflits et enjeux .....	p.157
 <b>III. Le JdR, pouvoir disruptif du bloc fictionnel : depuis C.O.P.S., My Life with master et D&amp;D 3.5 (2003)</b> .....	<b>p.165</b>
A. Réactualisation des classiques fondateurs, <i>retro-gaming</i> et rééditions : depuis <i>D&amp;D 3.5</i> (2003) .....	p.165

B. Théories et expérimentations, repenser l'autorité fictionnelle : depuis *My Life with Master* (2003) -----p.184

C. Investissements, incursions et explorations, vers des JdR « concentrés » ? Depuis *C.O.P.S.*, (2003) -----p.233

**DEUXIÈME PARTIE. UNIVERS PARTAGÉS ET CO-GÉNÉRÉS : LE JDR FONDATEUR, RELAIS ET HÉRITIER DE LA CULTURE POPULAIRE INTERACTIVE -----p.252**

**I. Le JdR et le mouvement geek : contre-culture populaire ? -----p.252**

A. Communauté partagée et porosité : les genres de l'imaginaire comme sève du réseau du mouvement geek -----p.252

B. Musique, genres de l'imaginaire et culture geek : des prémices oubliées du transmédia ? -----p.255

C. Effets pervers de la circulation des références -----p.263

D. Culture geek, rôlistes : une communauté uniforme ? -----p.267

E. Le JdR comme cœur d'une culture geek postmoderne -----p.277

F. Mondes virtuels, monde réel : fiction, réalité et zones d'interactivité -----p.281

**II. Univers partagés et JdR : le processus démiurgique comme programme d'une réception interactive -----p.297**

A. Les univers partagés : la fiction au pluriel ? -----p.297

B. Genres de l'imaginaire et univers résilients -----p.308

C. Les univers rolistiques : de l'intégration à l'intercréativité -----p.333

D. La structuration paradigmatique des univers de la culture populaire -----p.364

E. Une nouvelle mutation de la matière mythique ? -----p.369

**III. Le JdR, relais de l'évolution médiatique interactive -----p.373**

A. Réception interactive de la fiction dans la culture populaire -----p.373

B. Jeux vidéo et JdR : l'interactivité et l'intercréativité fictionnelle par le ludique ---

----- p.391

**TROISIÈME PARTIE. LE JDR, INSTRUMENT DE CREATION  
FICTIONNELLE -----p.437**

**I. Narratologie du JdR : le processus comme fin -----p.437**

A. Le JdR, mode performatif de la littérature ? -----p.438

B. Campagnes et scénarios : structures des textes narratifs rolistiques -----p.455

**II. Influences sur la culture populaire : le JdR, méthode de création implicite de la  
fiction ? -----p.494**

A. Livres dont vous êtes le héros et romans à licence, des produits dérivés littéraires  
du JdR ? -----p.494

B. Le JdR, école des littératures de l'imaginaire ? -----p.506

C. Le JdR dans d'autres média : représentation et influences -----p.538

**III. L'interactivité, ou le syncrétisme prodigue du jeu et de la littérature -----p.554**

A. Le système de jeu comme outil de création narrative et diégétique -----p.554

B. Le système de jeu comme force narrative -----p.558

**Conclusion -----p.597**

**ANNEXES -----p.603**

**Historique complémentaire -----p.603**

**Le JdR du point de vue de l'édition : une industrie culturelle ? -----p.642**

**Entretiens -----p.650**

**Glossaire -----p.651**

**Bibliographie -----p.661**

## INTRODUCTION

Le jeu de rôle sur table (JdR) de l'anglais *role-playing game* (RPG), apparu depuis quarante ans cette année, est un objet protéiforme, dont l'examen peut se prêter à de nombreux domaines de recherche : sciences de l'éducation<sup>1</sup>, sciences du jeu, sociologie<sup>2</sup>, psychologie, édition, communication... Malgré tout, le sujet n'a guère été abordé dans une perspective littéraire.

Le terme en lui-même, condamné à une sorte de vertige sémantique, est parfois confondu avec le genre de jeu vidéo du même nom<sup>3</sup>. Pour désamorcer toute ambiguïté, précisons d'emblée que notre objet d'étude est le jeu de rôle sur table, le jeu de société qui se pratique entre plusieurs participants (habituellement entre trois et six), autour d'une table, donc<sup>4</sup>. Nous n'étudierons ni les JdR grandeur nature<sup>5</sup>, ou GN, ni les JdR par forum<sup>6</sup>.

En France comme aux États-Unis, malgré l'accroissement des travaux théoriques et universitaires sur le sujet, il existe une pénurie d'approches littéraires ou relevant de la fiction au sens large, exception faite des travaux de Daniel Mackay<sup>7</sup> qui voit dans le JdR un nouvel art performatif, ou d'Olivier Caïra, dont l'optique est sociologique. Dans son livre *Jeux de rôle, les forges de la fiction*, il dresse un panorama et une anatomie approfondie des JdR. Il étudie le déroulement d'une partie, mène une analyse fine et

---

<sup>1</sup> DAUPHRAGNE Antoine, *Du savoir historique au savoir ludique : la médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles*, thèse de doctorat en Sciences de l'éducation, Paris 13, 2010, 631 pages.

<sup>2</sup> FINE Gary Alan, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago University Press, Chicago, 1983, 284 pages.

TRÉMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », PUF, Paris, 2001, 309 pages.

CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, CNRS Éditions, Paris, 2007, 311 pages.

<sup>3</sup> Communément appelé le CRPG (*Computer Role-Playing Game*), dont les titres récents les plus célèbres comprennent *World of Warcraft*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* ou *Mass Effect*.

<sup>4</sup> Pour se faire une idée de ce qu'est une partie de JdR, nous conseillons le visionnage de la vidéo *Palimpseste*, une démonstration diffusée sur la chaîne NoLife le 12 septembre 2010, réalisée par Barthélémy Brossel, au lien suivant : [www.dailymotion.com/video/xfnkat\\_demonstration-de-jeu-de-role-diffusee-sur-nolife-webcam](http://www.dailymotion.com/video/xfnkat_demonstration-de-jeu-de-role-diffusee-sur-nolife-webcam)

<sup>5</sup> Voir à ce sujet KAPP Sébastien, *L'Immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*, thèse de doctorat en Sociologie, EHESS et Université libre de Bruxelles, Paris, 2013, 501 pages.

<sup>6</sup> Voir à ce sujet CICUREL David, *Jeux de rôle par forum, exploration d'un monde narratif*, master en Sciences du jeu, Paris 13, 2005, 76 pages.

<sup>7</sup> MACKAY Daniel, *The Fantasy Role-Playing Game, a New Performing Art*, Jefferson, McFarland, 2001, 191 pages.

précise de ses différentes étapes. Surtout, il explique la manière dont le jeu de rôle se situe à la croisée des fictions, en tant que composition et organisation, mais également qu'il s'actualise dans différentes strates du réel et de fiction, comme un prisme. Enfin, il identifie le JdR comme un atelier, où les règles sont des outils versatiles qui permettent aux rôlistes (personnes pratiquant le JdR) de s'adapter à toutes sortes de situations.

Notre travail s'inscrit dans le champ de la Littérature comparée : le JdR est en effet lié à la sphère littéraire dans ses origines, sa forme matérielle et sa pratique. Il constitue une véritable création fictionnelle collective, transmise par le langage oral.

La littérature ne se réduit pas à l'écrit. Il existe une part immense de littérature orale. Comme le conte et d'autres formes, le JdR est un genre de littérature orale qui suppose des modes de construction de récits, des diégèses spécifiques. Cette thèse, par l'analyse des JdR, a autant pour ambition d'affirmer le lien du JdR avec la littérature que de découvrir en quoi l'intercréativité qu'il met en place peut renouveler la chose littéraire par le ludique. Les jeux de rôle seront envisagés en tant que jeux paramétrés par la littérature, en tant que textes dont la fonction est de permettre aux joueuses de générer de la fiction, et en tant que processus de création fictionnelle lors des parties.

Toute la difficulté de ce sujet est qu'il existe une énorme diversité au sein des pratiques rolistiques, corollaire d'un média réellement interactif qui ne s'actualise que par l'acte des récepteurs. Les JdR fonctionnent selon un mode de réception très difficilement saisissable en dehors de l'expérience. En outre, le terme JdR désigne à la fois la pratique (la partie jouée autour de la table), et la forme matérielle de ces jeux (le livre ou la boîte). À la fois texte, processus et acte de fiction, il suppose un large spectre de rapports à la fiction. C'est dans cette optique que nous allons l'aborder.

Le caractère « versatile » propre aux JdR se pose d'une part comme un facteur de complexité et d'autre part comme une richesse, un défi pour un travail de recherche. La thèse est le cadre adapté pour une analyse méticuleuse et signifiante de ces multiples versants. À partir de cette analyse des objets, nous nous attacherons à faire émerger la notion théorique que nous appelons l'*intercréativité*.

Umberto Eco, dans *Lector in Fabula*<sup>8</sup>, avait perçu le rapport entre littérature et jeu dès les années 1970. Néanmoins, encore en 1986, Michel Picard note que « le jeu est le refoulé

---

<sup>8</sup> ECO Umberto, *Lector in fabula*, trad. par Myriem Bouzaher, coll. « Biblio Essais », Le Livre de Poche, Paris, 1979, 314 pages.



des études littéraires »<sup>9</sup>. Gageons que le jeu, chargé d'une symbolique puérile, réglé par des mécanismes qui semblent contraignants, et assimilé au pur divertissement et à la culture de masse, peine à être envisagé comme un espace de réception possible et acceptable pour un art, tout comme l'interactivité qui en est l'essence. Pourtant nous pensons que la concomitance de ces deux sphères peut devenir le lieu d'un syncrétisme fécond, l'intercréativité, dont le JdR est une incarnation. Du fait que les jeux vidéo, longtemps dénigrés, sont devenus la première industrie culturelle du point de vue de la production, une réception interactive de la fiction tend à se légitimer et à se répandre<sup>10</sup>. Ce travail s'inscrit au cœur de ce phénomène et de son analyse.

La réception contemporaine de la fiction évolue vers le ludique, et nous pensons que le JdR a été précurseur dans cette révolution. Méconnu du grand public, il influence en réalité fortement la culture populaire à travers de nombreux média. Pour cette raison, ce travail touche à d'autres domaines médiatiques comme le jeu vidéo ou la littérature des genres de l'imaginaire, car le JdR s'inscrit dans le mouvement généralisé qui rend la culture populaire plus interactive, plus participative<sup>11</sup>.

Tout au long de cette étude, nous allons nous attacher à répondre aux questions suivantes : comment les JdR mettent-ils en place des dispositifs ludiques qui *obligent* les joueurs à co-générer un contenu fictionnel diégétique et narratif, selon ce principe que nous nommons l'intercréativité ? En quoi les JdR sont-ils représentatifs d'une évolution de la fiction vers un statut plus interactif et repoussent les limites de cette évolution avec l'intercréativité qui leur est propre ? En quoi l'intercréativité a-t-elle pu inspirer des écrivains et des scénaristes des genres de l'imaginaire ? Est-il possible de penser que les JdR sont une contre-culture qui met en crise le rapport de la littérature à l'écrit, et inaugurent ce dispositif de communication alternatif qu'est l'intercréativité, une toute nouvelle manière d'aborder la fiction ?

---

<sup>9</sup> PICARD Michel, *La Lecture comme jeu*, coll. « Critique », Les Éditions de Minuit, Paris, 1986, 319 pages, p.11.

<sup>10</sup> SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?* coll. « Poétique », Éditions du Seuil, Paris, 1999, 346 pages.

<sup>11</sup> JENKINS Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, coll. « Studies in Culture and Communication », Routledge, New York, 1992, 343 pages.

Afin d'y répondre, dans une première partie, nous allons, selon une logique diachronique, définir un certain nombre de points essentiels qui font l'anatomie du JdR (système de jeu, personnages-joueurs, etc.), étape indispensable pour manier les différentes composantes de notre objet d'étude. Cette partie sera le lieu d'un important travail de défrichage, assez inédit puisque s'il existe un certain nombre de travaux sur l'histoire du JdR, ici l'enjeu sera de comprendre la manière dont s'est élaboré le concept d'intercréativité au fil des années. Le but est de mettre en valeur cette évolution, le critère de choix étant les innovations qui tendent vers la fiction, et les jeux qui ont marqué l'histoire des JdR par leur succès critique ou commercial. Les études qui envisagent les JdR comme n'importe quelles autres œuvres de fiction, avec leurs critères de qualité propres, restent rares, ce qui nous apparaît cependant indispensable pour saisir leur spécificité intercréative.

En analysant le JdR initial, *Dungeons & Dragons*, une des œuvres de notre corpus, nous verrons que la première étape permettant l'intercréativité est la disruption du bloc fictionnel littéraire par le jeu. Cette étude sera de surcroît l'occasion de dissiper certains malentendus ou préjugés le concernant. Nous avons à cœur de mener une étude objective, contre et entre les deux extrêmes qui se refusent *a priori* à assimiler ou comparer les JdR à la littérature car ils y voient une sorte de légitimation malvenue, et ceux qui ne l'envisagent pas à cause de préjugés dépréciatifs.

Le corpus potentiel est immense : nous avons envisagé quelque trois cents JdR pour les besoins de cette étude diachronique qui aura pour autre utilité de situer les titres composant notre corpus définitif. En outre, elle sera pour nous l'occasion de pointer toute la diversité des JdR et les multiples formes qu'ils peuvent donner à l'intercréativité, ainsi que de présenter les théories rolistiques, éclairantes à ce sujet. Dans une optique comparatiste, ce sont bien les jeux que nous étudierons, et non pas les joueurs eux-mêmes.

Notre deuxième partie sera le lieu où nous intégrerons le JdR à un ensemble dont nous pensons qu'il est un élément fondateur, la culture geek. Nous verrons qu'il se pose comme l'héritier des littératures de l'imaginaire de la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle et qu'il fait la jonction entre ces deux sphères. Paradoxalement, si les JdR sont faiblement diffusés et pratiqués par un nombre restreint de joueurs au vu des chiffres auxquels nous sommes habitués la culture de masse, nous montrerons en quoi leur influence sur celle-ci est toutefois considérable. Globalement, nous étudierons la relation à la fiction de ce mouvement.

Il s'agira surtout d'envisager les JdR comme des mondes fictionnels intercréés en comparant trois nouvelles œuvres de notre corpus, trois univers rolistiques. Nous montrerons comment les JdR sont précurseurs d'une part des univers partagés, et d'autre part de la systématisation des mondes fictionnels, prémisse de l'interactivité qui constitue la seconde étape nécessaire au processus intercréatif. Enfin, l'inscription du JdR dans cette évolution interactive de la fiction sera le dernier point sur lequel nous nous pencherons, où nous expliquerons en quoi l'intercréativité constitue un dépassement de l'interactivité.

Dans notre troisième partie, nous verrons en quoi l'intercréativité fictionnelle mise en place par le JdR est un processus narratif et littéraire qui se distingue justement des processus habituels en la matière parce qu'il a pour unique ambition d'être un processus, une expérience collective et immédiate de la création de la fiction par le langage oral. Ce qui rend possible l'intercréativité est la mise à disposition d'outils permettant aux joueuses de générer un contenu fictionnel, diégétique ou narratif, les deux aspects se confondant parfois. En comparant trois campagnes de JdR, nous nous pencherons sur les spécificités narratives de ce médium. Nous verrons également comment ces outils de création fictionnelle, assimilés dans la culture de nombre d'écrivains et de scénaristes, peuvent dépasser le cadre des JdR pour déboucher sur une création littéraire plus classique. Enfin, en confrontant trois systèmes de jeu, nous montrerons en quoi le ludique se pose comme un ensemble de dispositifs qui obligent les joueuses à créer ce contenu fictionnel ensemble, ce que nous nommons l'intercréativité.

En termes de méthodologie, nous procéderons selon les méthodes du comparatisme : confrontation des JdR et des média de différentes aires culturelles. Nous utiliserons tous les outils théoriques de la littérature, de la fiction, de la narratologie et du JdR à notre disposition.

Notre rapport aux JdR est à la fois celui d'une joueuse et d'une chercheuse en Littérature comparée qui a d'emblée consacré ses travaux de recherche au JdR, dès le premier master. Cette pratique du JdR, à nos yeux, est indispensable pour traiter en profondeur un tel sujet dans son essence, et représente davantage une condition *sine qua non* qu'un frein à la volonté de mener rigoureusement ce travail.

Irait-on dire à un doctorant lancé dans une thèse sur Victor Hugo ou sur Bollywood que son statut de lecteur ou de cinéphile peut nuire à la bonne conduite de son étude ? A-t-on jamais vu un sociologue de la

lecture ou du cinéma justifier – voire s’excuser de – l’intérêt qu’il porte à ces activités ? Être rôliste ne signifie pas que l’on défend uniment tous les jeux de rôle et toutes les pratiques qui s’y rattachent.<sup>12</sup>

Nous nous positionnons à l’équilibre. Notre but n’est pas tant de faire la défense et l’illustration du JdR qui n’en a pas, ou plus, besoin, mais d’ouvrir, par son étude, une brèche vers des champs encore inexplorés en matière de fiction littéraire.

---

<sup>12</sup> CAÏRA Olivier, *Les Forges de la fiction*, *op.cit.* p.279.

# PREMIÈRE PARTIE

## HISTOIRE DU JDR :

### QUAND LA FICTION ET LE JEU INVENTENT L'INTERCRÉATIVITÉ

#### I. DES ORIGINES DUALES : D'OD&D (1974) À AFTERMATH! (1980)

##### A. Théories du jeu et de la fiction : outils d'analyse pour le JdR

###### Jeu et fiction entre règles et chaos

Pour mieux cerner cette relation entre fiction, jeu et littérature, centrale dans notre travail, nous allons ici faire un tour d'horizon théorique. Le but est de constituer les bases à partir desquelles nous allons analyser le rapport qu'articule le JdR entre fiction et jeu.

Il ne s'agit pas de mener une étude exhaustive des théories du jeu (comme celles opérées par Antoine Dauphagne<sup>13</sup> après Gilles Brougère), mais de les croiser avec celles de la fiction pour faire émerger leurs zones de concomitance et de discordance.

Le syntagme « jeu de rôle » engage, comme code génétique définitoire, la dichotomie entre jeu et fiction que les théoriciens du XX<sup>e</sup> siècle ont traitée avec leurs propres notions : le jeu est *paida* lorsqu'il ne se soumet pas à une mécanique systémique précise pour R. Caillois<sup>14</sup>, *ludus* lorsqu'il se trouve régi par un ensemble de règles. J. Duvignaud<sup>15</sup> et D. Winnicott<sup>16</sup> distinguent le *game* qui organise le déroulement selon un processus précis, du *play* qui relève davantage de l'espace libre que l'on investit. Cette distinction entre *play* et *game*, liberté et règles, va être cruciale pour notre analyse. La manière unique dont les JdR

---

<sup>13</sup> DAUPRAGNE Antoine, *Du savoir historique au savoir ludique : la médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles*, op .cit.

<sup>14</sup> CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les Hommes*, coll. « Folio Essais », Gallimard, Paris, 1957, 374 pages.

<sup>15</sup> DUVIGNAUD Jean, *Le Jeu du jeu*, coll. « Le Commerce des idées », Éditions Balland, Paris, 1980, 158 pages, p.14.

<sup>16</sup> WINNICOTT Donald, *Jeu et réalité*, trad. Claude Monod et J.-B. Pontalis, coll. « Folio Essais », Gallimard, Paris, 1975 (2002), 275 pages.

vont la mettre en place est la base de l'intercréativité. Cette étude croisée des théories fictionnelles et ludiques envisagera aussi bien les processus de création et de réception, l'intercréativité fusionnant ces deux aspects.

### Le jeu comme création fictionnelle

Le jeu, en soi, et cela fonde en partie son intérêt en tant qu'objet de recherches, semble condamné à un vertige sémantique majeur, tant il rassemble et déplace ses applications : on *joue* de la musique, on *joue* au football... Malgré cette polysémie, la filiation entre jeu et fiction a été ressentie comme caractéristique dès les prémices théoriques des deux sphères.

Le premier, J. Huizinga avait rapproché *mimesis* et *ludus*. Parmi les quatre éléments constitutifs des jeux selon Caillois (*alea* pour le hasard, *ilinx* pour le vertige, *âgon* pour la compétition, *mimicry* pour le simulacre), au moins un relève purement du domaine de la fiction voire de la dramaturgie : le *mimicry*. Pourtant, malgré cela, Caillois ne peut s'empêcher de pointer le conflit : « les jeux ne sont pas réglés et fictifs. Ils sont plutôt réglés ou fictifs. »<sup>17</sup> Il se pose dès lors une contradiction dans son postulat puisqu'il intègre le *mimicry* comme élément définitoire du jeu, opposition qui lui est probablement nécessaire pour fonder sa théorie ethnocentriste et darwiniste du jeu comme marqueur de développement culturel.

Pour O. Caïra<sup>18</sup>, il existe trois grands types de fiction, et les jeux en font partie : les mondes alternatifs, les jeux de simulation et les axiomatiques autonomes qui oscillent plus ou moins entre deux pôles, le mimétique et l'axiomatique, le JdR se situant au parfait équilibre.

Étendre la définition du fictionnel au jeu d'échecs peut sembler absurde ou superflu, mais ne pas le faire reviendrait à exclure tout œuvre ou expérience à substrat logico-mathématique, comme le jeu vidéo ou le jeu de rôle sur table, dont la proximité avec le théâtre, le cinéma et le roman est incontestée.<sup>19</sup>

Ni forcément diégèse ni forcément récit, elle serait avant tout un cadre de communication donné.

---

<sup>17</sup> CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les Hommes*, op. cit., p.41.

<sup>18</sup> CAÏRA Olivier, *Définir la fiction, du roman au jeu d'échecs*, Éditions EHESS, coll. « En temps et en lieux », Paris, 2011, 262 pages, p.87.

<sup>19</sup> CAÏRA Olivier, *Définir la fiction, du roman au jeu d'échecs*, op. cit. p.86.

Pour certains, la fiction n'est que l'évolution du jeu de *make believe* des enfants, la première étape d'un processus intrinsèquement créateur et global : « La fiction est à l'homme adulte ce que le jeu est à l'enfant »<sup>20</sup> pour Stevenson, et pour Freud, en 1908 : « Chaque enfant qui joue se conduit comme un écrivain, dans la mesure où il crée un monde à son idée, ou plutôt arrange ce monde d'une façon qui lui plaît... Il joue sérieusement. Ce qui s'oppose au jeu n'est pas le sérieux, mais la réalité. »<sup>21</sup>

Ce rapport de filiation est intéressant à trois différents niveaux, et pose les premières étapes de notre cheminement. D'abord, il lie le jeu à la littérature, ce que nous pensons être le caractère immanent des JdR. Ensuite, le jeu est posé comme sérieux. Enfin, le jeu est créateur de mondes.

### Jeu et littérature

D'un point de vue étymologique, littérature et jeu présentent quelques origines communes :

On appelait jongleur, au Moyen Âge, un musicien exécutant ou un diseur d'œuvres littéraires, établi à son compte. [...] Le jongleur était l'intermédiaire entre l'auteur et le public, comme aujourd'hui l'acteur de théâtre ; mais dans une civilisation comportant une grande quantité d'analphabètes, il faisait connaître oralement la littérature lyrique ou narrative.<sup>22</sup>

Jongleur vient du latin *joculator*, dont la racine *jocus* a donné le terme *jeu* en français. Par conséquent, on pourrait se risquer à supposer que la dichotomie entre jeu et fiction est assez récente à l'échelle de l'histoire littéraire. Françoise Lavocat identifie des formes ludiques de réception de la fiction dès le XVII<sup>e</sup> siècle :

La figure de Don Quichotte, qui hante un grand nombre de mascarades, de tournois, de ballets de la première moitié du dix-septième siècle, inmanquablement associée à toute allusion à la littérature dans la sphère ludique du divertissement de cour dans cette période et au-delà, est un autre indice de la proximité

---

<sup>20</sup> STEVENSON Robert Louis, *Essais sur l'art de la fiction*, trad. par F.M. Watkins & Michel Le Bris, La Table Ronde, Paris, 1988, 440 pages, p.216. Ajoutons que « Stevenson était un pionnier des wargames », les jeux de société qui vont donner naissance aux JdR. PETERSON Jon, *Playing at the World*, Unreason Press, San Diego, 2012, 698 pages, p.16, notre traduction.

<sup>21</sup> Freud, cité MANNONI Maud, *La Théorie comme fiction*, coll. « Points Essais », Seuil, Paris, 1999, 199 pages, p. 62.

<sup>22</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, coll. « Quadrige Dicos Poche », PUF, Paris, 1990, 1415 pages, p.922.

entre le jeu et la notion de fiction ; il participe également de la perception, nouvelle, de celle-ci comme un monde qui exerce une tentation mimétique si forte qu'elle fait courir au lecteur, ou au spectateur, le risque d'une immersion sans retour. Nul doute, à cet égard, que la chevalerie, puis la pastorale, ne soient rapidement apparues (au début du dix-septième siècle) comme les territoires de la fiction par excellence.<sup>23</sup>

Et encore en 1689 :

Une sorte de jeu de l'oie, inventé à la cour de Savoie à partir du Roland furieux de l'Arioste, et appelé « *Il laberinto de l'Ariosto, Gioco heroico di Cavalieri e Dame* ». Les joueurs portaient les noms des héros principaux du poème, également représentés par des figurines de cire qu'ils faisaient progresser à coup de dés dans les cases d'un labyrinthe, où étaient figurés les épisodes principaux de l'œuvre.<sup>24</sup>

Est-ce que cette « adaptation » en jeu de plateau d'un univers littéraire signifierait que la soi-disant dichotomie entre jeu et fiction soit davantage un problème théorique que pratique ? Gageons plutôt que jeu et littérature ont un pouvoir démiurgique, ils sont créateurs d'univers qu'ils peuvent se partager. Le fait que ces diégèses<sup>25</sup> deviennent le cadre d'une narration ou celui d'un jeu n'est qu'une question d'usage.

Manifestement, la linéarité de ce poème narratif<sup>26</sup> n'entraîne pas en conflit avec le caractère ludique, dont le propre est une liberté de choix du joueur<sup>27</sup>, encadrée par des règles.

En outre, la contradiction entre les deux sphères peut s'articuler dans un mouvement inversé : les règles, le *ludus* logique, seraient susceptibles d'entrer en conflit avec le caractère créateur et chaotique de l'art, qui est supposé s'affranchir de telles contraintes pour laisser s'exprimer originalité et inventivité. Pourtant, à une époque assez proche, en 1674, Boileau n'envisage pas les règles strictes comme des obstacles à la création littéraire,

---

<sup>23</sup> LAVOCAT Françoise, « Fiction et paradoxes : les nouveaux mondes possibles à la Renaissance », in LAVOCAT Françoise (dir.), *Usages et théories de la fiction, le débat contemporain à l'épreuve des textes anciens (XVIe-XVIIIe siècles)*, coll. « Interférences », Presses Universitaires de Rennes, 2005. Article reproduit sur le site Vox Poetica.

<sup>24</sup> LAVOCAT Françoise, « Fiction et paradoxes : les nouveaux mondes possibles à la Renaissance », *op. cit.*

<sup>25</sup> Soit « l'univers spatio-temporel désigné par le récit ». GENETTE Gérard, *Figures III*, coll. « Poétique », Éditions du Seuil, Paris, 1972, 281 pages, p.48.

<sup>26</sup> Huizinga pressent pourtant un lien entre jeu et narration qui relève du domaine de l'illusion. Nous verrons dans notre troisième partie qu'en JdR, le lien entre narration et jeu est en fait bien plus complexe et prodigieux.

<sup>27</sup> Très tôt dans la théorie ludique, Caillois et Huizinga posent la liberté (le joueur a choisi de jouer) comme élément définitoire du jeu, tout comme « l'adhésion à la fiction est libre » nous dit T.Pavel. PAVEL Thomas, *Univers de la fiction*, coll. « Poétique », Seuil, Paris, 1988, 210 pages, p.81.



bien au contraire. Elles sont un outil de création qui fonctionne symbiotiquement avec le génie littéraire :

La rime est une esclave et ne doit qu'obéir.  
Lorsqu'à la bien chercher d'abord on s'évertue,  
L'esprit à la trouver aisément s'habitue ;  
Au joug de la raison sans peine elle fléchit  
Et, loin de la gêner, la sert et l'enrichit.<sup>28</sup>

La fiction, au-delà de la littérature, est aussi création réglée. Jean-Marie Schaeffer va même plus loin en posant cette caractéristique comme un trait commun avec le jeu : « comme tout jeu, la fiction instaure ses propres règles, ce qui implique une suspension provisoire (et partielle) de celles qui valent en dehors de l'espace ludique ». <sup>29</sup> Si le *play* et le *game* sont deux notions distinctes, il semble problématique, dans le domaine du jeu aussi bien que dans celui de la fiction, de les penser dans une relation totalement excluante. À ses yeux les « fictions numériques » représentent une innovation signifiante en cela qu'elles réconcilient la fiction avec ses origines ludiques. <sup>30</sup> Nous verrons plus loin que celles-ci étant largement inspirées des JdR, notamment pour les genres RPG et MMORPG, nous arguons que les JdR sont le chaînon manquant de cette réflexion d'un point de vue historique, et que cette « réconciliation » s'est opérée avant même l'apparition du médium informatique.

La « feintise ludique » <sup>31</sup> comme moyen d'entrée dans la fiction en général et la littérature en particulier est suggérée dès 1979 par Umberto Eco dans *Lector in Fabula*. À ce stade, il est indispensable de resserrer notre focale : la réception, car l'intercréativité est un mode de réception comprenant la création. Il n'est pas question de comparer ici littérature et jeu dans leur essence mais plutôt les dispositifs de réception mis en place.

Pour Eco, le texte est une « machine présuppositionnelle » <sup>32</sup> qui prévoit le lecteur et même, exige que celui-ci l'aide à fonctionner en remplissant ses espaces blancs. Comme dans un jeu, le texte présente une dynamique stratégique : « L'auteur prévoit un Lecteur

---

<sup>28</sup> BOILEAU, *L'Art poétique*, Chant1, coll. « Poésie française », Flammarion, Paris, 1674 (1998), 253 pages.

<sup>29</sup> SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ? op. cit.* p.151.

<sup>30</sup> *Ibid.* p.315.

<sup>31</sup> *Ibid.* p.11.

<sup>32</sup> ECO Umberto, *Lector in fabula*, *op. cit.* p.27.

Modèle capable de coopérer à l'actualisation textuelle de la façon dont lui, l'auteur, le pensait ; et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi générativement. »<sup>33</sup>

Eco met en exergue trois notions cruciales pour le dispositif ludique d'entrée dans la fiction : l'encyclopédie personnelle, donc la culture fictionnelle et intertextuelle du lecteur, les promenades inférentielles, quand le lecteur a recours aux scénarios communs ou intertextuels d'œuvres qu'il a précédemment lues pour tenter d'anticiper certains segments narratifs, et les mondes possibles, qui font que l'acte de lecture, par ces promenades inférentielles qui sont en fait un ensemble de propositions fictionnelles à l'intérieur de la diégèse, crée des mondes possibles coexistants. En lisant, le lecteur configure ces mondes possibles.

Ces trois points sont cruciaux pour comprendre le lien entre JdR et littérature, puisque les JdR vont hypertrophier ces trois opérations de réception jusqu'à aboutir à l'intercréativité.

Sur le socle de ces postulats, il est encore possible d'appuyer ce mode de réception ludique de la littérature en ajoutant que, comme avec un jeu, il est possible de « tricher » avec un texte : on peut aller voir à la fin d'un roman policier qui est le meurtrier comme choisir de regarder qui est le coupable d'une partie de *Cluedo*<sup>34</sup> au lieu de le découvrir grâce à l'enquête comme le prévoient les règles du jeu. Je peux aller voir sur Internet l'intrigue de *Pierre et Jean*<sup>35</sup> de Maupassant pour identifier *a priori* les symboles qui distillent, par un processus herméneutique cher à certains réalistes, les thèmes du roman dès la première description du port, alors que l'auteur avait probablement prévu que son lecteur modèle les découvre ultérieurement.

Plus encore, le rapport au jeu prend ici une dimension encore plus ambiguë. Caillois, et d'autres, posent la compétition comme marqueur identitaire du jeu. Néanmoins, toujours sur la base des théories d'Eco, il existe un aspect compétitif dans l'acte de lecture : suis-je plus « intelligente » que le personnage, le narrateur ou même l'auteur si j'arrive à démasquer le meurtrier avant le protagoniste principal ? La réception s'articule dès lors comme une réaction à un défi. Ce défi n'est possible que grâce à l'incertitude induite par la narrativité et le jeu, encore un trait commun ; dans les deux cas, rendre caduque cette

---

<sup>33</sup> *Ibid.* p.68.

<sup>34</sup> PRATT A.E., PRATT Elva, *Cluedo*, Waddington Games, Londres, 1949.

<sup>35</sup> MAUPASSANT Guy de, *Pierre et Jean*, coll. « Folio Classique », Gallimard, Paris, 1887, (1999), 282 pages.

incertitude (dans notre exemple du *Cluedo* ou du roman policier), semble être considéré comme une « tricherie », une rupture du contrat de réception.

Quelques années plus tard, Michel Picard, dans *La Lecture comme jeu*<sup>36</sup>, identifie à son tour une spécificité commune cruciale entre espace ludique et fictionnel : « Pour n'être pas visuel, pour s'établir à la fois dans le texte, dans le lecteur et dans leur rapport ».<sup>37</sup> Cet aspect est fondamental : la réception implique la création d'un espace mental, auquel le JdR ajoute la propriété partagée. De surcroît, ce processus ne serait selon lui possible que grâce au soi-disant oxymore entre *game* et *play* : « le *game* discipline le *playing*, certes, et leur association constitue l'un des caractères fondamentaux de la lecture. »<sup>38</sup>

*Game* et *play* seraient complémentaires. Leur tension fonderait le processus de réception, sorte de chaos systémique et organisé qui caractériserait l'espace mental où se joue l'acte de lecture. Cet espace est sans cesse reconstruit et réactualisé par des mouvements complexes, centrifuges et centripètes, entre le récepteur et l'œuvre de fiction. La complexité de ces mouvements chaque réception d'une même œuvre intrinsèquement unique. Sans aller jusqu'à l'intercréativité, la lecture suppose une part de création propre au récepteur.

#### *Play* et *game*, une tension créatrice

Nous pensons que le *game* vient médiatiser le *play* pour organiser la circulation d'une énergie créatrice entre émetteur et récepteur.

Cette distinction entre *game* et *play* comme tension créatrice est apparue assez tôt dans les théories fictionnelles modernes. Ce fonctionnement s'applique même au processus de création : Wayne C. Booth<sup>39</sup>, notamment, pose la fiction comme un procédé double, entre imagination (que l'on pourrait rapporter au *play*, à la matière créatrice jaillissante et incontrôlée) et mise en œuvre (potentiellement assimilée au *game*, qui viendrait organiser cette matière pour la rendre propre à la réception, intelligible).

Par conséquent, dans le jeu comme dans la fiction, le *play* est intrinsèquement centripète : il est une expression créatrice individuelle, alors que le *game* est

---

<sup>36</sup> PICARD Michel, *La Lecture comme jeu*, op. cit.

<sup>37</sup> *Ibid.* p.11.

<sup>38</sup> *Ibid.* p.168.

<sup>39</sup> BOOTH Wayne C., *The Rhetoric of Fiction*, 1961, cité par SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit. p.741.

essentiellement centrifuge : il vient, en ordonnant le chaos créateur, permettre la réception, l'échange, en créant un espace imaginaire commun où se jouera la réception.

À ce stade, la relation entre les deux dynamiques, commune aux jeux et à la fiction, se pose comme complémentaire et systématique, et non pas contradictoire<sup>40</sup>. Finalement, si le *game* n'était qu'une socialisation, une mise en collectivité du *play* individuel par essence, qui consisterait à poser des règles, indispensables à tout acte accompli dans une société égalitaire, pour manier le *play* et le rendre accessible ? Et si le *game* n'était que l'évolution sociale et adulte du *play* ? Il prendrait dès lors les fonctions d'une formalisation dont le but serait de permettre de créer un espace sémantique commun, et le *game* deviendrait sa modalisation sociale. Nous pensons donc que le *game* permet de partager collectivement une activité créatrice, les règles créant un espace commun partagé.

### Intertexte et narrativité

Nous pensons que l'intertexte peut être manié par le récepteur comme un matériau ludique. Les échanges entre récepteur et œuvre, qui sont assimilés aux jeux par Picard, ont une dynamique résolument postmoderne : puiser dans son « encyclopédie personnelle » pour élaborer des « promenades inférentielles » revient à faire de l'intertexte et de l'esthétique de la répétition un outil de réception. On fragmente des schémas topiques lors d'un procédé métafictionnel disruptif, pour restructurer *a priori* les codes fictionnels détournés pour être réappropriés, comme un enfant joue avec des briques de Lego.

Cette disruption puis recombinaison de la fiction durant le processus de réception, qui génère les promenades inférentielles, est la première étape de l'intercréativité.

En cela, la réception de la fiction postmoderne est une « activation », une mobilisation active d'un matériau inerte. La convocation de ces schémas intertextuels est la faculté originelle permettant l'interactivité fictionnelle mise en place par les JdR : « tout être humain est à même d'inventer, de comprendre, de répéter, ou de transformer des *fictions* narratives, la seule condition supplémentaire qu'il doit remplir étant qu'il soit aussi capable d'adopter une attitude de feintise ludique partagée. »<sup>41</sup> De la même manière, pour

---

<sup>40</sup> Certains théoriciens posent même la règle comme prémices de la faculté imaginaire : « Face à un Piaget qui isole les jeux de règles de l'ensemble de la catégorie comprenant également jeux d'exercice et jeux symboliques, on peut trouver un Vygotsky (1967) qui soutient qu'il n'y a pas de jeu sans règle, car la règle est à la racine de l'imaginaire. » BROUGERE, Gilles, « Existe-t-il quelque chose de tel que les règles du jeu ? », in *De(s)génération(s)*, n° 7, Jean-Pierre Huguet éditeur, Saint-Julien-Molin-Molette, octobre 2008, 96 pages, p.83.

<sup>41</sup> SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ? op.cit.*, p.222.

Françoise Lavocat<sup>42</sup>, la notion de jeu dans la fiction rend explicite la fascination des récits, comme elle nous fait réfléchir aux différents schémas de ces récits.

Certes, il ne faut pas confondre narration et fiction, comme le relève Olivier Caïra : « Définir la fiction comme une forme particulière de récit, ou comme une résultante du désir de raconter les histoires, c'est s'interdire d'emblée l'examen de certaines fictions du fait qu'elles ne sont pas narratives. »<sup>43</sup> Néanmoins, la narrativité peut faire partie des marqueurs fictionnels, et lorsque l'on évoque les schémas intertextuels convoqués, nous faisons référence à la narrativité. L'anticipation des différentes étapes qui fondent un récit mobilise donc une part importante de la capacité du récepteur à faire appel à l'intertexte. Par conséquent, l'intertexte permet de jouer avec l'anticipation narrative et devient une force créatrice.

### Mimicry et personnage

L'engagement dans la fiction portée par le JdR figure dans sa dénomination même : le « rôle » est un masque. Là encore, le lien entre théorie ludique et fictionnelle est manifeste. Pour H.R. Jauss<sup>44</sup>, la réception ludique est indissociable de l'acte d'endosser un rôle. Le *mimicry* de Caillois s'impose de lui-même : le joueur met un masque, le personnage, pour évoluer dans un univers fictif, qui n'est rien d'autre, là aussi, qu'une mobilisation et une évolution active de l'identification. Dans *Madame Bovary*, Emma joue le rôle de différents protagonistes archétypaux : l'orpheline, la jeune épouse ou la future mère, pour parcourir un monde imaginaire stéréotypé, avec ses codes inspirés de ses différentes lectures. Le JdR rend actif cet aspect de la réception puisque chaque joueur endosse un rôle (endosse et non incarne : la relation au corps n'est pas celle d'un acteur de théâtre, les personnages-joueurs (PJ)<sup>45</sup>, n'ont aucune obligation d'être costumés). Mais contrairement à un comédien, qui devient le vaisseau d'un protagoniste, le personnage est le vaisseau du joueur, ce qui lui permet de parcourir l'espace diégétique.

---

<sup>42</sup> LAVOCAT Françoise, « Fiction et paradoxes : les nouveaux mondes possibles à la Renaissance », *op. cit.*

<sup>43</sup> CAÏRA Olivier, *Définir la fiction, du roman au jeu d'échecs*, Éditions EHESS, coll. « En temps et en lieux », Paris, 2011, 262 pages, p.31.

<sup>44</sup> JAUSS Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, traduit de l'allemand par Claude Maillard, coll. « Tel », Gallimard, Paris, 1978, 333 pages, p.167.

<sup>45</sup> À la différence du MJ, le PJ est un joueur qui n'incarne qu'un seul personnage. Il se différencie du PNJ (personnage non joueur) qui lui est incarné par le MJ. Une table de JdR classique se compose donc de trois ou quatre PJ pour un MJ.

En JdR, l'identification devient un moyen d'action, et le personnage le premier moyen d'intercréativité.

### Engagement et frivolité

Le JdR suppose un engagement fort qui implique attention, apprentissage et utilisation des règles. Paradoxalement, comme *play* et *game*, effort et plaisir fonctionnent de concert pour générer l'intercréativité.

Cet engagement fort est pourtant qualifié de « frivole » par certains théoriciens du jeu<sup>46</sup>. Pour eux, il faut mettre volontairement en suspens notre sens de l'incrédulité. Mais engagement et frivolité sont antonymiques. S'engager est sérieux, cela implique une obligation. C'est bien la notion de contrat qui est sous-jacente ici, et la frivolité comme élément définitoire du jeu ne fait pas l'unanimité ; Huizinga<sup>47</sup> a avancé son caractère sérieux, même s'il distingue le sérieux « ludique » et « utilitaire », et malgré tout pour lui « l'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme. »<sup>48</sup>

Il existe ce que l'on appelle des *serious games* qui, contrairement aux autres jeux, ne posent pas le divertissement comme une fin mais comme un moyen.<sup>49</sup> Les JdR n'entrent pas dans cette catégorie : ils n'excluent pas l'apprentissage mais n'en font pas une fin.

Le terme jeu contient, dans son étymologie même, une connotation de frivolité : il vient du latin *jocus*, qui signifie plaisanterie. Nous pouvons supposer que le sous-entendu péjoratif lié aux notions de divertissement, de plaisir, de frivolité et d'amusement est un autre pilier de la dichotomie entre jeu et fiction. Par opposition, la littérature est exigeante et intellectuelle. Ce genre d'argument est traditionnellement avancé quand il s'agit de différencier littérature et « paralittérature »<sup>50</sup>, le plaisir étant coupable :

---

<sup>46</sup> SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge, 1997, 288 pages.

<sup>47</sup> HUIZINGA Johan, *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. par Cécile Seresia, coll. « Tel », Gallimard, Paris, 1951 (1988), 350 pages.

<sup>48</sup> *Ibid.* p.217.

<sup>49</sup> « Application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). Une telle association a donc pour but de s'écarter du simple divertissement. » ALVAREZ Julian, *Du jeu vidéo au Serious Game, approches culturelle, pragmatique et formelle*, thèse de doctorat en Science de la communication et de l'information, Toulouse 2 et 3, 2007, 445 pages, p.9.

<sup>50</sup> COUEGNAS Daniel, *Introduction à la paralittérature*, coll. « Poétique », Éditions du Seuil, Paris, 1992, 200 pages.

FONDANÈCHE Daniel, *Paralittératures*, Vuibert, Cahors, 2005, 733 pages.

À peine a-t-on dit un mot, quelque part, du plaisir du texte, que deux gendarmes sont prêts à vous tomber dessus : le gendarme politique et le gendarme psychanalytique : futilité et/ou culpabilité, le plaisir est ou oisif ou vain, c'est une idée de classe ou une illusion.<sup>51</sup>

Récemment, certains chercheurs ont mis en avant les failles de ce raisonnement, comme Thierry Wendling<sup>52</sup> : « il est délicat de poser le jeu et le travail dans un rapport antagoniste. Il est illusoire de distinguer le jeu du réel. » Le jeu ne nie pas le réel et ne s'oppose pas à lui. Il modalise la réalité, la déplace pour en faire un lieu d'expérience alternatif. C'est ce que montre également J. Henriot.<sup>53</sup> Par « lieu d'expérience », nous entendons terrain d'expérimentation mis à distance du réel qui mobilise des compétences que l'on vient mettre à l'épreuve : « gaming is work, in the sense of effort over time. »<sup>54</sup> Il nous semble que c'est ici une charnière sémantique cruciale du terme de « jeu » qui implique la notion, à première vue contradictoire, de la jouissance de l'effort :

Le verbe français jouer a été traduit dans cet emploi par les verbes correspondants dans la plupart des langues d'Europe. L'usage généralisé du verbe n'est peut-être pas dû qu'à une tendance à la simplification de vocabulaire ; on peut y trouver des nuances sous-entendues ; la liberté du musicien qui a transcendé les difficultés techniques après un long travail, la joie d'exercer son art (des confusions ont existé entre jeu – jocus – et joie – gaudium –, et jouer a servi de verbe pour les deux noms) ; peut-être aussi suggère-t-on le caractère non-utilitaire de la musique, exécutée pour elle-même et pour le plaisir.<sup>55</sup>

Jouer d'un instrument mobilise un savoir-faire et des compétences acquises par l'effort : c'est la mise en pratique de cet effort que modalise le jeu. La notion de jeu n'est pas incompatible avec le sérieux, qui n'est pas incompatible avec le plaisir, plaisir procuré par la mise en œuvre de compétences. Le caractère sérieux d'un jeu n'est pas une caractéristique binaire qui permettrait de le différencier de la fiction, mais une composante

---

<sup>51</sup> BARTHES Roland, *Le Plaisir du texte*, coll. « Points Essais », Éditions du Seuil, Paris, 1973, 89 pages, p.77.

<sup>52</sup> WENDLING Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échec*, coll. « Ethnologies », PUF, Paris, 2002, 256 pages, p.139.

<sup>53</sup> HENRIOT Jacques, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, coll. « Essais », José Corti Éditions, Paris, 1989, 319 pages.

<sup>54</sup> Borgstrom Rebecca, « Structure and Meaning in Role-Playing Game Design », in HARRIGAN Pat et WARDRIP-FRUIIN Noah (dir.), *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, The MIT Press, 2007, Cambridge, 408 pages p.59.

<sup>55</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit. p. 918.

plus ou moins importante de celui-ci. Il n'est pas tant lié à sa nature intrinsèque qu'à sa réception et son contexte réel. Par exemple, de deux matchs de football, l'un a lieu dans une cour d'école entre des enfants qui ne comptent pas les points ; l'autre est une finale de coupe de monde. Les deux équipes jouent au même jeu, et pourtant, le niveau de « sérieux » est absolument différent. Il s'agit simplement d'un écart de réception, comme exactement de la même manière une fiction peut être « sérieuse » ou « frivole ».

Ce paramètre nous apparaît comme fondamental, car il nous semble qu'il a longtemps occulté un aspect commun à la fiction et au jeu. « Fun in games arises out of mastery. It arises out of comprehension. It is the act of solving puzzles that makes games fun. With games learning is the drugs », écrit R. Koster<sup>56</sup>. Le jeu déplace le réel pour créer un espace où mettre en œuvre des compétences. Cela est rendu possible parce que cet espace est générateur de *conflits* pensés et modalisés, notamment par les règles mais pas seulement, pour mettre ses compétences à l'épreuve en rendant toute une série de *choix* possibles.

Nous pensons que c'est aussi ce que fait la fiction : elle déplace le réel dans un espace où vont se modaliser des *conflits* qui vont être résolus ou pas par les *choix* des personnages qui y évoluent. La fiction et le jeu ont pour trait commun le fait de créer un espace où vont s'articuler des cycles de résolution de conflits, qu'ils vont modaliser différemment d'un point de vue de la réception (interactif pour le jeu, coopératif pour un lecteur). Nombre de narratologues définissent les fondements d'un récit comme une série de conflits et, dans la fiction comme dans le jeu, c'est l'*incertitude*<sup>57</sup> (réelle pour le jeu, déjà scriptée *a priori* dans un roman ou tout autre fiction non-interactive) qui agit comme force motrice : elle rend chaque jeu et chaque lecture unique. À partir du moment où la fiction « habille » au moins, ou investit, au plus, ces conflits rendus interactifs par le jeu en les liant par la dynamique syntagmatique permise par la narration, seront posées les premières pierres de l'intercréativité fictionnelle.

Par conséquent la fiction et le jeu ont cela en commun qu'ils créent des *cadres* paradigmatiques pensés pour intégrer des *conflits* qui modaliseront des *choix* ou des *décisions* syntagmatiques et qui seront modalisés par eux. L'issue est *incertaine*. L'effort fait pour résoudre ces conflits suscite du *plaisir*.

---

<sup>56</sup> KOSTER Raph, *A Theory of Fun, 10 Years later*, [www.theoryoffun.com](http://www.theoryoffun.com), 138 pages.

<sup>57</sup> Un des paramètres fondamentaux du jeu selon Huizinga, Caillois, mais aussi Brougère ou l'auteur de JdR Greg Costikyan.



### Le jeu crée une diégèse

Dès 1961, Goffman<sup>58</sup> définissait les jeux en ces termes : « games are world-building activities ». Duvignaud<sup>59</sup>, dans son chapitre 2, aborde le jeu comme une question de « territoire » : contraint, selon la logique du *game* ou libre, dans le cas du *play*.

Pour Huizinga<sup>60</sup>, les jeux « sont des mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée. » Pour Winnicott<sup>61</sup>, le jeu consiste à créer un espace intermédiaire, entre le dehors et le dedans. Les produits culturels que sont les jouets portent en eux, de façon immanente, la fusion entre fiction et jeu, comme le montre Gilles Brougère : « L'industrie du jouet devient en partie une industrie de création de personnages et d'histoires dans un contexte de concentration et de développement de multinationales. »<sup>62</sup> Le jouet devient dès lors un ersatz de diégèse, un fragment de fiction dans la réalité. On pourrait le rapprocher d'un concept que nous appelons « l'immersion inversée » où le récepteur ne s'immerge plus dans l'univers de fiction mais intègre des fragments de fiction à la réalité. Le fragment occupe alors la fonction d'un outil démiurgique. On se l'approprie comme un talisman, une baguette magique qui servira à créer ses propres micro-fictions à l'intérieur de la diégèse. Ceci dit le personnage d'un JdR ne s'apparente pas à un jouet. Il ne possède aucune existence matérielle en dehors de l'univers de jeu.

Pour T. Pavel, la fiction est un espace d'expérience par procuration, comme le jeu : « nous ne nous contentons guère d'observer les personnages des œuvres de fiction et leurs mouvements. Par le biais du moi fictif, nous leur emboîtons le pas, nous faisons nôtres leurs soucis, nous nous enfonçons dans le labyrinthe de leur destin. »<sup>63</sup> De la même manière, le jeu est toujours modalisé selon un rapport au monde qu'il génère. Il peut être un moyen de domination par la compétition, un biais pour accomplir une catharsis dionysiaque, un outil de simulation. Jeu et fiction déplacent leur rapport à la réalité dans un espace parallèle où s'articule une relation spécifique entre le récepteur et l'espace déplacé.

---

<sup>58</sup> GOFFMAN Erving, « Encounters: two studies in the sociology of interaction » in *The Advanced Studies in Sociology Series*, volume 1, Bobbs-Merrill, Indiana, 1961, 152 pages.

<sup>59</sup> DUVIGNAUD Jean, *Le Jeu du jeu*, op. cit.

<sup>60</sup> HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, op. cit. p.30.

<sup>61</sup> WINNICOTT Donald, *Jeu et réalité*, op. cit.

<sup>62</sup> BROUGÈRE Gilles, *Jouets et compagnie*, coll. « Un ordre d'idées », Stock, Paris, 2003, 406 pages, p.28.

<sup>63</sup> PAVEL Thomas, *Univers de la fiction*, op. cit. p.184.

Jeu et fiction produisent une mise à distance du réel à l'intérieur de codes normés. Ils permettent au récepteur de modaliser, d'actualiser et de transformer son propre rapport au réel.

Le JdR, en créant un espace imaginaire commun qui n'a aucune réalité matérielle, rend l'univers fictionnel totalement maniable par les joueuses.

### Conclusion

À ce stade, il nous est possible d'avancer que fiction et jeu présentent des traits communs, notamment dans leur réception. Le *play* et le *game* peuvent fonctionner harmonieusement, comme les deux rouages d'un mécanisme qui s'entraînent l'un et l'autre, dans un rapport moteur et complémentaire. Dans le jeu et la fiction, le récepteur agit par déconstruction, appropriation et reconstruction des schémas, procédé qui vient mobiliser un matériau brut qui se pose en outil d'interprétation et de réaction. Jeu et fiction fondent leur réception sur un contrat implicite qui lie le récepteur à l'émetteur, que ces postures soient fixes et abstraites (comme narrateur et narrataire dans un roman), ou qu'elles soient mouvantes et concrètes (dans une partie d'échecs, on est tour à tour, au sens propre, émetteur et récepteur). Rompre les règles tacites de ce contrat de réception, déplacer les pièces du jeu d'échecs dans un ordre non prévu par les règles, regarder les scènes d'un film dans le désordre dépasse les cadres de l'interprétation et de l'interactivité, et rend caducs les dispositifs postulés par la fiction et le jeu en court-circuitant leur dynamique immanente. La réception est fondée sur un ensemble de règles implicites.

Le « sérieux » n'est pas une caractéristique définitoire ni un paramètre qui différencierait la fiction du jeu, mais un écart de réception. Jeu et fiction sont pensés pour modaliser un cadre accueillant pour des conflits au sens large (comme moteurs d'intrigue ou comme opposition entre deux adversaires). Ces conflits génèrent des situations « à choix », et ce sont les conséquences de ces actes de résolution qui engendrent l'incertitude, dernier paramètre contigu des deux sphères.

En JdR, l'interprétation n'est que la première phase de l'interaction permise par le jeu. Dans un roman ou un film, les promenades inférentielles du récepteur ne pourront pas directement influencer sur les choix d'un personnage de fiction ; le JdR postule l'intercréativité comme le fondement de la fiction. Les promenades inférentielles deviennent le contenu fictionnel.

Cette notion fondamentale n'est pas apparue *ex nihilo* comme nous allons le montrer en étudiant le premier JdR, *Dungeons & Dragons (D&D)*, qui ne portait pas ce nom lors de son avènement.

## B. *Original Dungeons & Dragons*<sup>64</sup> (OD&D) (1974) : le premier JdR n'est pas un JdR

En 1988, Pavel remarque que le rapport à la fiction est en pleine évolution à cause de « la distance qui sépare le spectateur du monde fictionnel »<sup>65</sup>, qui tend à diminuer. Toutefois, cette tendance à l'interactivité fictionnelle telle qu'on l'identifie au XXI<sup>e</sup> siècle connaît une genèse longue et fragmentée. Il n'est pas question ici de tracer un historique exhaustif des JdR mais bien de le relire à la lumière de l'articulation de la relation entre fiction et jeu qui fonde l'intercréativité. Nous allons toutefois étudier *OD&D*, la première œuvre de notre corpus, avec précision, puisque ce titre est considéré comme le premier JdR.

### *OD&D*, mise en contexte et origines

À l'origine d'*OD&D*<sup>66</sup> se trouve *Chainmail*<sup>67</sup>, par Gygax et Perren. Ce jeu est un *wargame*<sup>68</sup>, ou pour reprendre l'intitulé de sa couverture : *rules for medieval miniatures*. *Blackmoor* est le décor de campagne créé par Arneson<sup>69</sup> pour *Chainmail* :

Dave Arneson demonstrated his *Chainmail* game campaign spinoff, a man-to-man game where one took the role of a "Hero" or "Wizard" from the "Fantasy Supplement" of *Chainmail*. Each player had a principal

---

<sup>64</sup> Le tout premier *Dungeons & Dragons* est appelé *Original Dungeons & Dragons (OD&D)* pour les différencier des éditions suivantes.

<sup>65</sup> PAVEL Thomas, *Univers de la fiction*, op. cit. p.184.

<sup>66</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons*, TSR, Lake Geneva, 1974.

<sup>67</sup> GYGAX Gary, PERREN Jeff, *Chainmail*, TSR, Lake Geneva, 1971.

<sup>68</sup> Jeu de société de stratégie, qui simule des batailles entre armées.

<sup>69</sup> Ajoutons qu'Arneson avait participé, en 1967, à *Braunstein*, une partie de *wargame* qui mettait en scène la prise d'une ville européenne, où chaque joueur jouait un seul personnage. D'autres avaient d'autres fonctions que le simple commandement des troupes. Les joueurs purent ainsi « contrôler d'autres personnes de la ville : le maire, un président d'université, quelques étudiants révolutionnaires, etc... Braunstein fut cette modeste ville éponyme. » ROBBINS Ben, *Braunstein : les racines des jeux de rôles*, trad. par Esthane, 2008, <http://ptgptb.free.fr/index.php/braunstein-les-racines-des-jdr/>

figure, and troops were hired with gold discovered in exploration of a dungeon or outdoor adventure. These two concepts were to me obviously great ideas, and I determined then and there to design a special game system to manage something new.<sup>70</sup>

*Chainmail*, dès 1971, se distingue des autres *wargames* en cela qu'il ne met en scène que quelques dizaines de combattants et permet « d'introduire des éléments de surprise dans le jeu ». <sup>71</sup> Toutefois, contrôler des personnages complets et entiers s'avérant assez complexe, il apparaît que chaque joueur devrait diriger un seul d'entre eux. C'est le point départ de l'identification action.

*Chainmail* introduit l'idée selon laquelle un joueur devrait endosser le rôle de *referee* (arbitre), qui fondera le concept de MJ (meneur de jeu) : sa fonction est de gérer certains aspects de l'univers du jeu, notamment ceux dont les autres joueurs ne sont pas censés avoir connaissance : » a third party is necessary to act as judge of the various attempts at mining the walls or counter-mining to prevent it. » <sup>72</sup> En ayant cette fonction d'arbitre neutre, le MJ sera le garant de l'aspect partagé et collectif du jeu : comme nous l'avons dit, les règles, le *game*, permettent de créer une aire concomitante dans laquelle se retrouvent tous les participants. Le MJ personnifie ce rôle médiateur.

*Chainmail* intègre déjà la littérature fantasy comme inspiration principale : « We will deal here with the great Red Dragon (*Draco Conflagratio*, or *Draco Horribilis*) which is typified in Tolkien's *The Hobbit*. » <sup>73</sup>

Ensemble, Arneson et Gygax créent *OD&D*, qui ne trouvera aucun éditeur. En 1973, Gygax quitte son travail d'assureur et fonde TSR, qui publiera *OD&D* un an plus tard <sup>74</sup>. Le jeu se vend à deux millions et demi d'exemplaires entre 1974 à 1982. <sup>75</sup> Dans les années qui suivront, *D&D* propulsera TSR dans les hautes sphères des industries culturelles florissantes :

---

<sup>70</sup> GYGAX Gary in LYNCH Scott, *Interview with Gary Gygax, part 3 of 3*, 2001, <http://www.rpg.net/news+reviews/columns/lynch25may01.html>

<sup>71</sup> CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, *op. cit.* p.16.

<sup>72</sup> GYGAX Gary, PERREN Jeff, *Chainmail*, troisième édition, *op. cit.* p.23.

<sup>73</sup> *Ibid.* p.35

<sup>74</sup> « The first version of the *D&D* game, now generally known as the Collector's Edition, went on sale in January 1974. By a year later, some 1,000 copies of the game had been sold. » GYGAX Gary, *Role-Playing Mastery*, Perigree Books, New York, 1987, 174 pages, p.20.

<sup>75</sup> VITALE Duccio, *Jeux de simulation : Wargames*, M.A Éditions, Paris, 1984, 256 pages, p.20.

La société [TSR] se développe parallèlement à l'engouement des joueurs pour le jeu de rôle jusqu'à devenir, entre 1980 et 1982, l'un des 50 premières sociétés américaines en chiffre d'affaires. À cette époque la société TSR compte 360 salariés et réalise, à elle seule, la moitié du chiffre d'affaires réalisé sur le marché des jeux américains.<sup>76</sup>

Dès 1976, TSR lance une revue mensuelle sur *D&D*, *Dragon Magazine*, qui comprendra également des comics, des textes de fiction comme des nouvelles, ainsi que des extraits et des critiques de romans : par conséquent, dès les prémices du JdR, la littérature apparaît comme une sphère très proche de celui-ci<sup>77</sup>.

C'est d'ailleurs dans les pages de ce magazine que Gygax disserte sur l'importance de suivre des règles de jeu standardisées, c'est-à-dire autorisées et publiées par sa compagnie. Il accuse même certains fanzines d'écrire des suppléments nuisibles aux campagnes, alors que ceux-ci répondaient à certains besoins des joueurs. Arneson quitte TSR en 1975 à cause de divergences. Gygax continue à diriger l'entreprise, mais sans payer les droits d'auteurs d'Arneson qui portera le problème devant les tribunaux en 1979 pour finir par vendre ses parts à Gygax<sup>78</sup>. Pour certains, ce duo de créateurs incarnera littéralement la dichotomie entre *play* et *game* au cœur du JdR :

While Gygax is often seen as *DD*'s rules guru, focusing on such things as tables and dice, Arneson is often credited with creating the "role playing" elements of the game.<sup>79</sup>

The two had what amounted to philosophical differences. "He thinks you can write a rule to cover any situation," Arneson says. "I don't. There are just too many possibilities, especially when you're asking people to use their imaginations." Gygax broke the characters down into a variety of classes, such as magic users and clerics, and expanded the list of weapons, from morning stars to flails. [...] Gygax didn't see himself as rigid and rule bound. In his mind, he was creating a coherent framework, a comprehensible rule set... a salable product.<sup>80</sup>

---

<sup>76</sup> TRÉMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, op. cit. p.34.

<sup>77</sup> Lieber a notamment participé à la revue : « Lieber's presence betokens a further ambition of the Dragon: to publish and popularize sword-and-sorcery fiction of the very sort that inspired *Dungeons & Dragons*. » PETERSON Jon, *Playing at the World*, op. cit. p.561.

<sup>78</sup> DARLINGTON Steve, *A History of Role-playing*, 1998, <http://ptgptb.org/0001/history1.html>

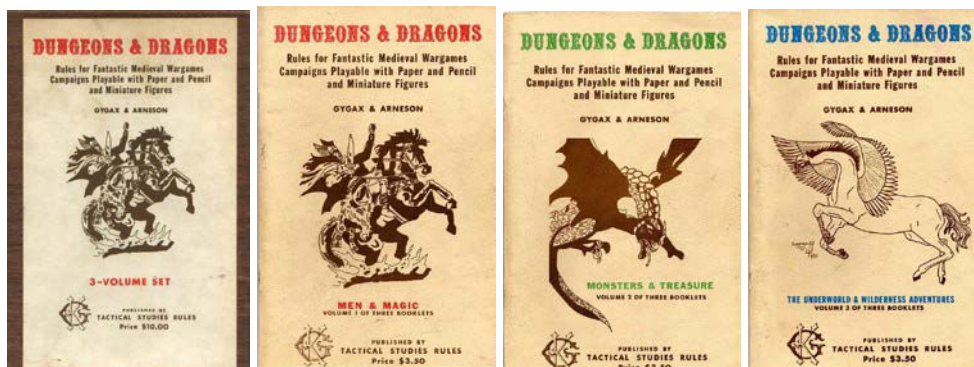
<sup>79</sup> VEZNER Ted, *Dungeons & Dragons co-creator Dave Arneson dies at 61*, 2009, [http://www.twincities.com/ci\\_12112297?nclink\\_check=1](http://www.twincities.com/ci_12112297?nclink_check=1)

<sup>80</sup> KUSHNER David, *Dungeon Master: the Life and Legacy of Gary Gyax*, 2008, [archive.wired.com/gaming/virtualworlds/news/2008/03/ff\\_gygax?currentPage=all](http://archive.wired.com/gaming/virtualworlds/news/2008/03/ff_gygax?currentPage=all).

Nous remarquons ici que pour Gygax, les règles sont nécessaires comme moyen de communication du *play*, et qu'il a accompli la disruption du bloc fictionnel par le jeu en « éclatant » les personnages comme autant de briques ludiques. Surtout, Arneson pointe le fait que les joueuses soient totalement libres est incompatible avec le fait d'avoir une règle pour chaque situation. Cette affirmation est un pilier de l'intercréativité propre aux JdR : là où dans un jeu de plateau classique, la joueuse doit agir dans le cadre des règles, en JdR la joueuse choisit de tenter une action, et les règles interviennent ensuite, si besoin.

### OD&D, anatomie

Mais qu'est-ce qu'*OD&D* exactement, sous quel format se présente ce produit culturel ? Une boîte, qui le placerait d'emblée dans la sphère des jeux ? Un livre, qui le catégoriserait comme œuvre de fiction littéraire, comme un roman ou un comic ? Précisément, *OD&D* est une boîte de carton contenant trois livres. La boîte elle-même est recouverte d'un imprimé imitant les veines du bois, qui lui vaudra son surnom de *woodgrain* chez les collectionneurs. Une feuille collée dessus fait office de première de couverture, avec le titre et sous-titre suivant : *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*. *OD&D* n'est pas identifié comme un JdR mais comme un *wargame*, cela dit ce long sous-titre a l'avantage de poser quelques éléments définitoires particulièrement intéressants.



Le cadre de jeu est un genre fictionnel : *Fantastic Medieval*. Le jeu se joue en « campagne », donc selon une logique syntagmatique, ce qui pose les fondations de la narration interactive. Le jeu est *jouable* avec les accessoires matériels habituels des *wargames*, mais ils ne sont pas obligatoires.

Les trois livrets à l'intérieur de cette boîte, vendue 10 dollars, sont : 1. *Men & Magic*, 2. *Monsters & Treasure*, 3. *The Underworld & Wilderness adventures*.

*OD&D* propose de jouer trois classes de personnages : les *Fighting-Men* (guerriers), les *Magic-Users* (mages) et les *Clerics* (prêtres), pour quatre races : *human*, *elf*, *dwarf*, et *halfling*. Ces personnages ont six caractéristiques (*abilities*), qui sont la force (*strength*), la constitution, l'intelligence, la dextérité, la sagesse (*wisdom*), et le charisme (*charisma*) dont les scores sont tirés aux dés, des points de vie (*hit points*), passent des niveaux en accumulant des points d'expérience, et leur défense dans les situations de combat est représentée par leur score en classe d'armure (*armor class*).

Les jets de sauvegarde (*saving throw*) sont une déclinaison de cette fonction pour tous les dangers qui ne sont pas directement liés au combat, comme la magie ou le poison, par exemple. Les personnages sont également définis par leur alignement, qui peut être loyal (*law*), neutre ou chaotique. Cet aspect représente leur moralité, et les autorise ou pas à utiliser certains pouvoirs. Les PJ (personnages-joueurs, *players characters*, encore appelés ici *callers*<sup>81</sup>), seront joués par les joueurs à raison d'un par joueur, alors que le PNJ (personnages non joueurs, *non players characters*), seront l'apanage du *referee* (le MJ, donc). Pour faire face aux monstres au cours de l'aventure, où ils découvriront de fabuleux trésors, les PJ devront choisir scrupuleusement leur équipement, et les mages leurs sorts.

Ces informations sont réparties entre les trois livres : *Men & Magic* comprend la création de personnages. En fait, il s'agit de choisir parmi différents éléments paradigmatiques excluants qui formeront un syntagme unique qui deviendra le PJ : en sélectionnant une classe, on s'ouvre certaines possibilités et s'en ferme d'autres. Il s'agit de faire des choix signifiants, qui auront des répercussions dans le système de jeu et son univers. Par exemple, si je souhaite jouer un prêtre, je ne pourrai incarner qu'un humain, mais j'aurai droit à certains sorts, selon les règles. Si je choisis d'acheter une arme ou une autre dans la liste des équipements, cela aura des conséquences sur mon efficacité au combat. Et lorsqu'au terme des aventures, mon personnage gagnera de l'expérience, il me faudra choisir de nouveaux paramètres sur ma fiche-personnage.

Le second volume, *Monsters & Treasure*, fournit une liste de trésors (notamment des objets magiques) et de monstres ainsi que leurs statistiques, issus des bestiaires mythologiques et fantasy : on trouve aussi bien des orcs que des vampires. Ici encore, les

---

<sup>81</sup> Que l'on peut traduire par visiteur, ce qui est particulièrement intéressant puisque le joueur est défini par sa relation à l'espace de jeu, qu'il va parcourir. Mais au départ le *caller* est plutôt celui qui communique les décisions du groupe au MJ. *OD&D* ne prend pas la peine de définir ce terme avant 1977 avec la *Basic Set* de Holmes, un jeu d'initiation à *D&D*. Cette consigne ne s'imposera pas, et en pratique chaque joueur parlera pour lui-même.

éléments purement ludiques sont également des fragments de fiction qui viennent d'emblée typer l'univers.

Ce format de texte paradigmatique, par liste, est très emblématique du JdR : après la disruption du bloc fictionnel, le JdR systématise ses fragments, les réorganise pour les transmettre au lecteur comme outils. Au lieu d'un ensemble uni lié par une narration, le texte rolistique est un manuel pratique pour la fiction : sous forme de listes, de dictionnaires, de glossaires, de listes, de descriptions encyclopédiques, bref d'ouvrages de références, ce texte est un moyen et non pas une fin. Cette systématisation de la fiction est la seconde étape sur le chemin de l'intercréativité, et sa mise à disposition la dernière.

Le dernier tome, *The Underworld and Wilderness Adventures*, détaille la manière dont un donjon (qui garde ici le sens anglais de souterrain) doit être structuré en niveaux, en étages s'enfonçant de plus en plus profondément dans les entrailles de la terre alors que les PJ progressent dans l'aventure ; le degré de difficulté que présentent les combats est exponentiel et progressif.

*OD&D* matérialise la première structure éditoriale des ouvrages de JdR, à savoir un premier tome destiné aux joueurs et à la création de leurs personnages, un second pour le MJ, où ils trouvera des outils qui viendront générer les situations conflictuelles (les opposants) et les justifier par un enjeu (trésor), et enfin un troisième pour bâtir un cadre accueillant pour ces conflits. Comme dans n'importe quelle narration, les personnages principaux (PJ) sont intégrés à un monde fictionnel, ont un objectif et des opposants.

#### Premiers suppléments pour *OD&D*

Cette organisation sera réutilisée dès 1975 pour le premier supplément pour *OD&D*, *Greyhawk*<sup>82</sup>. Celui-ci ajoutera notamment les classes de paladin et de voleur, une mécanique de probabilités par pourcentage pour gérer bonus et malus, de nouveaux sorts, objets magiques et monstres emblématiques comme le *beholder* (tyrannœil), ou la redoutable arme *vorpal blade* (épée vorpale). Ce format éditorial sériel, qui consiste toujours à ajouter des suppléments pour augmenter le matériel de jeu, montre que les univers des JdR sont construits sur le mode de la pléthore, et sont toujours susceptibles d'être enrichis.

---

<sup>82</sup> GYGAX Gary et KUNTZ Rob, *Greyhawk*, TSR, Lake Geneva, 1975.



*Blackmoor*<sup>83</sup>, le second supplément d'Arneson, est publié la même année. En plus des classes d'assassin et de moine, il contient la première aventure officiellement éditée pour *OD&D*, *Temple of the Frog*. Il apparaît comme flagrant que ce matériau de jeu tient du texte littéraire, car il mobilise des éléments fictionnels, une mise en situation narrative, le *background*<sup>84</sup>, dont nous reproduisons ici l'incipit :

Deep in the primaevial swamps of Lake Gloomey, shrouded in perpetual mist, lies the city of The Brothers of the Swamp. For years past this "religious" order has delved into the forbidden areas of study and determined that animals have more potential to populate the world than man, who was, after all, a biological abomination which would ultimately threaten the existence of all life. Therefore the good Brothers began developing a strain of amphibian that would combine the worst ferocity and killer instincts of larger mammals with the ability to move through swamps with great swiftness to strike and avoid retaliation. Combining the natural animals available with each other — through the use of biological mutations and methods discovered in old manuscripts — the Brothers began developing the giant killer frogs of the swamp.<sup>85</sup>

Le fait que ce texte raconte plus qu'il ne montre le situe dans le domaine du manuel pratique, didactique, c'est un instrument servant à mettre en place les bases d'une narration dont les PJ seront les héros.

En plus de ce texte d'introduction, ce scénario se présente comme une succession de cartes, dont les différentes zones sont numérotées. À chaque nombre correspond une entrée textuelle, qui détaille les indices et les PNJ que les PJ rencontreront s'ils pénètrent dans cette salle. À eux de découvrir le lien entre tous ces éléments.

Ce premier scénario<sup>86</sup> pour un JdR se pose comme la mise en espace d'une narration, et à ce titre crée une logique non plus syntagmatique et linéaire mais paradigmatique, fragmentée et plurielle. Pour devenir intercréative, ou du moins interactive à cette époque, la narration doit être mise en espace pour atténuer sa linéarité. L'itinéraire narratif devient celui des PJ dans l'espace diégétique.

---

<sup>83</sup> ARNESON Dave, *Blackmoor*, TSR, Lake Geneva, 1975.

<sup>84</sup> Terme qui fera date dans le jargon rôlistique, même en français, pour désigner l'historique, le passé d'un PJ ou l'univers d'un jeu.

<sup>85</sup> ARNESON Dave, *Blackmoor*, *op. cit.* p.28.

<sup>86</sup> Comme l'épisode d'une série TV, le scénario est une aventure spécifique que vont jouer les PJ. Écrit par le MJ ou faisant l'objet de suppléments, le scénario contient les informations indispensables au MJ pour préparer et mener la partie pendant laquelle il sera joué : PNJ principaux, cartes, intrigues principales et secondaires, indices, etc.

Ce rapport à l'espace créé par le jeu nous semble fondamental. Ce jeu de société qui ne porte pas encore le nom de JdR ne présente aucun plateau matériel, mais fournit un outil pour le MJ (dans le livret 3) pour qu'il bâtit lui-même cet espace en tant que cadre mental de jeu avant la partie. Alors les PJ dessinent une carte au fur et à mesure que l'univers fictionnel se révèle à eux lors de leur progression, le MJ transmet ces informations sur l'environnement par la parole, selon un mode discursif.

Pour cette raison, le JdR pose l'espace fictionnel comme un espace mental partagé entre les joueuses. Arneson ira même jusqu'à dire : « Dice and maps and figures and complicated rule books are a crutch. The game doesn't need them – but the market does. »<sup>87</sup> Et c'est justement le fait que ce cadre soit flexible, modulable, laissé en partie à l'interprétation des joueurs pour ce qui relève de sa représentation esthétique selon les descriptions données par le MJ, qui vont permettre l'interactivité puis l'intercréativité. Chaque univers est propre à chaque groupe, fluctuant, et bâti au confluent des interprétations de chacun de ses membres :

*D&D* does not present a specific social system, although the setting is supposed to be reminiscent of medieval society. There is no attempt to maintain the fiction of an explicit social structure – flexibility that Gygax finds essential to the game's success.<sup>88</sup>

Dans *OD&D*, l'univers est davantage un système dont le contenu fictionnel est sous-entendu qu'énoncé, que l'on livre par paradigmes sous forme de listes. Cet état de fait pousse les joueuses à remplir les espaces blancs, comme dirait Eco, en imaginant leurs propres paradigmes.

### Le statut des règles

De nombreux éléments de ces règles portent en eux les germes de situations narratives alors qu'ils ne sont au départ modalisés que pour permettre des conflits ludiques<sup>89</sup>. Par exemple, la caractéristique « charisme » d'un PJ sert à déterminer combien de mercenaires il pourra engager à son service. Suit un tableau qui détaille les malus ou les bonus infligés

---

<sup>87</sup> VEZNER Ted, *Dungeons & Dragons co-creator Dave Arneson dies at 61*, op. cit.

<sup>88</sup> FINE Gary Alan, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, op.cit. p.16.

<sup>89</sup> « Pour te donner un exemple, pour moi pendant des années, *D&D*, il m'a fallu cinq à six ans pour comprendre, je ne savais pas que les joueurs pouvaient lancer les dés. C'est-à-dire que pendant six ou sept ans les joueurs n'ont jamais lancé les dés, ni les miens ni les autres. C'est-à-dire que le principe c'est que je lançais les dés pour eux et je racontais l'histoire. » Pierre Rosenthal, voir entretien en annexe.

à leur loyauté selon le score du personnage. À partir de ces éléments purement ludiques se génère une situation fictionnelle : il est très facile d'aller piocher dans son encyclopédie personnelle de la littérature fantasy des contextes équivalents pour jouer cette séquence de jeu. Les mercenaires se rebellent ouvertement contre le groupe de PJ et les attaquent, ils les trahissent discrètement en révélant leur position aux ennemis alors qu'ils tentent de se cacher... pour schématiser, le système de jeu génère les conflits, la fiction les modalise à l'intérieur du cadre de jeu.

Cela dit, il faut relativiser ces propos en stipulant qu'*OD&D* est avant tout un jeu élaboré pour les combats, notamment parce que le système de jeu, en récompensant les victoires par les points d'expérience<sup>90</sup>, inscrit cette dynamique comme unique horizon d'attente<sup>91</sup> :

Many of the adventures published for *D&D* were originally intended for competitive play. [...] Over time, this changed. Adventures became less about killing monsters in dungeons and more about telling an interesting tale.<sup>92</sup>

Cette évolution vers un narrativité plus marquée est à notre sens engendrée par la flexibilité et la modularité du système de jeu. Dans l'introduction d'*OD&D*, les règles sont assumées comme étant incomplètes et surtout, elles se définissent davantage comme des guides, des outils, que comme des lois restrictives :

These rules are as complete as possible within the limitations imposed by the space of three booklets. That is, they cover the major aspects of fantasy campaigns but still remain flexible. As with any other set of miniatures rules they are guidelines to follow in designing your own fantastic-medieval campaign. [...] If your referee has made changes in the rules and/or tables, simply note them in pencil.<sup>93</sup>

---

<sup>90</sup> Dans de nombreux JdR, les points d'expérience sont une récompense accordée par le MJ aux PJ à la fin d'une partie. En les dépensant, les joueuses peuvent améliorer les capacités de leur personnage (par exemple : augmenter leur score de force, obtenir de nouveaux sorts, etc.) Cette mécanique a pour but de refléter l'évolution du personnage, qui gagne en puissance au fur et à mesure des aventures.

<sup>91</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons, op. cit.* p18 : « As characters meet monsters in mortal combat and defeat them, and when they obtain various forms of treasure (money, gems, jewelry, magical items, etc.), they gain 'experience. »

<sup>92</sup> TRESKA Michael, « *D&D Past, Now and Next* », in *Gygax Magazine*, n°1, New York, février 2013, 66 pages, p.40.

<sup>93</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons, op. cit.* p.4.

Cette redéfinition des règles comme instrument et non pas comme dogme limitatif marquera l'identité profonde du JdR. *Anything can be attempted* restera le maître-mot du cahier des charges.<sup>94</sup> C'est peut-être la raison pour laquelle les rôlistes préfèrent parler de système de jeu que de règles.

Cette incomplétude des règles a longtemps été ressentie comme un manque. *Alarums & Excursion*, le fanzine d'*OD&D*, a parfois tenté de circonscrire une « bonne » manière de jouer : « there is still no “how to play it” manual, though *A&E* is a reasonable substitute. »<sup>95</sup> Les auteurs partageaient du principe que les joueurs connaissaient bien les *wargames* et n'avaient pas besoin de davantage de précisions, les nombreuses références aux règles de *Chainmail* n'aidant pas à clarifier l'ensemble.

Pourtant, c'est dans le terreau de cette marge de manœuvre permise par cette incomplétude qu'a germé l'intercréativité fictionnelle propre aux JdR, comme le pensent les ténors du mouvement OSR<sup>96</sup> :

Beaucoup de défis associés, dans le jeu de rôle moderne, à des « jets de dés » (comme le fait de désamorcer un piège par exemple), sont traités dans les jeux de rôle à l'ancienne par l'observation, la réflexion et l'expérimentation. [...] Prenons un exemple simple : le piège à fosse. Nombre de pièges à fosse sont, en général, traités dans les règles 0e comme suit : on peut facilement les détecter en sondant le sol devant soit avec une perche de 3 m de long ; si on marche dessus, il y a une chance sur 6 que le piège à fosse s'ouvre ; et c'est tout. À l'inverse, les jeux de rôle modernes incluent généralement des classes de personnage ayant des capacités spécifiques pour détecter et désamorcer les pièges.<sup>97</sup>

Avancer qu'*OD&D* n'expliquait pas comment jouer paraît exagéré, car les auteurs proposent un exemple concret de partie qui montre la manière dont les joueurs peuvent utiliser le système comme un outil descriptif et narratif :

---

<sup>94</sup> PETERSON Jon, *Playing at the World*, op. cit. p.xiii.

<sup>95</sup> SWANSON Mark, *Alarums and Excursions*, n°8, février 1976, in PETERSON Jon, *Playing at the World*, op. cit. p.540.

<sup>96</sup> École récente du JdR, le *Old School Renaissance* souhaite réhabiliter les premiers JdR ou écrire des « clones » de ceux-ci, notamment en se basant sur le fait que les systèmes de jeux, depuis le début des années 2000, (comprenez essentiellement la 3<sup>e</sup> édition de *D&D*), en voulant créer une règle spécifique pour chaque situation, ont appauvri l'intercréativité fictionnelle permise par des systèmes plus légers, comme celui d'*OD&D*.

<sup>97</sup> FINCH Matthew, « Petit Manuel du jeu de rôle “old school” », trad. Denis Huneau, 2008, in *JDR Mag*, n°19, Paris, été 2012, 82 pages, p.37.

REF: Another check on the hollow sound reveals a secret door which opens onto a flight of stairs down to the south. The refuse is nothing but sticks, bones, offal and old clothes. One chest is empty; the other had a poison needle on the lock. (Here a check to see if the character opening it makes his saving throw for poison.) The chest with the poison needle is full of copper pieces — appears to be about 2,000 of them.

CAL: Empty out all of the copper pieces and check the trunk for secret drawers or a false bottom, and do the same with the empty one. Also, do there seem to be any old boots or cloaks among the old clothes in the rubbish pile?<sup>98</sup>

Des paramètres de jeu très abstraits peuvent donc devenir des éléments fictionnels, si les joueurs choisissent de les intégrer et ainsi jouir d'une grande latitude dans l'interprétation de leur actualisation.

Prenons l'exemple d'un élément ludique d'*OD&D* particulièrement abstrait, la classe d'armure. Sa représentation fictionnelle est laissée vide, car le jeu ne donne pas de réelles explications : en regardant le tableau p.19, qui se contente d'attribuer un score à chaque type d'armure selon le matériau qui la compose (plates, mailles, cuir, etc.), on *interprète* cet élément comme celui qui représente la capacité du PJ à encaisser les coups (plus l'armure que l'on porte est solide, moins on a de chances de subir des dégâts), mais les créatures qui ne portent pas d'armure, comme le pégase ou la vase grise (*gray ooze*), ont elles aussi une valeur de classe d'armure.

En conséquence, il appartient aux joueurs d'investir ce paramètre, à leur guise, d'une réalisation fictionnelle : par exemple, lors d'un combat, lorsque le MJ décrit une attaque qui n'inflige pas de dommages au PJ en raison de sa valeur de classe d'armure, il peut imaginer différentes réalisations fictionnelles : le coup de l'adversaire n'est pas assez puissant pour percer l'armure du personnage qui encaisse le coup avec courage, ou sa lame glisse sur le cuir de celle-ci sans blesser le PJ. Ou, pour un protagoniste doté d'une classe d'armure mais qui ne porte pas d'armure, il esquive le coup avec panache, le pare et le dévie de sa lance avec dextérité, ou rebondit sur lui sans le blesser... Les règles se posent dès lors non pas comme un carcan entravant le *play*, mais comme un outil de création fictionnelle (qu'il soit descriptif ou narratif) en permettant une liberté et une large amplitude d'interprétation.

Les règles ont également pour fonction d'émuler l'incertitude, fonction personnifiée par les dés, qui resteront longtemps un des symboles matériels forts des JdR<sup>99</sup>.

---

<sup>98</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons, op. cit.* p. 13 (*The Underworld and Wilderness Adventures*).

Dans un jeu comme en littérature, la tension narrative fonctionne s'il y a incertitude<sup>100</sup>, c'est-à-dire au moins une chance d'échouer et au moins une chance de réussir, la tension étant engendrée lorsque les deux versants des possibilités, en un équilibre plus ou moins parfait, se rejoignent en un sommet, un point de bascule. C'est en cela qu'une incertitude équilibrée *a minima* est fondamentale pour le jeu, incertitude que viennent contrebalancer et canaliser les règles : si c'est l'*alea* seule qui décide de la résolution de ces incertitudes, le caractère interactif se trouve sérieusement amputé.

Les règles, encore une fois, s'emploient à équilibrer ces deux aspects pour proposer ce que l'on pourrait appeler un chaos systématique, où les joueurs auront tout de même une influence sur la résolution d'une incertitude, sans pour autant en décider arbitrairement, ce qui serait « trop facile », et de fait dénué d'intérêt ludique. Autrement dit, les règles viennent bâtir les fondations du point de bascule sur lequel s'enfante l'incertitude.

Prenons un exemple : chaque joueur est limité par le poids de l'équipement qu'il peut porter, ce qui l'oblige à faire des choix. Si je fais le choix de me battre avec une dague plutôt qu'avec une hache, j'aurai un bonus contre les orcs et les kobolds. Cela ne me permettra pas de réussir à leur infliger des dégâts à coup sûr, mais j'augmente, en prenant cette décision, mes chances de le faire, et par là j'influe sur la résolution d'une telle incertitude.

Si *OD&D* est avant tout un jeu qui inscrit l'exploration et le combat comme programme ludique primordial, il comprend également un aspect logistique de gestion, directement issu des *wargames* : chaque joueur doit prendre en compte la notion d'encombrement, c'est-à-dire du poids d'équipement qu'il peut porter ou pas<sup>101</sup>. Pour Peterson, ce paramètre « serve an important counterweight to adventures, [...] contributes to the realism of immersion of the simulation »<sup>102</sup>. À nouveau, le système pousse le joueur à faire des choix

---

<sup>99</sup> Et le sont encore aujourd'hui, même s'il existe de nombreux JdR qui utilisent d'autres procédés, comme *Amber* ou *Dogs in the Vineyard*.

<sup>100</sup> La tension narrative est « le phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à attendre un dénouement, cette attente étant caractérisée par une anticipation teintée d'incertitude qui confère des traits passionnels à l'acte de réception. La tension narrative sera ainsi considérée comme un effet poétique qui structure le récit et l'on reconnaîtra en elle l'aspect dynamique ou la « force » de ce que l'on a coutume d'appeler une intrigue. » BARONI Raphaël, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, coll. « Poétique », Seuil, Paris, 2007, 437 pages, p.18.

<sup>101</sup> Cette contrainte ludique est notamment reprise dans les jeux vidéo RPG de la licence *D&D* comme *Baldur's Gate* par exemple, mais aussi dans des jeux qui proposent un univers et un *gameplay* bien différent, comme le premier *Resident Evil* (1996) ou plus récemment *Far Cry 3* (2012).

<sup>102</sup> FINE Gary Alan, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, *op. cit.* p.354.

qui seront décisifs lors du jeu. De surcroît, sélectionner un équipement participe à la singularisation d'un personnage, en ajoutant cette nouvelle donnée paradigmatique lors de sa création.

Enfin, si *OD&D* comprend, dans son ADN même, les singularités qui permettront d'ancrer le JdR dans une charnière entre fiction et jeu, il nous faut quelque peu nuancer nos propos : à cette époque, et dans cette première version, cette réception duale n'est pas explicitement programmée en tant que telle par les auteurs du jeu :

Je ne comprenais pas très bien de quoi il s'agissait. En tant que wargamer, j'ai vite assimilé la mécanique de jeu et compris qu'une personne était le maître de jeu et que les autres jouaient un groupe d'aventuriers. [...] Malgré cela, quelques points clés m'échappaient complètement. [...] Steve ne s'était pas contenté d'agrandir le donjon d'une boîte, il avait créé son propre monde, ses propres donjons, et des histoires pour chacun des habitants de son univers. Oh mon dieu ! je fus complètement époustoufflé. Je n'avais jusque-là jamais compris que c'était la direction dans laquelle je pouvais aller. [...] Même si je jouais à *D&D* depuis plusieurs mois, ce fut cette nuit-là que je compris vraiment ce qu'était le jeu de rôle.<sup>103</sup>

Dans le même ordre d'idées, certains aspects des règles peinent à être expliqués de façon cohérente et harmonieuse avec le pendant fictionnel du jeu. P.13, il est dit que : « the referee may allow players to designate one relative of his character to inherit his possessions if for any reason the participant unexpectedly disappears. » La force motrice principale du jeu reposant sur l'accumulation (il s'agit d'obtenir toujours davantage de trésors, d'équipement ou de points d'expérience), cela permet de ne pas « perdre » ce capital. Néanmoins, d'un point de vue de la logique diégétique, il n'est pas forcément évident de justifier l'arrivée, en plein milieu de l'aventure, d'un nouveau personnage qui dispose exactement du même équipement que le précédent. À ce titre, le PJ d'*OD&D* peut plutôt être considéré comme une interface, un réceptacle qui vient canaliser des outils ludiques que la fiction a pour tâche de lier entre eux de façon cohérente.

Rappelons également qu'à cette époque, le système ne permet au joueur que d'exercer une influence minimale sur les résolutions des situations incertaines. Dans un premier temps, cette influence ne peut être qu'analeptique, *a priori*, car le PJ prend la décision de choisir tel ou tel équipement *avant* de l'utiliser dans une situation ludique. Ensuite, le système de création de personnage a une faible teneur en pouvoir décisionnel : si le joueur choisit sa

---

<sup>103</sup> ADKISON Peter, (éditeur du jeu de cartes *Magic*), in *Casus Belli*, saison 4, n°1, Lyon, nov-déc. 2011, 256 pages, p.25.

classe de personnage, les caractéristiques sont tirées aux dés, et la répartition des points d'expérience largement imposée par la progression par niveau.

Si les bases de l'intercréativité fictionnelle sont posées (le système de jeu permet de générer collectivement une fiction) dans la pratique la réalisation du procédé n'en est qu'à ses balbutiements, les deux logiques ne fonctionnant pas encore de façon harmonieuse.

Quoi qu'il en soit, il est incontestable que ces éléments purement ludiques sont tout droit issus de références littéraires.

### C. OD&D, un wargame paramétré par la littérature

Afin de bien cerner la relation séminale entre JdR et littérature, il est nécessaire d'évoquer l'ascendance des *wargames*.

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

En 1915, le célèbre auteur de science-fiction H.G. Wells publie un livre, *Little Wars*, qui contient les premières règles du jeu de guerre amateur à visée non militaire<sup>104</sup>. Il est intéressant de noter que le déplacement des *wargames* vers la fiction a été opéré par un célèbre auteur de science-fiction.

En 1952, le premier *wargame*, écrit par Charles Robert, se déroule à l'époque de la Seconde Guerre mondiale. Ce dernier créera la première entreprise de jeux de guerre, *Avalon Hill Company*, qui refusera d'éditer *OD&D* mais qui compte dans son catalogue des jeux comme *Risk* (1957) ou *Diplomatie* (1958). Cette époque charnière se pose comme le point où les *wargames* basculent dans la fiction :

L'évolution va bien plus loin que cela : le développement d'une esthétique plus soignée va aller de pair avec un approfondissement du *background* (le décor, l'univers en toile de fond), narratif et une modification

---

<sup>104</sup> LOZZI Nicolas, « Une petite histoire du jeu », in *Yellow Submarine, Jeu est un autre*, n°134, Les Moutons Électriques Éditeur, Lyon, 2009, 184 pages, p.20.



ludique essentielle qui va ouvrir la voie aux manifestations de la coopération entre le jeu et la science-fiction : l'utilisation de dés devient courante. <sup>105</sup>

Vers la fin des années 60, les batailles se détachent peu à peu du réalisme historique (une légion romaine pourra combattre des guerriers mayas) et on glisse peu à peu vers l'heroic fantasy que Tolkien et son célèbre roman *Le Seigneur des Anneaux* ont remis sur le devant de la scène avec sa réédition en poche. Tony Bath, un des précurseurs de cette tendance, attiré par la flexibilité que ces univers permettaient par rapport aux cadres historiques, aura une grande influence sur Gygax. <sup>106</sup>

Nous avons, dans notre précédente sous-partie, évoqué le thème fort d'*OD&D*, à savoir le combat épique contre des créatures à la puissance exponentielle, encouragé par un système de jeu adapté qui récompense ces affrontements. Il a fréquemment été reproché à ce JdR, et même dans ces incarnations les plus récentes, d'appauvrir son propre contenu fictionnel en privilégiant ces batailles et autres escarmouches. Pourtant, celles-ci sont également au cœur des thématiques de la littérature médiévale, tout comme le fait d'être en présence de personnages parfois archétypaux, qui se réalisent uniquement dans la praxis d'Aristote, l'action pure :

L'organisation du poème est volontairement simple ; le récit se réduit aux péripéties d'une bataille, comme dans la Chanson de Guillaume, ou d'une campagne, comme dans Gormont et Isembart. La même simplicité se retrouve dans l'âme des personnages : les héros épiques parlent peu, raisonnent peu, ignorent les raffinements de l'analyse. Quelques mots suffisent à les caractériser : « Roland est preux, Olivier est sage ». Ils agissent ; [...] Les personnages des chansons de geste sont guidés par un idéal de vie active et guerrière. Ils recherchent la prouesse, c'est-à-dire l'aventure héroïque ; et, tout entiers à cette « quête », ils ignorent le repos, à cheval toujours, et toujours casque en tête. <sup>107</sup>

Nous nous rappelons également de Tristan qui délivre l'Irlande du dragon, lors d'une scène d'action épique, où l'on pourrait presque entendre les jets de combats au tour par tour rouler sur la table de jeu :

---

<sup>105</sup> *Ibid.* p.21.

<sup>106</sup> PETERSON Jon, *Playing at the World*, *op. cit.* p.425 et suivantes.

<sup>107</sup> CASTEX Pierre-Georges et SURER Paul, *Moyen Âge*, coll. « Classiques » Hachette, Paris, 1946, 88 pages, p.15.

Le preux rassemble ses forces et, se couvrant de son écu, pique des éperons son destrier avec une telle vigueur que le coursier, tout hérissé de peur, bondit pourtant contre la bête. La lance de Tristan heurte les écailles et vole en éclats. Aussitôt le preux tire son épée, la brandit et en assène un coup terrible sur la tête du dragon, mais sans même entamer le cuir. Le monstre a senti l'atteinte : il lance ses griffes contre l'écu, les y enfonce et en fait voler les attaches. La poitrine découverte, Tristan le requiert encore de l'épée et le frappe sur les flancs d'un coup si violent que l'air en retentit. Vainement : il ne peut l'entamer. Alors, le dragon vomit par les naseaux un double jet de flammes : le haubert de Tristan noircit comme charbon, son cheval s'abat et meurt. Mais aussitôt relevé, Tristan enfonce la pointe de son épée dans la gueule du monstre : elle y pénètre toute et lui transperce le cœur. Le dragon pousse une dernière fois son cri horrible et meurt.<sup>108</sup>

Dans les faits, il semblerait que le reproche habituel que l'on fait notamment aux novélisations de JdR<sup>109</sup>, à savoir d'accorder une place prépondérante à la description des combats et autres scènes d'action, relève davantage d'une école de critique littéraire moderne<sup>110</sup> que d'un éloignement réel des codes de la littérature médiévale, codes qui seront en partie repris par la fantasy<sup>111</sup>. Si les mécanismes du système de jeu apparaissent si saillants à la lecture de cet extrait, c'est tout simplement parce qu'ils ont été modélisés d'après les codes de cette littérature, possiblement véhiculés par la fantasy qui a agi comme intermédiaire. Si « la geste » (*res gestae*) participe du monde traditionnel de l'épopée (culte de la force et de la gloire individuelle, de l'exploit, démesure du héros)<sup>112</sup>, » les règles d'*OD&D* permettent aux joueurs d'investir ce genre.

Dès les premières lignes du supplément fantasy de *Chainmail*, Gygax revendique plusieurs inspirations et influences, et toutes sont littéraires, et non pas visuelles (ni cinéma, ni même *comics*).

Nous pensons que c'est l'amplitude immanente à la réception littéraire qui en est la cause ; le cinéma, notamment, verrouille et réduit l'interprétation en cela qu'il impose au spectateur son rythme, et ne laisse imaginer ni musique, ni l'apparence des personnages, ni les décors, puisqu'il donne beaucoup à voir. Gageons que, comme les règles du jeu à cette

---

<sup>108</sup> LOUIS René, *Tristan et Iseult*, trad. par René Louis, coll « Classiques », Le Livre de Poche, Paris, 1972 (2008), 283 pages, p.45-46.

<sup>109</sup> Romans écrits dans un univers de JdR.

<sup>110</sup> Il nous semble que le caractère médiocre de ces textes est surtout lié à leur style médiocre et à leur composition narrative linéaire.

<sup>111</sup> « Les poètes, tout en reproduisant les mœurs et les aspirations de la société chevaleresque du temps, ont fixé pour les siècles à venir un idéal exaltant de vie active et héroïque. » CASTEX Pierre-Georges et SURER Paul, *Moyen Âge*, *op. cit.* p.7.

<sup>112</sup> SOUILLER Didier et TROUBETZKOY Vladimir, *Littérature comparée*, coll. « Premier cycle », PUF, Paris, 1997, 787 pages, p.150.

époque, c'est précisément cette « marge de manœuvre » laissée à l'interprétation par la littérature qui est une des raisons de cette ascendance exclusivement littéraire.

Attardons-nous maintenant à analyser plus précisément ces liens, avec Tolkien : « *D&D*, comme tant de jeux qui suivirent, met en scène des hobbits. Cependant, les avocats de Tolkien ont vite menacé de porter plainte pour violation de copyright, menant à la naissance du “halfling” (petites-gens). »<sup>113</sup> Gygax affirmait (voir note 76) que c'était l'absence d'univers qui avait fortement contribué au succès du jeu. Nous nous permettons de nuancer cette affirmation, car en incorporant des références directes aux Terres du Milieu, les auteurs du jeu ont d'emblée intégré le monde de Tolkien dans leur propre univers, indissociable des canons du genre. Si Gygax a pu minimiser l'influence de Tolkien par la suite, émuler les Terres du Milieu était pourtant une base motrice lors de la création de *Chainmail* :

Shortly before the publication of *Chainmail*, Gygax wrote to Wargamer's Newsletter describing his intention to add “rules for Tolkien fantasy games” to his medieval miniatures rules, including rules for balrogs, hobbits, trolls, giants and the aforementioned dragons.<sup>114</sup>

Dans le même ordre d'idées, l'évolution des personnages, qui consiste à accumuler des points d'expérience pour monter de niveau, articule mécaniquement ce que Tolkien a appelé l'ennoblissement :

Merry, Pippin, Sam et Frodo sont des personnages d'autant plus intéressants, pour l'auteur, qu'ils sont inexpérimentés au début du récit, et donc susceptibles de beaucoup évoluer pour se transformer en êtres valeureux, selon un processus que Tolkien nomme « ennoblissement ».<sup>115</sup>

Ajoutons également que *Le Seigneur des anneaux* comporte de nombreuses scènes d'affrontement, que ce soit de grandes batailles (comme dans *Les Deux Tours*), des duels (entre Saroumane et Gandalf), des escarmouches (contre le troll des cavernes), et évidemment, le fameux combat épique contre le balrog dans les souterrains<sup>116</sup> de la Moria,

---

<sup>113</sup> DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, première partie : un petit pas pour un wargamer*, trad. par Rappaport, 1998, <http://ptgptb.free.fr/0001/history1.htm>

<sup>114</sup> PETERSON Jon, *Playing at the World*, op. cit. p.41.

<sup>115</sup> FERRÉ Vincent, *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu* Christian Bourgeois Éditeur, Paris, 2001, 353 pages, p.234.

<sup>116</sup> Véritable sens anglais de « *dungeon* » dans *OD&D*.

que *D&D* contribuera à installer comme un topos. À ce titre, l'exemple de *Bilbo le hobbit* est encore plus parlant et fait office de véritable canon narratif rolistique, puisqu'il s'agit d'un groupe d'aventuriers composé de nains guerriers, d'un hobbit voleur et d'un mage humain qui partent occire un dragon afin de récupérer un trésor et un royaume.

Cependant, la magie de Tolkien, élément assez subtil et volatile chez cet auteur, ne peut pas inspirer des règles qui fonctionnent efficacement pour paramétrer le système de jeu. Il faut dès lors aller chercher du côté de Jack Vance et de son cycle *The Dying Earth*,<sup>117</sup> notamment en ce qui concerne la mémorisation des sorts, règle à laquelle les mages d'*OD&D* doivent se plier : chaque matin ils choisissent ceux qui seront à leur disposition pour les prochaines heures. Voici un nouvel exemple d'une singularité fictionnelle qui engendre une règle ludique.

Le roman de fantasy *Three Hearts and Three Lions*<sup>118</sup> de Poul Anderson vient lui apporter le concept d'alignement, soit les convictions éthiques<sup>119</sup> d'un personnage, qui obligent le joueur à choisir si son avatar sera plutôt du côté de la loi ou du chaos ; en découleront certaines contraintes ludiques, comme le fait de pouvoir ou pas utiliser certains types d'équipement, ou de pouvoir ou pas former des alliances potentielles avec certains PNJ.

Ces alignements partagent une origine commune avec les romans de Michael Moorcock. Cet auteur a par ailleurs inspiré de nombreux éléments, notamment au niveau de l'équipement (on pense aux épées qui, au-dessus d'un score relatif d'intelligence, peuvent contrôler leur porteur<sup>120</sup>, ce qui rappelle fortement Stormbringer), emprunts qui, à l'époque, n'avaient pas dérangé l'écrivain qui n'imaginait pas que *D&D* puisse se diffuser si massivement en tant que produit culturel à part entière :

When I told the original D&D guys they could use Elric it was in the spirit of the 60s/70s when it seemed to many of us that we were sharing in a common culture and the products of that culture. Of course, I hadn't anticipated that some people would start turning all this stuff into commercial businesses and so it was a bit

---

<sup>117</sup> VANCE Jack, *The Dying Earth*, Hillman Periodicals, New York, 1950.

<sup>118</sup> ANDERSON Poul, *Three Hearts and Three Lions*, Doubleday, New York, 1961.

<sup>119</sup> À ce sujet, voir COGBURN Jon et SILCOX Mark (dir.), *Dungeons and Dragons and Philosophy, Reading the Temple of Wisdom*, coll. « Popular Culture and Philosophy », volume 70, Carus Publishing Company, Chicago, 2012, 223 pages.

<sup>120</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons, op. cit.* p.27 (*Monsters and Treasure*).

of a surprise when *D&D* and Chaosium, for instance, started fighting over who ‘owned’ the rights to the Elric ‘cosmology’.<sup>121</sup>

Dans *Chainmail*, Gyax cite en outre Robert E. Howard. L’empreinte de cet auteur est prégnante, car elle n’a pas engendré un seul point du système mais son concept ludique primaire : les personnages d’*OD&D*, contrairement à ceux de Tolkien qui se battent pour la noble cause d’une communauté afin de défendre ses valeurs, ont pour but d’accumuler richesses et puissance pour leur propre intérêt (en tout cas, jusqu’à l’introduction de la classe de paladin dans *Greyhawk*), ce qui les rapproche de fait de Conan. Il s’agit d’amasser trésors et pouvoir, et c’est précisément ce mode de l’accumulation que le système d’*OD&D* paramètre et récompense : « As characters meet monsters in mortal combat and defeat them, and when they obtain various forms of treasure (money, gems, jewelry, magical items, etc.), they gain “experience”. »<sup>122</sup> Le combattant à la Howard reste le profil privilégié et emblématique du jeu, archétype systématisé par la classe de personnage du guerrier.

Finalement, dès les prémices de ce JdR qui n’en est pas encore un, le système est codé d’après des règles qui ordonnent et singularisent les univers littéraires qui inspirèrent les auteurs, posant de ce fait la relation entre *play* et *game* comme complexe, structurée par un réseau d’échanges pluriels. Mais il semblerait que l’objectif ait davantage été de simuler un genre (la fantasy) qu’un monde particulier.

## D. Éléments définitoires du JdR

*OD&D* pose les bases d’éléments qui articulent et modalisent le lien entre fiction et jeu d’une manière unique qui marquera le JdR, voire contribuera à définir ses normes esthétiques pour les années suivantes. Certaines de nos réflexions feront une entorse à la logique chronologique, mais cette progression diachronique, nous tenons à la penser comme une focale pour problématiser les spécificités définitoires du JdR, pas comme un carcan. Nous nous proposons d’analyser ces composantes spécifiques pour aboutir à une

---

<sup>121</sup> MOORCOCK Michael, *Michael Moorcock on D&D (and More)*, 2009, <http://grognardia.blogspot.fr/search/label/interview?updated-max=2009-06-27T09:29:00-04:00&max-results=20&start=33&by-date=false>

<sup>122</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons, op. cit.* p.18.

définition. Surtout, définir les éléments qui composent le JdR de façon précise est crucial, puisque nous les manierons tout au long de cette étude.

### Le personnage-joueur (PJ)

En JdR, le PJ est *lusor in fabula*, et l'identification va de pair avec l'interaction, avec l'action.

L'empathie envers un personnage de fiction fait partie intégrante du processus de réception<sup>123</sup>. Nous lions cette assertion à l'identification, qui nous semble être le socle sur lequel se fonde l'empathie.

Nous nous souvenons des « dangers » supposés des JdR et des jeux vidéo : le processus d'identification effraie depuis le bovarysme. Encore aujourd'hui, le processus d'identification est ressenti comme médiocre, dans une opposition hiérarchique à une réception savante et « intelligente » de l'art. L'assertion « Les rôlistes créent un personnage qui devient le centre d'un certain investissement affectif »<sup>124</sup> stigmatise d'emblée cette relation et la rejette dans le champ autrefois réservé à la « paralittérature ».

Pourtant, en JdR, l'identification apparaît comme une condition *sine qua non* de sa réception, active par essence. Le fait d'investir un personnage intradiégétiquement actant rend la fiction interactive. En littérature, l'identification demeure un acte de réception limité à l'interprétation, alors que le JdR permettra de le réaliser pleinement et concrètement, pour faire du PJ un *lusor in fabula*. Le JdR installe une réception participative de la fiction.

Il existe de fait un rapport empathique entre le joueur et son personnage : « perdre » involontairement un personnage est généralement assimilé à un échec pour le joueur, justement car il est *son* personnage.

En premier lieu, il est pour lui un moyen de parcourir une réalité imaginaire qui devient un lieu d'expérience. Il se pose comme un véritable générateur et un transmetteur de toutes sortes de sentiments que les joueurs n'expérimenteront peut-être jamais dans la vie réelle,

---

<sup>123</sup> L'empathie est définie comme « l'essence même du sentiment esthétique » par Robert Vischer à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et « désigne une projection de notre moi dans les êtres et les choses, une objectivisation de notre vie affective, une identification du sujet et de l'objet par les sentiments. » SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit. p.640.

<sup>124</sup> CRISTOFARI Cécile, « Lecteur, acteur : la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle », *Trans n°9 : pop culture*, Paris, hiver 2010.

des outils pour ressentir des émotions qui restent des simulacres, afin d'éviter de subir les conséquences réelles de celles-ci<sup>125</sup>.

Cette relation se définit dès lors comme un oxymore : le rapport empathique se situe au confluent de la mise à distance et de l'assimilation avec cette entité fictionnelle ; il est indispensable de s'identifier pour éprouver de l'empathie et provoquer le phénomène que l'on appelle l'immersion, mais tout en maintenant une certaine mise à distance qui doit permettre deux phénomènes de réception : la sensation d'évasion, d'une « fuite » du réel d'une part, et celle du contact avec l'altérité d'autre part. Ce besoin d'évasion, comme l'identification, est un processus de réception décrié car considéré comme médiocre<sup>126</sup>.

Là où la relation entre personnage et joueur se complexifie, c'est qu'au-delà d'un miroir idéalisé de soi, le protagoniste devient parfois un lieu d'évasion de soi, qui dès lors permet le contact avec l'altérité, l'expérience fictionnelle d'être autre, celui que l'on ne comprend pas. La relation entre personnage et récepteur dépasse la simple identification. Le mouvement s'inverse, il devient centripète : au lieu de créer le personnage à partir de soi, c'est au joueur d'investir un protagoniste qui ne lui ressemble pas, ou du moins pas au premier abord. Pour expérimenter l'altérité via ce personnage, le récepteur doit s'y retrouver *a posteriori* mais ne pas s'y reconnaître au départ. Il s'agit d'incarner le personnage au sens premier. Ce genre de protagoniste permet une plus grande créativité mais nécessite un effort immersif et psychologique supplémentaire, puisqu'il s'agit finalement d'apprendre à être autre, ce qui n'est pas immédiat.

L'objectif ici n'est pas de nous ériger contre les accusations qui ont diabolisé les JdR lors de la véritable « chasse aux sorcières » dont ils ont été victimes dans les années 90, mais bien de montrer, selon un axe qui appartient aux théories de la réception, que le processus d'interaction propre au JdR ne peut être entièrement déréalisé, ce qui le rendrait d'emblée caduc.<sup>127</sup> Il est un équilibre entre mise à distance et assimilation.

Évidemment, certains joueurs, notamment les plus jeunes, ont tendance à vouloir créer une version fantasmée et idéalisée d'eux-mêmes. Mais le système de jeu fonctionne

---

<sup>125</sup> C'est d'ailleurs le but de l'exercice psychologie de Moreno qui a donné son nom au JdR.

<sup>126</sup> À ce sujet, voir COUEGNAS Daniel, *Introduction à la paralittérature, op. cit.* et FONDANÈCHE Daniel, *Paralittératures, op. cit.*

<sup>127</sup> À ce sujet, voir également CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction, op. cit.* chapitre 8 p.189 et suivantes, ainsi que les cinq typologies d'identification distinguées, inspirées par Jauss (p.263 à 268). Ce classement est modalisé selon différents degrés de la relation mise à distance/assimilation entre le personnage et le joueur.

comme un « garde-fou », c'est-à-dire qu'il faudra faire des choix lors de la création de personnage : il ne pourra pas avoir des scores exceptionnels dans tous les paramètres le définissant. D'autre part, cette tendance n'est absolument pas immanente aux JdR mais à toute forme de fiction épique :

Si l'on affirme que les personnages de jeu de rôle sont les fruits des fantasmes des joueurs parce qu'ils sont plus forts, plus beaux, plus compétents et plus courageux que la moyenne, on réédite l'éternel procès fait au récit épique, de l'Iliade à Hollywood.<sup>128</sup>

Ajoutons à cela que cette supériorité des personnages est davantage une question de genre que de médium ; lorsque nous aborderons le JdR *Call of Cthulhu*, nous verrons que les PJ n'ont plus grand-chose en commun avec les puissants héros howardiens de *D&D*.

Pour conclure, la relation entre un personnage et un joueur n'est pas fixe et s'équilibre constamment entre mise à distance d'une part, afin de pouvoir expérimenter l'altérité, et assimilation d'autre part, afin d'éprouver l'empathie nécessaire à l'immersion fictionnelle. Paradoxalement, la mise à distance est nécessaire à l'empathie.

Cependant, il existe un autre niveau dans lequel s'accomplissent les rapports de ce syntagme complexe, celui que nous appellerons l'interaction alternée, due à un décalage entre différentes postures de réception. L'interactivité se joue selon un double statut, et il n'est pas toujours évident d'identifier qui, du joueur ou du personnage, *interagit* réellement.

Par exemple, au cours d'une partie, il arrive que les PJ soient confrontés à une énigme ou un casse-tête. Au lieu de demander un jet d'intelligence ou d'astuce aux joueurs pour le résoudre, le MJ va les laisser trouver la solution par eux-mêmes ; dès lors, ce n'est plus l'intelligence des personnages qui est mobilisée, mais celle des joueurs.

Dans le même ordre d'idées, il arrive que la prise en compte d'informations extérieures à la diégèse, auxquelles seuls les joueurs sont censés avoir accès, vienne influencer les actions de leur personnage : par exemple, alors que le personnage dort dans la chambre d'une auberge, le MJ demande au joueur d'effectuer des tests de perception : s'ils sont ratés, alors que le personnage n'en a aucune idée car il dort, le joueur sait qu'il vient de

---

<sup>128</sup> *Ibid.* p.261.



manquer un événement intradiégétique signifiant, et cela participe à l'immersion, au suspense.

Certains jeux vont jusqu'à conseiller de consciemment utiliser ce décalage de réception, ici pour installer une atmosphère cohérente (donc extradiégétique) avec le genre horrifique (élément intradiégétique) :

Si vous [le MJ] voulez révéler une information secrète à un seul PJ, des notes et un bref aparté en dehors de la salle de jeu devraient faire l'affaire. En revanche, les autres joueurs comprennent forcément que leur allié sait quelque chose qu'ils ignorent. Mais si vous êtes un tant soit peu rusé, vous pouvez profiter de l'aspect méta-jeu des notes pour faire planer un climat de suspicion sur vos joueurs. Au lieu de faire passer une seule note (ce qui revient en jeu à montrer quelqu'un du doigt en hurlant « Il sait quelque chose ! ») faites-en passer trois, une avec les informations à transmettre et les deux autres avec une consigne disant de lire le contenu du papier et de le rendre sans rien révéler.<sup>129</sup>

Le joueur est censé faire abstraction de certaines données qu'il sait et que son personnage ignore. Avant de débiter une partie de JdR traditionnel, il est fréquent que le MJ demande aux PJ d'écrire ce que l'on appelle un *background*, c'est-à-dire le passé, l'historique de leur personnage. Le but est de les ancrer dans l'univers et éventuellement permettre au MJ d'utiliser certains éléments (anciens ennemis ou amants, secrets honteux, etc.) comme accroches narratives. Imaginons un personnage policier persuadé que son père est décédé lorsqu'il était enfant. Toutefois, il s'avère que son véritable père est un membre de gang redouté et cela, le personnage ne le sait pas, contrairement au joueur, qui lui le stipule dans le *background*.

Pour ajouter encore un niveau de complexité, ce mouvement peut s'accomplir dans un cheminement inverse, comme le relève Gary Alan Fine<sup>130</sup>. Le personnage dispose parfois de tout un savoir auquel le joueur n'a pas accès : imaginons qu'un joueur exerçant la profession d'avocat et n'ayant aucune connaissance médicale joue un personnage dont le métier est chirurgien : le système du jeu intervient dès lors pour compenser ce manque et lui permettre d'interpréter ce protagoniste en réalisant des jets de compétence lorsqu'il s'agit de soigner un patient.

---

<sup>129</sup> SCHNEIDER F. Wesley, *Rule of Fear (Guide de l'Ustalav)*, Paizo, Redmond, 2011, trad. Aurélie Pesséas, Black Book Éditions, Lyon, 2012.

<sup>130</sup> FINE Gary Alan, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, op. cit., p.187 et suivantes.

Ces postures ambiguës ne sont que diverses expressions de cette interaction alternée, qui s'impose comme une caractéristique propre à la réception du JdR. Les considérations dites « méta-jeu », c'est-à-dire extradiégétiques, ont longtemps été stigmatisées comme une « mauvaise » manière de jouer, parce qu'il n'est pas cohérent qu'un personnage intègre, dans son processus décisionnel, des informations qu'il n'a pas.

Pourtant, cette singularité médiatique étant inhérente au JdR, l'utiliser comme outil de jeu semble plus pertinent que de tenter de l'occulter. Les diverses postures formulées par Ron Edwards<sup>131</sup> ne sont, au final, que différents dosages d'un élément ou l'autre qui composent cette interaction alternée.

Dans la posture du marionnettiste, le personnage est un jeton qu'utilise le joueur pour agir à l'intérieur du monde du jeu, sans considération de cohérence fictionnelle. Dans celle d'acteur, c'est l'approche du monde par le biais exclusif du personnage qui compte (selon ses désirs, sa personnalité). La posture d'auteur postule une fusion complexe entre les deux précédentes : il est permis, et même, on attend du joueur, qu'il utilise ses connaissances et ses propres désirs extradiégétiques pour motiver les actions de son personnage, tout en trouvant une justification intradiégétique. Enfin, dans celle de metteur en scène, le joueur s'approprie une plus grande autorité sur la diégèse, au-delà de son personnage, actualisant certaines parties laissées dans l'ombre par le MJ.

Il nous semble que ces quatre postures n'ont de sens que considérées dans une relation interconnectée voire alternative, un même ensemble quadripartite. Par exemple, le fait de jouer son personnage comme un marionnettiste trouve ses limites dans celles de l'univers du jeu : même si je souhaite que mon personnage s'envole soudainement dans les airs, je suis limitée par le système de jeu et par les codes du monde fictionnel. Ce peut être pour des raisons mécaniques (mon score dans la compétence requise est trop bas) ou intradiégétiques (*a priori*, dans *The Call of Cthulhu*, les humains ne peuvent physiquement pas s'envoler).

Une autre caractéristique immanente au PJ de JdR, c'est son inscription au sein d'un groupe. Au départ, chaque PJ du groupe est censé avoir une spécialité. Comme Bilbo est « recruté » parce qu'un expert-cambrioleur est indispensable à la quête des treize nains

---

<sup>131</sup> EDWARDS Ron, cité par YOUNG Joseph, « La Théorie 101 », trad. Pierre Carmody, in *JDR Mag*, n°15, Paris, été 2011, 82 pages, p.71-72. Ron Edwards est un des plus célèbres théoriciens du JdR, comme nous le verrons.

menés par Oakenshield, les PJ incarnent aussi des fonctions complémentaires, qui seront les rouages interagissant d'un même système, le groupe. Cette complémentarité est une considération méta-jeu : lors de la création des personnages, les joueurs tiendront compte des compétences les uns des autres ; le groupe idéal est varié afin de pouvoir faire face au plus grand nombre de situations possibles, et est habituellement composé des trois premières classes de personnages (guerrier, prêtre, mage), auxquelles s'adjoindra le voleur avec le supplément *Greyhawk*. Cette dynamique collaborative et complémentaire est inscrite en toutes lettres dans les premières pages d'*OD&D* : « survival is often the question, unless fighters protect the low-level magical types until they have worked up. »<sup>132</sup>

L'aspect collaboratif implicitement induit est une spécificité innovante du JdR, car dans la plupart des *wargames* les joueurs s'opposaient. Le groupe devient une entité à part entière, structurante et topique des JdR : contrairement à la littérature, qui peut choisir de mettre en scène tel ou tel protagoniste à l'envi, les personnages de JdR sont plus rarement séparés. Même si le MJ peut jouer quelques scènes seul à seul avec certains PJ pour un temps donné, le groupe doit la plupart du temps être réuni au sein de l'espace diégétique.

Chaque PJ est avant tout un paradigme du syntagme qu'est le groupe, d'où l'importance de ce que le jargon rolistique nomme la fédération. La fédération, c'est la justification intradiégétique du rassemblement des PJ : ils peuvent appartenir à une même organisation, former une famille, où être recrutés par un employeur commun, etc. En tant que tels, ils doivent privilégier la collaboration avant toute autre interaction, notamment par le dialogue, car une opposition constante entraverait grandement le déroulement ludique comme la dynamique narrative.

De même, si le MJ peut parfois occuper une fonction d'opposition, ce n'est que pour générer les conflits immanents à tout jeu et toute narration. Cette opposition a pour fonction d'être motrice, c'est-à-dire qu'elle a pour objectif d'activer la dynamique de réaction qui préside à l'interactivité (par exemple, les PJ volent un bijou sur l'étal d'un marchand et prennent la fuite peu discrètement, le MJ les informe que les gardes les prennent en chasse). Il s'agit donc d'une opposition génératrice, dont l'objectif est de participer à la construction de l'univers avec les PJ. La collaboration entre les joueuses se

---

<sup>132</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons, op. cit.* p.6.

pose dès lors comme un trait définitoire du JdR, elle est indispensable pour l'intercréativité, qui implique l'idée de création collective.

Enfin, la dernière caractéristique marquante du personnage-joueur réside justement dans le fait qu'il est composé de fragments de l'univers du jeu, selon une logique combinatoire. Ces paradigmes ludiques sont liés entre eux par la logique fictionnelle et narrative, personnifiée par son *background*, qui lui donnera substance et cohérence. En fait, le PJ, dans sa dénomination même, est un syntagme qui allie fiction et jeu. Si le *background* est son ADN fictionnel, la fiche-personnage est sa carte d'identité ludique : celle-ci récapitule toutes les données du personnage relatives au système de jeu, généralement les caractéristiques (attributs qui tiennent de l'inné, comme l'intelligence ou la force) et les compétences (qui représentent les acquis, comme la médecine ou le piratage informatique) sous forme de scores plus ou moins élevés dans différents domaines. Ce sont ces scores qui vont servir à résoudre les actions à issues incertaines, traditionnellement avec l'aide des dés, et plus globalement à interagir avec le système de jeu. Ces deux documents, l'un ludique technique, l'autre fictionnel, définissent le PJ.

Cette relation d'influence entre identité mécanique et substance fictionnelle est posée dès *OD&D* lors de la création de personnage, où il est dit, en parlant des caractéristiques : « Prior to the character selection by players it is necessary for the referee to roll three six-sided dice in order to rate each as to various abilities, and thus aid them in selecting a role. »<sup>133</sup> S'il s'agit pour le moment de faire le choix stratégique le plus intéressant, à savoir que je ne vais pas opter pour une classe de guerrier si mon score en force, caractéristique la plus utilisée pour un guerrier, est nettement inférieur à celui de mon intelligence, plus utile aux mages, en germe on devine que les scores chiffrés et objectifs du *game* viennent coder l'aspect *play*. Si mon personnage a un haut score en force, cela lui permettra d'être plus performant lors des phases ludiques de combat, mais cela connotera également certains aspects plus fictionnels, comme son apparence, sa personnalité, etc.

Alors, comment définir le statut de PJ ? Toujours selon cette dichotomie, il est à la fois vaisseau qui permet au joueur de parcourir la diégèse, et une interface qui lui permet d'interagir avec le système. Il est un canal fictionnel, capable de s'adapter aux différents niveaux d'interaction : utiliser la mécanique de jeu, c'est interagir avec l'univers. Ce qui va

---

<sup>133</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons, op. cit.* p.10.

déterminer le niveau d'interaction du PJ, c'est la posture de la diégèse, selon qu'elle sera passive ou active : généralement le PJ a recours à la description verbale pour les actions sur un objet passif (sortir une épée de son fourreau ou enlever un tableau accroché au mur ne présente pas de difficulté particulière) ou aux règles si l'objet peut résister (soulever un meuble dépend de la force du personnage). Cette relation est par conséquent modalisée par la réaction, passive ou réactive, de la diégèse.

En raison de la complexité de ces échanges, la relation de ce canal avec l'univers du jeu s'articule selon un mouvement réciproque : en tant qu'actants de l'univers du jeu, les PJ sont capables de le modifier et d'être modifiés par lui :

En acceptant que mon personnage n'est pas juste mon avatar, et en acceptant que je n'ai pas toujours le dernier mot sur comment il réagit, ou comment on le voit, je perds une part de contrôle, mais je gagne quelque chose de précieux : je lui laisse l'opportunité d'être marqué, surpris et changé par le monde qui l'entoure. Je le laisse devenir plus vrai, plus ancré dans le monde, plus vivant. Le personnage n'est plus une *réponse* à son environnement (« je suis le barbare, je suis indéboulonnable et je cogne très fort »), mais une *question* sans cesse posée (« est-ce que mon barbare est indéboulonnable ? Est-ce qu'il peut régler tous les problèmes à coups de masse ? »).<sup>134</sup>

Cette influence entrelacée est elle aussi un trait singulier des PJ, et se pose comme la condition *sine qua non* de leur intégration pleine et entière au cadre fictionnel.

Pour résumer, les JdR investissent la notion même de personnage de caractéristiques inédites et immanentes, qui contribuent à leur singularisation en tant que dispositif fictionnel.

Le PJ dépasse cette position passive du récepteur pour devenir un actant intradiégétique. « Le texte est une machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà-dit restés en blanc », nous dit Eco<sup>135</sup>. En JdR le personnage ne se contente pas de coopérer, il joue le rôle de canal qui permet l'interaction avec la diégèse, il devient le *lusor in fabula*. L'acte de lecture habituel est limité à l'interprétation, il n'y a pas de véritable interaction dans les textes conventionnels comme il en existe en JdR, où les joueurs sont les véritables co-créateurs de la fiction bâtie par fragments en temps réel. De fait les frontières, habituellement très tranchées, entre

---

<sup>134</sup> POGORZELSKI Gregory, *Le Personnage et le joueur*, 2012, <http://awarestudios.blogspot.be/2012/03/le-personnage-et-le-joueur.html>

<sup>135</sup> ECO Umberto, *Lector in fabula*, *op. cit.* p.27.

émetteur et récepteur, ont tendance à s'opacifier, à devenir poreuses, voire elles ne sont plus signifiantes du tout. C'est le propre de l'intercréativité, qui intègre les apports créatifs des émetteurs comme parties intégrantes de la fiction.

Ce mode de réception de la fiction est en partie rendu possible par le système de jeu, une autre spécificité du JdR.

### Le système de jeu

Nous allons voir ici que les règles de JdR sont davantage un instrument fictionnel que des lois rigides.

Gilles Brougère ne considère pas les règles comme un corps de lois immuables et fixes fourni par le jeu, mais comme un contrat social entre les participants :

Même si la règle peut être définie comme un corps de prescriptions spécifique et stabilisé, la réalité de bien des parties consiste à penser que la règle reste dans beaucoup de cas la production de la décision collective des joueurs, le choix de respecter à la lettre une règle réifiée étant un cas particulier de cette logique générale. La règle du jeu n'est pas celle qui est écrite quelque part, mais celle qui organise les décisions et leur enchaînement.<sup>136</sup>

Dans le même ordre d'idées, Vincent Baker, auteur de JdR et théoricien, comprend dans les règles celles qui sont édictées par le jeu, mais aussi celles qui relèvent d'un consensus entre joueurs d'une même table, qui leur sont propres : « When I say rules, I mean the procedures in the book that you're using, plus the principles you're basing your non-book decisions on. »<sup>137</sup>

Certains pensent que ce rapport dissident aux règles est propre JdR. Il apparaît que ce n'est pas tout à fait exact et que, comme Brougère le remarque, c'est un aspect qui concerne nombre de jeux en général. Surtout, il semble plutôt que le JdR soit le seul jeu, dès ses prémices, à *assumer* voire à encourager cette relation flexible aux règles, à l'inscrire dans son programme. Il apparaît plus approprié de parler de système que de règles (et c'est probablement la raison pour laquelle la dénomination système de jeu s'est peu à peu imposée), parce qu'il n'est ni une contrainte ni un carcan, mais bien un code, un cadre souple, une ressource, un outil.

---

<sup>136</sup> BROUGERE Gilles, « Existe-t-il quelque chose de tel que les règles du jeu ? », *op. cit.*

<sup>137</sup> BAKER Vincent, *Periodic Refresher*, 2005, <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/23>

Fondamentalement, la dynamique du système de jeu est centripète, en cela qu'il est censé pouvoir être modalisé par toutes sortes de situations fictionnelles, alors que des règles strictes sont autocentrées : une situation qu'elles ne prévoient pas ne peut pas exister dans l'espace ludo-fictionnel. Par exemple, au *Monopoly*<sup>138</sup>, je ne peux pas décider d'envoyer sciemment un autre joueur en prison pour récupérer ses possessions immobilières car les règles du jeu ne le prévoient pas.<sup>139</sup> Une première caractéristique du système de jeu est de se poser comme une interface pour la créativité des joueurs : le *play* précède le *game*, et non l'inverse.

Ensuite, le système de jeu est le ciment de l'espace imaginaire commun partagé, selon le principe de Lumpley formulé par Vincent Baker et Emily Care-Boss : « c'est le moyen par lequel chaque groupe de joueurs arrive à un accord sur le contenu de l'espace imaginaire commun. »<sup>140</sup> Le système de jeu est un facteur harmonisateur, qui permet aux points de vue des joueurs de se superposer. De cette superposition naît l'espace imaginaire commun dans lequel se déroule le jeu.

Il est un facteur égalisant, qui redistribue l'autorité démiurgique autour de la table : « Fondamentalement, le système répartit la crédibilité ; Ce qui signifie qu'il fournit aux participants les moyens nécessaires d'estimer qui a le droit de déclarer quoi à propos de l'espace imaginaire commun, et qui n'en a pas le droit. »<sup>141</sup> Le système n'est donc pas une règle qui réduit la liberté des joueurs, il instaure un pacte, il est un contrat qui explicite les « rôles » de chacun dans la création concomitante de l'univers et de la narration. Dès lors, le système de JdR se pose comme le garant de la légaliberté de Duflo : « Le contrat ludique instaure le règne de la légaliberté, c'est l'acte par lequel chacun se soumet aux règles du jeu, créant par là le monde ludique. »<sup>142</sup>

Enfin, nous postulons le système le jeu comme une articulation mécanique des lois de l'univers fictionnel. Dans *OD&D*, la magie est une véritable science, avec ses codes et ses

---

<sup>138</sup> DARROW Charles et MAGIE Elisabeth, *Monopoly*, Parker Brothers, Salem, 1935.

<sup>139</sup> Nous verrons d'ailleurs que récemment, certaines typologies de jeux, notamment ceux que l'on appelle les *story games*, ont fait émerger une troisième dynamique, que l'on pourrait qualifier de centrifuge, où le système lui-même génère les situations ludo-fictionnelles, en un rapport étroitement unifié.

<sup>140</sup> Cité par YOUNG Joseph, *Théorie 101 – 1<sup>re</sup> partie : le système et l'espace imaginaire commun*, trad. Par Pierre Nuss, 2005, <http://ptgptb.free.fr/0026/th101-1.html>. Notons que ce principe est déjà présent dans le *Basic Roleplaying*, système de jeu édité par Chaosium pour *Call of Cthulhu* : « the rules are the agreed-upon 'reality' which makes the game world understandable », p.2.

<sup>141</sup> EDWARDS Ron, « La théorie 101 », *op. cit.* p.71.

<sup>142</sup> DUFLO Colas, *Jouer et philosopher*, coll. « Pratiques théoriques », PUF, Paris, 1997, 256 pages, p.221.

fonctionnements propres, elle fait donc partie intégrante du monde et vient s'ajouter à ses propriétés physiques. L'existence ludique de la classe de personnage du prêtre sous-entend, quant à elle, la présence d'un groupe social ecclésiastique, ce qui participe à singulariser l'univers qui, paradoxalement, n'est pas censé exister à cette époque de la gamme. En somme, le système de jeu construit un monde.

Nous pouvons définir le système de jeu selon trois axes immanents : il est un instrument qui vient soutenir la participation créative des joueurs. Il organise, régule et répartit la participation créative des joueurs. Il code et rend interactif l'univers pour permettre la participation créative des joueurs. En conclusion, le système de jeu est l'ensemble des dispositifs qui rend la fiction intercréative.

Maintenant que nous avons défini ce qu'était le système de jeu, penchons-nous sur sa constitution anatomique, composée de trois éléments : la création de personnage, le système de résolution et le système d'évolution.

La création de personnage fournit aux joueurs les outils techniques et fictionnels pour générer leur avatar, en accord avec la diégèse. En d'autres termes, elle est un outil grâce auquel les joueurs définissent leur personnage de façon cohérente et liée à l'univers, dans une logique intégrative, lorsqu'ils élaborent leur fiche-personnage. Avant même la première partie, le rapport du protagoniste au monde est pré-modalisé : que sait-il faire ou pas, est-il particulièrement fort ou sage, etc. *OD&D* pose certaines bases qui marqueront ce processus de définition du personnage, notamment entre l'inné et l'acquis, généralement partagé entre les caractéristiques (pour l'inné, comme la force, la constitution) et les compétences acquises (les compétences n'existent pas encore dans *OD&D*, mais c'est notamment le cas des sorts).

Dans le même ordre d'idées, il n'est pas rare qu'une dichotomie cartésienne entre l'esprit et la matière régisse leur répartition, qu'elle soit implicite ou explicite. La force, la constitution et la dextérité sont des attributs physiques, et l'intelligence, la sagesse et le charisme des propriétés qui relèvent davantage de l'esprit.

Il est possible de partager les genres de création de personnage en deux grandes catégories.



La création de personnage fermée, comme dans *D&D*, implique que chaque choix en entraîne un autre parmi une série de paramètres fermés. Je choisis une classe<sup>143</sup> (guerrier) un rôle<sup>144</sup> (humain) et un alignement (loyal). Ce tout premier syntagme composé de ces trois paradigmes ludiques m'ouvre un certain champ des possibles techniques (quelle arme vais-je choisir d'utiliser ?) et m'en ferme d'autres (je ne pourrai pas prendre de sorts, puisque cette capacité technique est réservée aux magiciens et aux prêtres, et je ne pourrai pas utiliser certains objets à cause de mon alignement). L'avantage de ce genre de système est qu'il permet de saisir presque instinctivement les archétypes qui fondent l'univers et de facilement répartir les spécialisations entre les PJ pour aboutir à un groupe « efficace » en termes stratégiques. L'inconvénient est que les choix des joueurs sont bien plus limités, et ce genre de système de création de personnage peut parfois être ressenti comme un carcan.

La création de personnage ouverte, est celle utilisée dans le système BASIC de Chaosium, notamment utilisé pour *Runequest* et *The Call of Cthulhu*, qui ne sortiront que quelques années après *OD&D*. Dans ce genre de création de personnage, je choisis comment répartir un certain nombre de points parmi mes caractéristiques et mes compétences, librement, sans contraintes. L'avantage, c'est que j'ai bien davantage de liberté pour imaginer un personnage original. L'inconvénient, c'est le risque d'obtenir un groupe disparate ou redondant, non seulement en termes techniques et fictionnels, ce qui peut en partie être résolu en concertant les autres joueuses lors de la création de personnages. Du protagoniste très spécialisé à celui qui est sera « moyen » dans de nombreux domaines, l'amplitude est énorme, mais le risque est d'obtenir un personnage

---

<sup>143</sup> Pour résumer, la classe est à la fois un métier et une fonction à l'intérieur du groupe.

<sup>144</sup> Nommé « race » dans les éditions ultérieures du jeu, cette notion floue comprend des notions telle que la culture ou le pays d'origine, d'une part, et des particularités biologiques, d'autre part, comme la faculté des elfes à voir dans le noir. Cette logique archétypale vaudra à *D&D* des accusations de racisme, alors que le jeu encourage à créer un groupe diversifié, et donc spécialisé dans des domaines variés, avec un objectif commun ; plus encore, le système de jeu *impose* cette diversité et cette coopération : un groupe uniquement composé d'humains prêtres n'a quasiment aucune chance de survivre aux obstacles de l'aventure. C'est la même logique qui engage Bilbo dans l'aventure du roman éponyme, ou qui fonde la communauté de l'Anneau : l'alliance de ces diversités rend le groupe performant. En cela, on se rappellera l'ouvrage *Race et Histoire* de Claude Lévi-Strauss : « Tout progrès culturel est fonction d'une coalition entre les cultures. » Enfin, cette logique archétypale est loin d'être étrangère à la théorie littéraire : Hamon, (*Poétique du récit*, p.130-131) fait des « classes de personnages-types » selon leur sexe, leur origine, leur idéologie, etc., « des groupements homogènes de personnages définis par le même nombre d'axes sémantiques ». Il ajoute que le personnage est défini par, entre autres, « son intégration particulière (isomorphisme, démultiplication, syncrétisme) à des classes de personnages-types. » (*Ibid.* p.141.) Barthes nous rappelle quant à lui que les archétypes de personnages existent depuis bien longtemps, notamment ceux du théâtre bourgeois (la coquette, le père noble, etc.) (*Ibid.* p.33).

moins cohérent et lié à l'univers, ou peu tactiquement « efficace » dans son rapport au système de résolution.

Quoi qu'il en soit, la fonction de la création de personnage reste inchangée : définir celui-ci par son inscription ludique et fictionnelle à l'intérieur de l'univers de jeu, dans un rapport harmonieux et cohérent. Le personnage est le premier apport créatif des joueuses à la diégèse.

Passons au système de résolution, qui est un aspect particulièrement crucial du système de jeu. Si la création de personnage se fait avant le début de la partie, et que le système d'évolution est son pendant en aval, le système de résolution résout les oppositions au cours du jeu. Romaric Briand, auteur et théoricien de JdR, en donne une limpide définition :

Le système de résolution, c'est l'ensemble des règles et des pratiques qui permettent de résoudre des conflits dans la fiction. Ces conflits peuvent être de différentes natures mais ils engagent toujours l'action d'un élément fictif contre un autre élément fictif : un personnage fictif contre un autre personnage fictif, un élément fictif contre le savoir-faire fictif d'un personnage, etc. Bref, le système de résolution gère des interactions entre choses fictives : des personnages, des vaisseaux, des véhicules, des décors, des conditions météo, etc. Ainsi, dans le cas précis où un joueur annonce que son personnage va frapper un garde, c'est au système de résolution de nous dire la façon dont ce conflit se résout. La plupart du temps un tel conflit se règle en jetant les dés ou en comparant des scores fixes sur les fiches des deux personnes engagées dans l'action. Toutes les règles qui gèrent les interactions entre les éléments de la fiction dans un jeu de rôle forment son système de résolution.<sup>145</sup>

Le système de résolution est la concrétisation du partage de l'autorité créative d'une part, mais surtout il a pour fonction de résoudre l'incertitude immanente au jeu et à la narration. Cette résolution peut prendre différentes formes selon Jonathan Tweet, célèbre auteur de JdR : la *fortune* (la résolution est aléatoire, ce sont par exemple les dés qui vont décider du résultat), le *karma*, (le score dans la caractéristique liée à l'action va déterminer l'issue de celle-ci), enfin le *drama* revient à choisir l'issue la plus intéressante narrativement, et pas forcément la plus avantageuse ou la plus désavantageuse.<sup>146</sup> Ce sont

---

<sup>145</sup> BRIAND Romaric, *Le Système de jeu de rôle*, 2013, <http://leblogdesens.blogspot.fr/search/label/Game%20Design>

<sup>146</sup> Tweet énonce cette répartition dans son jeu *Everway*, dont nous reparlerons précisément dans notre troisième partie.

trois manières différentes de résoudre la tension générée par l'incertitude. Dans l'absolu elles peuvent, à l'intérieur d'un même système de résolution, se succéder, coexister ou s'alterner, mais traditionnellement, le système de résolution opte pour un seul mode, qui se situe entre la *fortune* et le *karma* : l'issue est certes aléatoire, mais le PJ a plus de probabilités de réussir une action si celle-ci est liée à un score particulièrement élevé de sa fiche-personnage.

Le système de résolution peut être défini comme l'instrument de résolution des incertitudes intrinsèques générées par les situations fictionnelles.

Enfin, le système d'évolution pourrait être considéré comme la création de personnage *a posteriori*, puisqu'il consiste à permettre à la joueuse de modifier sa fiche-personnage afin de rendre son avatar plus performant, par exemple en augmentant ses scores dans telle ou telle caractéristique. C'est à Dave Arneson que nous devons cette innovation<sup>147</sup>, sa campagne *Blackmoor* induisant de fait, par son format sériel, la notion d'évolution des personnages :

Arneson's group was having too much fun playing these specific roles to want to part with them after a single game. Outside of the individual games, Arneson created an experience system for characters. Your character would earn experience points based on their success from game to game. After a certain number of points, a character would "level up".<sup>148</sup>

Dès *OD&D* cette évolution est modalisée selon deux axes, qui reprennent la dichotomie entre fiction et jeu. Elle peut être intradiégétique : ce sont les trésors que trouvent les PJ à la fin et pendant une aventure, c'est-à-dire l'or, l'équipement, les objets magiques, etc. L'évolution extradiégétique, ce sont les points d'expérience donnés par le MJ à la fin d'une aventure, que les PJ pourront « dépenser » pour augmenter certains scores de leur fiche-personnage pour un système ouvert à la *Call of Cthulhu*, ou qui leur permettront de passer des niveaux dans *OD&D*.

Si le moyen diffère, l'objectif de ces évolutions est équivalent : ajouter de nouveaux paradigmes à cette construction par fragments d'univers qu'est le personnage. Il a fréquemment été reproché à l'évolution extradiégétique de ne faire sens que selon la

---

<sup>147</sup> PETERSON Jon, *Playing at the World*, op. cit. p.348.

<sup>148</sup> KUSHNER David, *Dungeon Master: the Life and Legacy of Gary Gygax*, op. cit.

logique ludique, et de ne pas être cohérente d'un point de vue fictionnel : qu'est-ce qui explique que le personnage soit devenu plus puissant quasiment du jour à lendemain, voire d'une heure à l'autre ? Certains jeux ont tenté de rationaliser cette approche en proposant de n'augmenter que les caractéristiques, compétences ou pouvoirs dont les PJ se servaient pendant une partie, mais cela peut alourdir la fluidité du jeu. La relation entre fiction et jeu est parfois orageuse, et les auteurs de JdR n'auront de cesse de la repenser et de la réorganiser, comme nous allons le voir.

De fait, en JdR le personnage est fondamentalement évolutif, aspect induit par le format narratif sériel qui caractérise le jeu, la campagne. L'apprentissage et l'évolution du personnage, d'un point de vue objectif ludique (connaissances, savoir-faire, etc.) et subjectif plus fictionnel (psychologique, social) est un véritable objectif, une fin en soi qui s'inscrit comme un véritable moteur, le but du jeu à cette époque.

### Le meneur de jeu (MJ)

Nous pensons que le statut de MJ centralise les fonctions nécessaires à l'intercréativité.

Dans *OD&D*, le MJ est appelé le *referee*, l'arbitre. Son rôle est expliqué en ces termes :

The referee bears the entire burden here, but if care and thought are used, the reward will more than repay him. First, the referee must draw out a minimum of half a dozen maps of the levels of his "underworld", people them with monsters of various horrid aspect, distribute treasures accordingly, and note the location of the latter two on keys, each corresponding to the appropriate level. [...] When this task is completed the participants can then be allowed to make their first descent into the dungeons.<sup>149</sup>

On évoque dès cette époque la notion de travail (fardeau), qui peut paraître paradoxale car le MJ est lui aussi considéré comme un joueur. Mais son investissement sera à la hauteur du plaisir procuré par le jeu, promet l'auteur. Sa tâche est plus lourde dans le sens où, traditionnellement, il génère une base diégétique et narrative en proportion supérieure aux PJ, qui eux, réagissent à cette base : la création élaborée par les PJ a pour fondations les éléments diégétiques et narratifs disposés par le MJ, qui prend habituellement en charge l'intégralité de l'univers de jeu. Il décrit les décors, interprète les Personnages Non Joueurs (PNJ) et déroule avec les PJ les différents fils narratifs. Il est principalement responsable du passif diégétique, c'est-à-dire de l'environnement et de l'univers du jeu, des éléments qui le composent, qu'ils soient animés ou pas. Ceux-ci sont mis à la disposition des PJ qui

---

<sup>149</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons*, *op. cit.* p.5.

choisissent de les actualiser ou pas en interagissant avec eux. Pour synthétiser, il est le passeur, ou plutôt l'interface, de la diégèse.

La célèbre citation de Gygax dit que les dés ne sont là que pour faire du bruit derrière le paravent, sous-entendant que le MJ a autorité sur le système de jeu :

Vous êtes le livre de règles et il n'y en a pas d'autres. De la même manière que les joueurs doivent perdre l'idée que leurs personnages se trouvent dans un environnement de type tournoi et à un niveau de difficulté approprié, vous devez abandonner l'idée selon laquelle les situations sont régies par des règles, elles sont régies par vous.<sup>150</sup>

En cela, le MJ pourrait être considéré comme le « mélangeur » entre fiction et jeu, qui permet au JdR de faire de cette dichotomie son identité, même si dans le détail ses fonctions ont évolué au cours de l'histoire, comme le résume très bien Jérôme Larré, auteur et théoricien de JdR :

Dans la boîte rouge [*D&D*], il doit faire jouer le donjon *exactement* comment il a été conçu, sans prendre la moindre initiative pour ou contre les PJ. Il y est essentiellement un arbitre, parfois un architecte. Pendant les années 90 et 2000, il doit devenir un réalisateur, un conteur ou un dramaturge. Depuis, on attend de lui qu'il joue un rôle de facilitateur ou d'animateur, voire on trouve le moyen de s'en passer.<sup>151</sup>

Exception faite du terme arbitre, qui a un sens ludique lorsqu'il s'agit que chaque PJ ait autant d'attention et de prise sur la narration qu'un autre, toutes ces fonctions appartiennent davantage au champ de la fiction. Le statut de MJ comprend trois assignations : il est l'interface avec l'univers, le mélangeur qui permet à fiction et jeu de fonctionner ensemble, et le réactif, au sens presque chimique du terme, qui rend l'intercréativité possible, au-delà de l'interactivité. Certes les joueurs réagissent aux éléments auxquels il les confronte, mais son rôle est d'intégrer leurs apports créatifs, imprévisibles par essence, en adaptant le système de jeu en conséquence.

Voyons maintenant quelle est sa fonction dans ce format narratif propre au JdR qu'est la campagne, avec la toute première du genre écrite par Arneson pour *OD&D* dans le supplément *Blackmoor*.

---

<sup>150</sup> FINCH Matthew, « Petit Manuel du jeu de rôle "old school" », *op. cit.* p.40.

<sup>151</sup> LARRÉ Jérôme, in DE JAEGER Julien et la rédaction, « Story Games, jeux narratifs : le MJ, une espère en voie de disparition ? » *Diédent*, n°9, Aix-Noulette, septembre 2013, 184 pages, p.179.

## La campagne

Nous pensons que la campagne est le schème d'une narration interactive.

Le format narratif le plus connu des JdR s'appelle le scénario, auparavant nommé module ou aventure, pour *OD&D*. De longueur et de complexité variables, il se présente sous forme de canevas narratif qui servira de support de jeu. Les campagnes sont des enchaînements de scénarios qui déploient un fil narratif commun.

Il est intéressant de constater que si le terme campagne est emprunté au vocabulaire militaire des *wargames*<sup>152</sup>, le terme scénario appartient davantage à la fiction, bien qu'il faille plutôt le considérer dans cette acceptation : « par analogie, on emploie parfois scénario pour désigner la trame d'un projet d'action réelle, réglant d'avance l'organisation des événements qu'on provoque. »<sup>153</sup> D'une façon générale, les scénarios de JdR reposent sur le principe de la quête, un moteur narratif immédiat et clair. *OD&D* est un jeu pensé pour et par la campagne :

While it is possible to play a single game, unrelated to any other game events past or future, it is the campaign for which these rules are designed. It is relatively simple to set up a fantasy campaign, and better still, it will cost almost nothing. In fact you will not even need miniature figures, although their occasional employment is recommended for real spectacle when battles are fought. A quick glance at the Equipment section of this booklet will reveal just how little is required. The most extensive requirement is time. The campaign referee will have to have sufficient time to meet the demands of his players, he will have to devote a number of hours to laying out the maps of his "dungeons" and upper terrain before the affair begins.<sup>154</sup>

La première spécificité de ce format narratif rolistique est la mise en espace comme fondement de l'interactivité : c'est là une innovation majeure apportée par le JdR en termes de narratologie. Le récit ne se pense plus selon une dynamique linéaire, mais selon une logique spatiale, éclatée et plurielle en de nombreux paradigmes répartis sur une carte. Les joueuses ont la liberté de les agencer comme bon leur semble selon leurs choix de progression dans l'espace, créant par là-même leur propre syntagme narratif, qui sera unique à chaque groupe.

C'est précisément la structure de la première aventure publiée par Arneson dans le second supplément pour *OD&D*, *The Temple of the Frog*, à l'atmosphère très

---

<sup>152</sup> Pour une filiation précise, voir PETERSON Jon, *Playing at the World*, op. cit. p.49.

<sup>153</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit. p.1272.

<sup>154</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons*, op. cit. p.3.

lovecraftienne bien qu'il s'agisse de fantasy. Celle-ci commence avec le *background*, qui narre le contexte dans lequel l'aventure s'inscrit : une ville où un ordre religieux occulte (adepte de l'esclavage et de sacrifices humains), créa, après avoir mené une série d'expériences, une espèce de grenouilles monstrueuses et géantes. L'histoire de l'ordre est particulièrement détaillée, notamment le schisme qui oppose deux groupes en son sein, des bandits et autres, créant tout un schéma actantiel. Vient ensuite la description générale de la cité et du temple, puis une carte numérotée. À chaque numéro correspond un paragraphe qui décrit plus précisément la zone concernée, les opposants que les PJ pourront y rencontrer et les trésors qu'ils pourront y découvrir. Ensuite, le haut-prêtre du culte se voit consacré un texte qui explique son rôle dans l'ordre et surtout, décrit avec précision son équipement en termes mécaniques (épée et bouclier +3), et les pouvoirs des anneaux de chaque ecclésiastique de rang inférieur. S'ensuit une série de cartes avec les paragraphes correspondants pour les différents niveaux du temple, comme le veut le canon de la « *dungeon adventure* ».

Cette structure narrative n'est pas linéaire, même si l'ordre dans lequel les PJ parcourent les différents niveaux est lui, imposé à cette époque. Si, dans la pratique, ce paramètre réduit les choix multiples<sup>155</sup>, la base d'une narration rolistique non linéaire dont le déroulement est défini par la progression des personnages dans l'espace diégétique est posée avec cette première aventure : celle-ci met en place une situation déjà « chargée » narrativement, où un schéma actantiel est pré-dessiné, et les PJ auront toute latitude pour l'intégrer.<sup>156</sup>

Le fait de réaliser l'incertitude est l'autre spécificité qui pose les bases d'une narration intercréative. Même si cela semble être un détail insignifiant à cette époque, *OD&D* introduit cet aspect crucial qu'est l'intégration d'un facteur aléatoire dans la narration : « At the end of every turn the referee will roll a six-sided die to see if a 'wandering monster' has been encountered. »<sup>157</sup> À première vue, cet ajout ne vient pas

---

<sup>155</sup> Parfois à un point drastique : certains scénarios imposeront une progression très linéaire qui donnera naissance à l'expression : Porte-Monstre-Trésor (souvent abrégée PMT), pour montrer leur côté répétitif et fermé uniquement focalisé sur les combats avec diverses créatures, aux antipodes d'une narration qui se voudrait interactive au-delà, intercréative. On parlera également de scénario « dirigiste » pour désigner un scénario qui contraint les PJ dans leurs choix et décisions et ne leur laisse qu'une seule « bonne solution » pour avancer dans l'aventure.

<sup>156</sup> Ce format particulier de scénario ou de campagne a depuis été nommé *sandbox* (bac-à-sable).

<sup>157</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons, op. cit.* p.10 (*The Underworld and Wilderness Adventures*).

fondamentalement modifier la structure narrative, mais à y bien regarder, il est l'élément chaotique d'une aventure pré-écrite qui vient rendre celle-ci unique, autant de fois qu'elle sera rejouée par un groupe différent :

La campagne à l'ancienne se déroule dans un monde imaginaire, avec tous ses périls, ses contradictions et ses surprises : il ne s'agit pas d'un « cadre de jeu » qui produirait toujours, en quelque sorte, des défis d'une difficulté qui serait exactement adaptée au niveau d'expérience du groupe des personnages. Les PJ n'ont pas le « droit » de ne rencontrer que des monstres qu'ils peuvent vaincre. [...] Cet état de fait ne constitue pas un trou dans les règles à l'ancienne – l'équilibre du jeu n'y est tout simplement pas très important. Il ne s'agit pas d'un tournoi où les joueurs jouent contre le MJ, cela ressemble plus à une histoire racontée avec des dés : les joueurs décrivent leurs actions, l'arbitre en décrit les résultats, et l'histoire des personnages, épique ou désastreuse, se poursuit grâce aux efforts combinés de l'arbitre et des joueurs – l'arbitre qui sera d'ailleurs souvent tout aussi surpris que les joueurs par les résultats.<sup>158</sup>

Ce facteur aléatoire vient coder un univers chaotique, en cela qu'il est un terreau fertile pour générer l'incertitude propre au jeu et à la tension narrative. Contrairement aux univers ultra-cohérents qui fleuriront plus tard<sup>159</sup>, où les rencontres ont des degrés de difficulté adaptés au niveau du groupe, et qui par là sacrifient, dans une certaine mesure, une partie de l'incertitude sur l'autel d'un jeu équilibré, *OD&D* permet au système de jeu de se positionner comme un véritable actant narratif, en laissant aux MJ et PJ le soin d'interpréter et donc d'actualiser les résultats dans la sphère fictionnelle et narrative.

Pour synthétiser, le format narratif rolistique qu'est la campagne doit son statut interactif à trois facteurs innovants, à savoir sa dynamique spatiale et l'intégration de l'aléatoire que nous venons d'explicitier, mais également en présentifiant le récit, qui se voit canoniquement lié au passé simple et à l'imparfait. Grâce au mode de communication discursif oral qu'il induit, le JdR déplace l'espace imaginaire partagé et le dématérialise, du plateau vers le dialogue : « Miniature figures can be added if the players have them available and so desire, but miniatures are not required. »<sup>160</sup> Comme dans un roman, la tension narrative est générée par l'incertitude (quels monstres va-t-on rencontrer au détour d'un couloir ?<sup>161</sup>), la jouissance de l'exploration<sup>162</sup> : la narration est son résultat, sa

---

<sup>158</sup> FINCH Matthew, « Petit Manuel du jeu de rôle "old school" », *op. cit.* p.40.

<sup>159</sup> Comme par exemple la troisième édition de *D&D*, à l'orée des années 2000.

<sup>160</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons*, *op. cit.* p.5.

<sup>161</sup> C'est précisément ce que choisit de représenter l'illustration de *Temple of the Frog* p.47.



linéarité est construite par les différents choix que font les PJ, elle ne leur est pas imposée *a priori*.

Par conséquent, l'interactivité narrative fait indubitablement partie des traits définitoires du JdR. Elle deviendra intercréativité dans l'avenir, au fur et à mesure que les choix des PJ ne seront non plus motivés par des questions fermées (prendre le couloir de gauche ou celui de droite), mais ouvertes.

### Définir le JdR : jeu, fiction, littérature ?

Il est temps d'examiner différentes définitions du jeu de rôle et de les confronter. Nous avons écarté celles qui prenaient en compte le MJ comme un trait absolument définitoire, ce qui n'est plus vrai actuellement puisqu'il existe des JdR sans MJ. Nous avons privilégié celles qui offraient les perspectives les plus amples et variées, afin de ne pas réduire notre tentative de définition à certaines pratiques seulement.

Le Larousse en donne une définition assez classique :

Le jeu de rôle (JdR) est un jeu de simulation qui permet à chaque participant d'incarner un personnage de son invention et de le faire évoluer dans un univers imaginaire. Il peut être défini comme une fiction interactive dans laquelle chaque joueur intervient pour ajouter sa propre histoire.<sup>163</sup>

Liz Henry le situe d'emblée dans le fait littéraire :

Les participants des jeux de rôle [...] sont engagés dans un processus complexe de narrativité de groupe ; ils sont les auteurs, les narrateurs, les personnages, les acteurs, les lecteurs, et le public d'un texte qui est à la fois une expérience et une orientation vers le produit.<sup>164</sup>

Pour Joseph Young, c'est la génération discursive d'un espace imaginaire commun, tout comme J. Stenros et H. Hakkarainen :

---

<sup>162</sup> « The terrain beyond the immediate surroundings of the dungeon area should be unknown to all but the referee. » ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons, op. cit.* p.15. *The Underworld and Wilderness Adventures*).

<sup>163</sup> Encyclopédie Larousse en ligne, [http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux\\_de\\_r%C3%B4le/88861](http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/jeux_de_r%C3%B4le/88861)

<sup>164</sup> HENRY Liz, *Group Narration: Power, Information, and Play in Role Playing Games*, 2003, <http://darkshire.net/jhkim/rpg/theory/liz-paper-2003>, notre traduction.

Un jeu de rôles est une conversation entre un groupe de personnes où celles-ci décrivent les unes aux autres certains événements imaginaires qu'elles créent au fur et à mesure qu'elles les décrivent. <sup>165</sup>

A role-playing game is what is created in the interaction between players or between player(s) and gamemaster(s) within a specified diegetic framework. <sup>166</sup>

Pour Lucien Pagnon, il est défini par l'acte de parole :

Il n'y a jeu de rôle véritable que lorsque la parole s'impose comme outil principal de la simulation (toute soutenue qu'elle soit par des règles objectives plus ou moins riches et précises, ou par des plans et des figurines). <sup>167</sup>

Pour Stéphane Gallay, il suffit d'articuler dans une même dynamique les deux paradigmes qui le composent : « un jeu où on joue un rôle ». <sup>168</sup>

Pour Christoph Boeckle ou Adam Koebel, il est création d'une narration :

(Le JDR) c'est une activité de groupe où tout le monde participe à la création d'une histoire, en effectuant des choix selon la situation de la fiction. <sup>169</sup>

A roleplaying game is, in essence, a set of tools built for the purposes of creating narrative. <sup>170</sup>

Pour Chris Chinn, il est question de fiction et de choix : « Roleplaying games are games where imaginary fiction is the focus of play and influences play choices. » <sup>171</sup>

Daniel Mackay le rapproche de la notion de performance communautaire :

---

<sup>165</sup> YOUNG Joseph, « La Théorie 101 », *op. cit.* p.72.

<sup>166</sup> HAKKARAINEN Henri et STENROS Jaakko, « The Meilahti Model », in GADE Morten, THORUP Line et SANDER Mikkel (dir.), *As Larp grows up – Theory and Methods in Larp*, Projektgruppen KP03, Frederiksberg, 2003, 203 pages, p.56.

<sup>167</sup> PAGNON Lucien, *Fonction et champ de la parole dans l'expérience rolistique*, <http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/parole/parole.htm>

<sup>168</sup> GALLAY Stéphane, « Dis, tonton Alias, c'est quoi un jeu de rôle ? », *Chroniques d'Altaride*, n°2, Issy-les-Moulineaux, juillet 2012, 62 pages, p.9.

<sup>169</sup> BOECKLE Christoph, *Un mot sur ma méthode d'analyse*, post du 19 août 2008, 00:54. <http://www.silentdrift.net/forum/viewtopic.php?t=1520&start=0>

<sup>170</sup> Adam Koebel, voir entretien en annexe.

<sup>171</sup> CHINN Chris, *RPGs and Definitions*, 2010 <http://bankuei.wordpress.com/2010/07/31/rpgs-and-definitions/>

The role-playing game experience is the production of a performance, which is assembled from a previous consumption of product art that has been interrupted (starred) by the social interaction and exchange that works to create a role-playing game community.<sup>172</sup>

À partir de ces définitions, et en prenant en compte nos précédentes conclusions, nous sommes en mesure de lister les traits définitoires du JdR :

Le JdR est générateur d'un univers de fiction partagé et mentalement érigé ; d'où la dénomination sur table par lequel on le désigne fréquemment, qui n'a pour seule fonction que de pointer cet espace imaginaire commun comme définitoire.

Le JdR est collaboratif et social ; parce qu'ils partagent et construisent ensemble l'univers fictionnel, les joueurs s'engagent dans un processus communautaire et collectif d'inscription dans la fiction : chaque groupe s'approprie la diégèse en la générant selon une dynamique collaborative, module le système de jeu selon ses propres critères, crée des narrations uniques à ce groupe de joueurs précis.

Le JdR est ludique, interactif et immersif ; il intègre le joueur comme force motrice. Le système de jeu, immanent aux JdR<sup>173</sup>, modélise cette interactivité. C'est une fiction qui s'autodétermine comme jeu parce que le système de jeu participe à coder son univers et permet aux récepteurs d'agir sur lui, de le modifier. En devenant une activité ludique, la fiction permet au récepteur de jouer un rôle dans le jeu, intradiégétiquement (en incarnant un personnage) mais aussi extradiégétiquement. La joueuse a un rôle actif dans la narration, dans le sens « *story playing game* », en quelque sorte. Cette implication active est la base du phénomène communément appelé l'immersion. Les joueurs *s'engagent* dans cet univers qu'ils le construisent ensemble, parce qu'ils prennent des décisions effectives le concernant. Le JdR est avant tout une fiction dans laquelle les récepteurs s'immergent, avant de devenir un récit à voix multiple.

Le JdR est narratif ; même la *dungeon adventure* la plus élémentaire est une narration<sup>174</sup>, avec sa mise en situation, ses conflits, ses incertitudes, sa résolution, son schéma actantiel.

---

<sup>172</sup> MACKAY Daniel, *The Fantasy Role-Playing Game, a New Performing Art*, op. cit. p.74.

<sup>173</sup> Même un JdR sans règles a toujours un système de jeu, dans le sens où il définit la nature de la participation créative des joueurs, même si celle-ci est totalement libre et anarchique.

<sup>174</sup> Au sens d'histoire pour Genette (GENETTE Gérard, *Figures III*, op. cit. p.72) ou de *fabula* d'Eco (ECO Umberto, *Lector in fabula*, op. cit. p. 130).

Le JdR sur table est discursif, oral, verbal, dialectique, présent et concomitant. Le langage est un acte créateur fictionnel et démiurgique. C'est sa véritable interface du JdR, immatérielle, contrairement au jeu vidéo qui nécessite manette, clavier, souris, etc. Le discours est créateur en plus d'être seulement réactif au passif diégétique, ce qui différencie l'interactivité de l'intercréativité. Le présent en tant que temporalité est indissociable de l'intercréativité fictionnelle et d'une construction narrative partagée. Il est nécessaire au mode discursif qui permet la création partagée lors d'un réseau complexe d'échanges entre les joueurs. Le JdR est concomitant car les éléments fictionnels qu'il produit sont à la fois, et dans le même temps, créés par des auteurs qui en sont également les récepteurs, comme le veut le processus intercréatif.

Le JdR est littéraire ; le Grand Robert définit la littérature en ces termes : « Usage esthétique du langage, même non écrit. »<sup>175</sup> Univers, narrations, dialogues entre personnages : le JdR produit du langage, et de fait du *texte*<sup>176</sup>, texte de fiction de surcroît. Comme le théâtre ou la BD, il ne relève pas *uniquement* au champ de la littérature, mais le fait, comme eux, de produire un texte, même s'il est oral et créé par plusieurs auteurs qui sont aussi ses récepteurs, l'y rattache d'emblée. En cela, il est un nouveau médium littéraire : certes, il n'y a ici pas d'innovation technologique majeure (et ce n'est pas non plus le cas pour la BD), mais c'est un nouveau mode de réception et de création du texte de fiction que permet le JdR, de la même manière que le jeu vidéo permet un nouveau mode de réception de la vidéo par rapport au cinéma. En JdR, le langage est dans le même temps instrument de création, matériau de création et création.

Cela posé, voici notre définition du JdR : c'est un jeu où les participants ont pour but d'imaginer ensemble un univers de fiction dans un espace mental partagé généré par leur dialogue. Le système de jeu vient les soutenir dans ce processus intercréatif en structurant leur total pouvoir créateur et décisionnel sur les éléments diégétiques, pouvoir qui rend cet univers absolument interactif, immersif et accueillant pour toutes les narrations qu'ils pourront y développer collectivement. Ce jeu fait une utilisation ludique et interactive du matériau littéraire, le langage, en déplaçant son statut traditionnel, à savoir l'écrit figé et monocréé, vers l'oral présentifié et collectivement généré.

---

<sup>175</sup> *Le Grand Robert de la langue française*, 2005, version numérique.

<sup>176</sup> Que *Le Grand Robert* définit comme la suite d'éléments du langage, de signes, qui constitue un écrit ou une œuvre (orale ou écrite).

Nous parvenons à une définition tout de même assez large : bien que les jeux vidéos et les jeux de rôle grandeur nature soient écartés, elle inclut les JdR sans MJ, sans dés, ou totalement improvisés. Enfin, nous n'engageons pas la finalité ni les motivations de jeu, qui sont des éléments trop subjectifs et propres à chaque groupe pour être compris dans une définition qui se veut englobante et générique.

Nous venons de définir et d'explicitier le rapport entre fiction et jeu qui fonde l'essence du JdR, et que la plupart des éléments qui fondent cette relation sont présents, même en filigrane, dans *OD&D*. À ce stade, le JdR n'en est qu'à ses balbutiements, et l'interactivité, qui pose davantage les joueurs comme réactifs que comme créateurs, le caractérise plus que l'intercréativité en germe qui se développera dans les années à venir.

Afin de rendre plus concrète cette évolution, reprenons notre diachronie avec des exemples précis.

### E. Premiers JdR post *OD&D* : concilier système et fiction

Nous allons à présent examiner en quoi les JdR suivants se sont singularisés en posant des rapports alternatifs entre fiction et jeu.

En 1975 paraît *Tunnels & Trolls*<sup>177</sup>, que son titre parodique de celui de *D&D* et son humour ont fréquemment réduit au simple rang de pastiche, malgré d'importantes innovations, comme l'introduction du terme *Dungeon Master* et les scénarios solos qui, comme les livres dont vous êtes le héros qui fleuriraient quelques années après, permettaient de vivre une aventure interactive en se rendant d'un paragraphe numéroté à un autre<sup>178</sup>. Ils sont relativement simples, courts et concentrés sur le combat, et ne s'étendent pas sur les descriptions.

Son auteur a directement été inspiré par *OD&D*, comme il l'explique :

« When I had finished reading [*OD&D*] I was convinced of several things:

(1) that the basic ideas were tremendous, even revolutionary, but that

---

<sup>177</sup> CARVER Robin, DANFORTH Liz, MCALLISTER Steve, PETERS James, ST. ANDRE Ken, *Tunnels & Trolls*, Flying Buffalo, Scottsdale, 1975.

<sup>178</sup> « Steve McAllister, était un technicien en aviation, et dans certains de ses manuels, il avait à suivre des instructions programmées (s'il se passe ceci voir page X, si vous faites cela voir page Y). C'est lui qui nous en a parlé sur une convention, et qui a trouvé que ce mécanisme pouvait s'adapter aux règles de *T&T*. » Ken St. Andre, « Interview » in *Casus Belli*, saison 4, n°3, Lyon, mai-juin. 2012, 260 pages, p.236.

- (2) as then written, the mechanics of play were nearly incomprehensible, and
- (3) that the game rules cost far more than they should and
- (4) that 4, 8, 10, 12 and 20-sided dice were too much to bother with<sup>179</sup>

Ken St Andre est un des premiers auteurs de JdR à ressentir les limites du système d'*OD&D* qui, selon lui, péchaient par excès de complexité et entravaient la fluidité de jeu, le play. Par conséquent *Tunnels et Trolls* se voit doté d'un système de combat simplifié, notamment au niveau des dégâts, que l'armure vient réduire. Les magiciens n'ont plus à apprendre leurs sorts par cœur mais doivent dépenser des points pour les « acheter ». Comme *OD&D* il ne propose pas d'univers à proprement parler mais va jusqu'au bout de sa démarche en proposant un système de création de monstres, au lieu de les emprunter aux différents bestiaires de la littérature fantasy. De surcroît, Ken St Andre revendique, pour ce jeu, une inspiration davantage fictionnelle que ludique : « *T&T* s'est développé à partir du storytelling et des comic books, pas à partir des wargames et du jeu avec figurine.<sup>180</sup> »

Comme *OD&D* fournit des outils au MJ pour créer ses propres donjons, *T&T* étend cette logique à la création de monstres, ce qui pérennise le JdR comme instrument de création fictionnelle. Le but est de simplifier les mécaniques du jeu pour le rendre plus fluide.

D'autres JdR vont se singulariser par des diégèses bien plus substantielles :

La même année, Game Designer's Workshop sort *En garde!*<sup>181</sup>, un jeu « of the life and times of a gentleman adventurer and his several companions », qui permet de jouer des duellistes parisiens du XVII<sup>e</sup> siècle. Ce titre met la fiction au premier plan, dans le sens où, contrairement aux précédents, il ne se contente pas de proposer un système pour un genre, il pose l'univers de fiction comme son centre de gravité :

The game was originally devised as a fencing system, with background added to provide scenarios for the duels. After a time, it became apparent that the background was more fun than the duels, and *En Garde*, in its present form, was born.<sup>182</sup>

---

<sup>179</sup> Ken St. Andre, cité par PETERSON Jon, *Playing at the World*, op. cit. p.514.

<sup>180</sup> Ken St. Andre, « Interview », op. cit.

<sup>181</sup> CHADWICK Franck A., DARRYL Hany, HARSHMAN John H., WISEMAN Loren K., *En garde!*, Game Designers' Workshop, Normal, 1975.

<sup>182</sup> CHADWICK Franck A., DARRYL Hany, HARSHMAN John H., WISEMAN Loren K., *En garde!*, op. cit.

*En garde!* définit le personnage par son intégration à l'univers en générant aléatoirement, lors de sa création, son *background*, c'est-à-dire son historique, son passé. Par exemple, on tire aux dés si on est le premier ou le dernier fils d'une famille, le statut social de son père ; l'aspect social prend dans le jeu une importance capitale, et son système se propose de simuler des actions qui ne sont pas directement liées au combat, comme faire la cour, ce qui assez novateur. Les PJ doivent choisir des carrières, idée que reprendra le célèbre JdR de science-fiction *Traveller*, sorti deux ans plus tard dans la même maison d'édition. Notons également que ce jeu se passe de MJ, ne rendant pas ce statut immanent au JdR malgré les normes.

Toujours en 1975, un ami d'Arneson, le professeur de linguistique Muhammad Abd-al-Rahman Barker, propose à TSR de publier un jeu dans l'univers qu'il développe depuis son enfance. *Empire of the Petal Throne, World of Tékumel, Rules for Fantasy Adventures and Campaigns on an Alien Planet*<sup>183</sup>, mêle les mythes et les codes de différentes cultures bien connues par son auteur, notamment l'Asie du Sud-est, qui inspire des structures sociales particulièrement complexes. Ancrée dans une esthétique très science-fiction, Tékumel est une planète au départ colonisée par des humains qui se voit « aspirée », avec tout son système solaire, dans une autre dimension. Il s'opère dès lors un retour vers le barbarisme, où la technologie peut être découverte dans des ruines. Certains ecclésiastiques, grâce à des êtres extradimensionnels, ont des pouvoirs. Humains, autochtones persécutés et extraterrestres composent la population de la planète.

Fréquemment comparé à Tolkien pour son travail sur les langues, Barker donna aux JdR, qui ne portaient pas encore ce nom, un univers d'une richesse jusqu'alors inégalée, en termes de complexité et de cohérence, qui a très probablement joué un rôle crucial dans le développement de la notion d'immersion dans un univers de fiction, comme l'évoque Steve Darlington :

En termes d'univers, *Petal Throne* était tout ce que *D&D* n'était pas. Il n'y avait pas de vague description ou d'évocation médiévale : Barker savait précisément comment était son monde, jusqu'au détail le plus subtil, et tout ça était dans le livre de règles. Les dieux, les religions, les rituels, les gouvernements, les

---

<sup>183</sup> BARKER M.A.R., *Empire of the Petal Throne, World of Tékumel, Rules for Fantasy Adventures and Campaigns on an Alien Planet*, TSR, Lake Geneva, 1975.

modes, les us et coutumes, et, encore plus important, les langues, étaient décrits pour chaque nation de la planète.<sup>184</sup>

Ce jeu inaugure les univers de JdR pléthoriques : il ne s'agit pas tant de les générer que de partir à leur découverte, le plaisir de l'exploration étant décuplé.

Là où *OD&D* et *T&T* fournissaient des outils pour créer donjons et monstres, celui-ci pose les bases d'un outil narratif. Il propose un scénario, où les PJ arrivent par bateau dans la ville portuaire de Tsolyani, et attendent de se voir confier une quête dans le quartier étranger. Puis vient un PNJ qui a pour tâche de leur présenter cette mission, dont la nature est déterminée aléatoirement par des tables fournies dans le jeu, donc une méthode ludique et systémique pour générer un contenu narratif. Après en avoir accompli un certain nombre, les PJ peuvent devenir citoyens de la ville, première évolution intradiégétique formalisée par un statut dans la diégèse. Ce format narratif est d'autant plus cohérent avec le coût d'accès<sup>185</sup> de l'univers que les joueurs ne le connaissent en rien, comme leurs personnages qui viennent d'ailleurs.

*Empire of the Petal Throne*, grâce à cet univers riche et original, formalise la prédisposition des JdR à investir des univers fictionnels développés et riches.

À partir de là, les JdR se détachent de la fantasy pour s'ouvrir à tous les genres de l'imaginaire et élargir leurs ambitions au-delà des affrontements.

TSR continue tout de même sur sa lancée en publiant *Boot Hill, Rules for « Wild West » Gunfights and Campaigns with Miniature Figures on a man-to-man Scale*<sup>186</sup>, le premier JdR (qui ne porte pas encore ce nom lui non plus) se déroulant dans univers qui n'appartient pas au genre de la fantasy mais à celui du western. L'éditeur enchaîne sur cette lancée visant à explorer de nouveaux genres et mondes en publiant le premier JdR de

---

<sup>184</sup> DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, deuxième partie : les presses tournent*, traduit de l'anglais par Rappar, 1998, <http://ptgptb.free.fr/index.php/une-histoire-du-jdr-2-reouverture-de-la-boite-de-pandore/>

<sup>185</sup> Lorsqu'il est confronté à un nouvel univers fictionnel, le récepteur doit assimiler ses codes, ce qui peut demander plus ou moins de temps et d'efforts selon que le récepteur est déjà familier ou pas avec les dits codes. Par exemple, un habitué des mondes fantasy assimilera très vite les codes d'un nouvel univers de fantasy. Voir CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, op. cit. p. 26 et 27.

<sup>186</sup> BLUME Brian et GYGAX Gary, *Boot Hill, Rules for « Wild West » Gunfights and Campaigns with Miniature Figures on a man-to-man Scale*, TSR, Lake Geneva, 1975.



science-fiction, *Metamorphosis Alpha*<sup>187</sup>, sous-titré : *Fantastic Role-Playing Game of Science-fiction Adventures*, ce qui en fait le premier JdR nommé en tant que tel. L'avènement du terme est un événement crucial, c'est pourquoi nous lui consacrerons la prochaine sous-partie. Il permet aux joueurs d'explorer un gigantesque vaisseau interstellaire à la dérive, en incarnant des humains ou des mutants qui doivent lutter pour leur survie dans cet environnement devenu hostile depuis que le bâtiment a été coupé de tout contact avec la civilisation, des années auparavant.

La même année sort *Bunnies & Burrows*<sup>188</sup>, sous-titré *Adventure Quests & Role Play*. Le premier JdR de Fantasy Games Unlimited, qui deviendra un éditeur phare du secteur, est inspiré du roman *Watership Down* où on joue des lapins qui doivent faire face à la menace qu'est l'humain. Subtil et drôle, il met l'accent sur l'exploration, les relations avec les autres animaux, et ne pose pas le combat comme son centre de gravité, en proposant des éléments de système de jeu qui ne lui sont pas dédiés. Le jeu est également un des premiers à proposer des compétences et à utiliser des dés de pourcentage pour son système de résolution.

1977 voit la publication d'un grand JdR de science-fiction, *Traveller*<sup>189</sup>, sous-titré *Science-fiction Adventure in the Far Future*, qui se pose lui aussi comme un JdR : « Traveller is a role-playing game simulation ; the individual players assume an alter ego, with unique abilities and skills. » Ce jeu propose de jouer des aventuriers évoluant dans l'espace, dans la tradition du space opera. Outre la sortie de *Star Wars* la même année, son succès peut être attribué à des innovations majeures, comme la simplification du système de jeu. Les personnages, comme l'univers du titre, se structuraient désormais selon des mécanismes (et des compétences) qui favorisaient un développement plus fictionnel et narratif :

Miller rejeta aussi un système de classes ou d'occupations – les personnages déterminaient simplement aux dés les compétences qu'ils avaient apprises pendant leur carrière dans l'armée (tous les personnages avaient eu une expérience militaire quelconque). Ils devaient aussi tirer les dés pour voir si, la même année où ils avaient appris à piloter un vaisseau spatial, ils avaient aussi reçu des médailles, ou avaient été virés

---

<sup>187</sup> WARD James M., *Metamorphosis Alpha, Fantastic Role-Playing Game of Science-fiction Adventures*, TSR, Lake Geneva, 1975.

<sup>188</sup> ROBINSON Scott et SUSTARE B. Dennis, *Bunnies & Burrows*, Fantasy Games Unlimited, Gilbert, 1976.

<sup>189</sup> MILLER Marc, *Traveller*, Game Designers' Workshop, Normal, 1977.

pour jeux clandestins. Cette idée de mécanismes conçus spécifiquement pour créer un *background* et un historique au personnage était un autre choc révolutionnaire.

Et puis il y avait l'univers de jeu. Pour la première fois, les règles permettaient non seulement de créer des nations, ou des planètes, mais aussi des systèmes solaires entiers. Il y avait des tableaux simples et rapides pour générer aléatoirement une planète (depuis la taille et la température jusqu'au type de gouvernement et de religion), aussi bien que des astuces pour concevoir un petit coin de galaxie richement détaillé.<sup>190</sup>

Plus que jamais ici, le système de jeu est un instrument générateur de fiction, puisqu'il permet de créer des mondes entiers comme des planètes. Ce jeu pose les fondations des univers ouverts, qui ont pour fonction d'accueillir des narrations : « Traveller's three books set describes a complete, consistent, yet open-ended universe. [...] The plots and structures of virtually all of science fiction become available to the players. »

Mais cette fin des années 1970 va voir le premier « schisme » opposer la logique fictionnelle et ludique :

En 1977 sort une toute nouvelle édition de *D&D*, la *Basic*, dite la version Holmes<sup>191</sup>, qui se définit comme une introduction au jeu, notamment pour les joueurs qui ne connaîtraient pas les *wargames*, afin d'ouvrir le marché au grand public. Elle sera suivie de quelques mois par *The Monster Manual*<sup>192</sup>, premier ouvrage de la gamme *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*, une gamme avancée destinée aux joueurs chevronnés : elle contient notamment des règles additionnelles, qui ne sont pas forcément cohérentes et utilisables avec la *Basic* et cherchent à apporter une réponse ludique et réglée au plus grand nombre de situations de jeu possible au contraire du système d'*OD&D* qui, comme nous l'avons vu, était considéré par certains comme « incomplet ». C'est un changement radical du programme de réception posé par *OD&D*, qui ne définit plus le système comme un outil mais comme une loi :

By the time Gary Gygax was drafting *Advanced Dungeons & Dragons (1977-1979)* TSR had decided that their rules should actually be rules — not guidelines after all. This alternate philosophy was stated in the new

---

<sup>190</sup> DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, troisième partie : survenance de l'âge d'or*, traduit de l'anglais par Rappaport, <http://ptgptb.free.fr/0003/history3.htm>, 1998.

<sup>191</sup> HOLMES Eric, *Dungeons & Dragons Basic Set*, TSR, Lake Geneva, 1977.

<sup>192</sup> GYGAX Gary, *Advanced D & D*, TSR, Lake Geneva, 1977-1979. Après le *Monster Manual* suivront respectivement *The Players Handbook* (1978) and the *Dungeon Masters Guide* (1979), qui posèrent les bases du format éditorial tripartite des livres de base qu'utiliseront tous les jeux *D&D* et assimilés, à savoir un livre pour les PJ, un livre pour les MJ et un bestiaire.

*AD&D* books. The rules were also more comprehensive, so that fewer off-the-cuff decisions were needed on the part of GMs. The reason for the change, according to TSR, was to better support tournament.<sup>193</sup>

*Because D&D allowed such freedom, because the work itself said so, because the initial batch of DMs were so imaginative and creative, because the rules were incomplete, vague and often ambiguous, D&D has turned into a non-game.*<sup>194</sup>

Selon Gygax ici, le *play* et le *game* semblent entrer en conflit. Nous supposons que les défauts d'*OD&D* l'ont amené à penser que fiction et jeu ne pouvaient pas harmonieusement s'articuler. Pour lui désormais, la créativité des joueuses doit s'exprimer dans la diégèse et non le système, ce qui constitue une autre différence notable avec sa prise de parti sur *OD&D*. Alors qu'il disait que l'absence de monde bien défini était l'une des clés du succès de ce premier jeu, il prend une position différente dans *AD&D* :

*AD&D* is a world. Of course, this world is not complete. It needs organizers and adventurers to order and explore it. It needs you! A fantasy role-playing game is an exercise in imagination and personal creativity. [...] There is no « winner », no final objective, and the campaign grows and changes as it matures.<sup>195</sup>

Il définit son jeu comme une fiction, une diégèse, et le système de jeu n'en serait que le code génétique qui permet l'interactivité avec cet univers, et même l'intercréativité puisqu'il parle de créativité.

En revanche la version du jeu *Basic*, sous-titrée *Adult Fantasy Role-Playing Game*, va prendre un parti différent. Elle annonce « adulte », ce qui témoigne d'une volonté d'élargir le public du jeu, les adultes pouvant éprouver autant de plaisir à jouer que les enfants. Son auteur J. Eric Holmes est psychologue et propose des règles simples. Il insiste sur l'importance de « dramatiser » les personnages, ce que les rôlistes appelleront plus tard le *roleplay* :

Once the game begins, try to keep the action moving at a dramatic pace. [...] Dramatize the adventure as much as possible, describe the scenery, if any. Non-player characters should have appropriate speech, orcs are gruff and ungrammatical, knights talk in flowery phrases and always say "thou" rather than "you." When

---

<sup>193</sup> APPELCLINE Shannon, *Designers & Dragons : The Column #18*, 2012, <http://www.rpg.net/columns/designers-and-dragons/designers-and-dragons18.phtml>

<sup>194</sup> GYGAX Gary, *The Dragon*, n°26, TSR, Lake Geneva, juin 1979, <http://grognardia.blogspot.fr/2010/02/gygax-on-od-and-ad.html>

<sup>195</sup> GYGAX Gary, *AD&D Players Handbook*, TSR, Lake Geneva, 1978, p.7.

characters swear they call on the wrath of their appropriate deities, be it Zeus, Crom, Cthulhu or whatever. The dramatic talents of the Dungeon Master should be used to their fullest extent. It adds to the fun.<sup>196</sup>

En plus de proposer un seul livret et des dés, la boîte de la Basic st contient ce qui est appelé des *Dungeon Geomorphs*, à savoir des fragments de carte qu'il est possible d'agencer comme on le souhaite, façon puzzle, véritable boîte à outil pour générer l'univers fictionnel.

Les deux gammes (*Advanced* et *Basic*) coexisteront pendant les années suivantes, chacune ayant ses propres suppléments. Pour certains, et malgré les différences relevées à la lecture, leurs divergences ne seront pas si significatives en termes de réception et de pratique : » The two games are essentially identical in terms of the player's role and the role-playing experience. »<sup>197</sup>

Les rapports entre fiction et jeu sont complexes et peuvent être conflictuels. En matière de JdR, la réception joue un rôle encore plus prégnant que pour n'importe quel autre médium non-interactif. Il existe un véritable écart entre l'horizon d'attente postulé par les auteurs et l'appropriation qu'en font les récepteurs, distance qui a participé à son avènement même, comme nous allons le voir dès maintenant.

## F. Une genèse accidentelle : le JdR, un « écart esthétique » ?

C'est à Jauss que nous devons ce concept :

L'on appelle « écart esthétique » la distance entre l'horizon d'attente préexistant et l'œuvre nouvelle dont la réception peut entraîner un « changement d'horizon » en allant à l'encontre d'expériences familières ou faisant que d'autres expériences, exprimées pour la première fois, accèdent à la conscience, cet écart esthétique, mesuré à l'échelle des réactions du public et des jugements de la critique (succès immédiat, rejet ou scandale, approbation d'individus isolés, compréhension progressive ou retardée), peut devenir un critère de l'analyse historique.<sup>198</sup>

---

<sup>196</sup> HOLMES Eric, *Dungeons & Dragons Basic Set*, op. cit. p.39.

<sup>197</sup> MONA Erik, *From the Basement to the Basic Set: The Early Years of Dungeons and Dragons*, in HARRIGAN Pat et WARDRIP-FRUIIN Noah (dir.), *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, op. cit. p.30.

<sup>198</sup> JAUSS Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, op. cit. p.58.

Un point de rupture est parfois à l'origine des genèses : une pratique, un genre, s'éloigne de son centre (ici les *wargames*) jusqu'au point de rupture, et par là nécessite la création d'une nouvelle forme, dont les jalons sont posés par une œuvre fondatrice. Mais est-ce qu'*OD&D* est bel et bien le premier JdR ?

Le terme *role-playing* s'est à nouveau manifesté, avant la mort de Moreno, son créateur<sup>199</sup>, dès 1973 dans un article sur les *wargames*<sup>200</sup>. Dès avril 1974, Barker, le futur auteur d'*Empire of the Petal Throne*, dans la *Wargamer's Newsletter*, est le premier à ressentir qu'*OD&D* n'est plus vraiment un *wargame* : « It [*OD&D*] can develop into a full-fledged battle campaign a-la-Tolkien at a later stage when players begin to carve out baronies and empires for themselves... I personally find it great fun, although it is not at this stage really a "war" game for me. »<sup>201</sup>

Dans les pages de l'*American Wargamer* de mars 1975, un article de George Phillis sur *OD&D* approfondit ce qu'il ressent comme une inadéquation entre l'appellation *wargame* et le contenu du jeu : « *Dungeons & Dragons* is not a competitive game in the usual sense, as least as played here. It is more, in the old sense, the game of life – you VS. the world, as represented by the gamemaster and the dice<sup>202</sup>. »

Pourtant, nous devons à Richard Berg l'assimilation du terme à ce nouveau genre de jeux. Dans le numéro d'octobre 1975 de la revue de la société de jeux Simulations Publications Inc., *Moves*, un magazine sur les *wargames*, il dit : « The world of fantasy seems to be getting a great deal of attention lately ; both the standard ex-map format and the new boardless, role-playing systems (a la *Dungeon & Dragons*) are in evidence. »<sup>203</sup> Toutefois, en septembre 1975, dans *Ancient wargaming*, Phil Barker note que Tony Bath<sup>204</sup>, concernant sa partie de *Diplomacy* par correspondance, avait déjà introduit le

---

<sup>199</sup> « En 1921, le médecin psychiatre viennois Jacob Levy Moreno invente le psychodrame, technique de psychothérapie de groupe, qui repose sur le fait que des comportements peuvent être modifiés simplement en rejouant les situations. » BLOSSEVILLE Émilie et DELANGHE Cécile, « Jeux de rôle », *Encyclopédie Universalis*, <http://www.universalis.fr/encyclopedie/jeux-de-role/> Voilà donc l'origine du syntagme JdR.

<sup>200</sup> PETERSON Jon, *Playing at the World*, *op. cit.* pp.456-457.

<sup>201</sup> *Ibid.* p.473.

<sup>202</sup> *Ibid.* p.499.

<sup>203</sup> *Ibid.* p.534.

<sup>204</sup> Qui a influencé Arneson et Gygas, *Ibid.* p.425 et suivantes.

terme : « several role players, all of whom must be good at answering letters quickly » et « some make the mistake of having the role players also fighting the table top battles. »<sup>205</sup>

La notion même d'interprétation d'un personnage, ou *roleplay*, était déjà présente dans le *wargame*<sup>206</sup>. À la p.410, Peterson montre même une lettre que Gygax avait écrite en 1971 lors d'une campagne napoléonienne, où il s'exprime comme son personnage. Il signe E. Gary Gygax, Secretary of the Navy United States, comme si cette lettre venait tout droit de l'univers posé par le jeu. Contrairement aux idées reçues, le *roleplay*, le fait d'incarner un personnage, n'est pas un phénomène qui s'est réalisé à contre-courant de l'ascendance des *wargames*, mais qu'au contraire, fait partie de leur héritage.

En septembre 1975, soit un mois avant de rassembler tous ces jeux sous la bannière JdR, Berg avait déjà lâché le terme pour qualifier *En Garde!* : « boardless, role-playing, free-form system for becoming "The Greatest Swordsman in France." »<sup>207</sup> En novembre, voilà comment il qualifiera *Empire of the Petal Throne* :

A massive role-playing game, free-form system for the fantasy world of Tekumel" [...] Recreating a complete society, up to its language and history, you pick your 'hero' and lead him through a series of adventures, at the whim of a 'referee' who directs events to which you must adjust according to your characteristics.<sup>208</sup>

Nous pouvons affirmer que l'apparition du terme, et donc la prise de conscience du JdR en tant que nouvelle forme non seulement ludique, mais aussi fictionnelle, est davantage due à ses récepteurs qu'à ses créateurs :

While it took some months for TSR to adopt the term « role-playing », it spread through the enormous subscriber base of *Strategy & Tactics* into the popular vernacular of many fanzines, and as the competition to control the future of fantasy dungeon adventures became more heated in 1976, the key concept of "role-playing" played a pivotal part in establishing an industry independant of TSR.<sup>209</sup>

---

<sup>205</sup> *Ibid.* p.534.

<sup>206</sup> *Ibid.* p.376 et suivantes.

<sup>207</sup> *Ibid.* p.535.

<sup>208</sup> *Ibid.*

<sup>209</sup> *Ibid.*

Le JdR est un médium anamorphique, façonné par ses récepteurs, dans son processus d'une part, mais également dans sa genèse d'autre part.

C'est ce caractère mouvant, soumis à l'anamorphose donc, qui est à la source des doutes de certains chercheurs sur l'identité de l'œuvre fondatrice des JdR :

Je me répète mais le concept que *Dungeons & Dragons* a « inventé le jeu de rôles » est clairement faux. *D & D* fut plutôt le premier épiphénomène de publication de jeu de rôle en tant que loisir, entrelacé avec son développement, mais ne fournissant que de la matière brute et non des règles. Il donna les premiers textes officiels du jeu de rôles, mais ces écrits n'ont inventé que très peu en soi : ils fournissaient plutôt des morceaux de matière inégale qui devaient être modelés localement en jeux de rôle.<sup>210</sup>

*D&D* n'est pas un jeu de rôle ; c'est un jeu de plateau très sophistiqué. C'est un peu un paradoxe dans la mesure où *D&D* est le premier « jeu de rôle ». Et pourtant il n'en est pas un. C'est comme si vous étiez votre propre grand-père : cela réclame quelques explications. [...] Un jeu de plateau récompense les joueurs pour avoir fait des choix qui conduisent à la victoire. Un jeu de rôle récompense le joueur pour avoir fait des choix qui sont cohérent avec son personnage. [...] Ce que je considère comme essentiel au jeu de rôle – ce qui définit le jeu de rôle – est que les joueurs endossent le rôle de leur personnage dans un jeu qui a des règles qui permettent et encouragent l'histoire et les choix du personnage. *Cela*, c'est un jeu de rôle.<sup>211</sup>

Dans ce cas, quel serait le premier JdR ? *Metamorphosis Alpha*, parce qu'il porte ce sous-titre sur sa première de couverture ? Edwards pense qu'*OD&D* n'est pas le premier JdR parce qu'il se contentait de proposer une matière modelable sans fournir de règles<sup>212</sup>. Pourtant, il nous semble que c'est ici le point crucial qui a fait d'*OD&D* le premier JdR, à savoir son rapport aux règles : *OD&D* propose une boîte à outils, une *méthode* pour créer ses propres cartes, pour *générer* un contenu.

En cela, il n'est certainement pas un jeu de plateau comme les autres, contrairement à ce que dit Wick : les figurines ne sont pas obligatoires. De surcroît, ce que Wick pose comme un universel définitoire du JdR n'est qu'un programme possible d'un type de système de jeu particulier qui viendrait récompenser le *roleplay*. Enfin, les objectifs extradiégétiques d'un joueur (vaincre le plus puissant monstre du donjon pour obtenir le trésor) peuvent tout à fait être confondus avec les motivations intradiégétiques du personnage (vaincre le plus

---

<sup>210</sup> EDWARDS Ron, *Un examen sans complaisance de Dungeons & Dragons*, trad. par Thomas Krauss, 2003, <http://ptgptb.free.fr/index.php/un-examen-sans-complaisance-de-dungeons-dragons/>

<sup>211</sup> WICK John, *La règle d'or, l'équilibre du jeu*, trad. par Antoine Drouart, 2008, <http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/santavaca/santavaca.htm>

<sup>212</sup> Pourtant, les pages 12 et 13 de *The Underworld and Wilderness Adventures* donnent un exemple très concret de déroulement d'une partie et l'utilisation des règles.

puissant monstre du donjon pour obtenir le trésor afin de sauver son village, prouver qu'il est le plus fort, devenir le plus riche, le meilleur épéiste, etc.)

À la grande différence de jeux de plateau classiques comme le *Monopoly*, le détournement des règles n'est pas un « accident » ou une volonté des récepteurs *contre* l'horizon d'attente posée par les auteurs du jeu, c'est une propriété intrinsèque et assumée du jeu, clairement formulée dès son introduction :

These rules are as complete as possible within the limitations imposed by the space of three booklets. That is, they cover the major aspects of fantasy campaigns but still remain flexible. As with any other set of miniatures rules they are guidelines to follow in designing your own fantastic-medieval campaign. They provide the framework around which you will build a game of simplicity or tremendous complexity — your time and imagination are about the only limiting factors, and the fact that you have purchased these rules tends to indicate that there is no lack of imagination — the fascination of the game will tend to make participants find more and more time. We advise, however, that a campaign be begun slowly, following the steps outlined herein, so as to avoid becoming too bogged down with unfamiliar details at first. That way your campaign will build naturally, at the pace best suited to the referee and players, smoothing the way for all concerned. New details can be added and old “laws” altered so as to provide continually new and different situations. In addition, the players themselves will interact in such a way as to make the campaign variable and unique, and this is quite desirable.

If you are a player purchasing the DUNGEONS and DRAGONS rules in order to improve your situation in an existing campaign, you will find that there is a great advantage in knowing what is herein. If your referee has made changes in the rules and/or tables, simply note them in pencil (for who knows when some flux of the cosmos will make things shift once again!), and keep the rules nearby as you play. A quick check of some rule or table may bring hidden treasure or save your game "life".<sup>213</sup>

La première innovation majeure qui fait d'*OD&D* le premier JdR, c'est de poser les règles comme un outil modulable en termes de complexité : c'est l'imagination qui pose ses limites, ce ne sont pas les règles qui limitent l'imagination comme dans n'importe quel autre jeu de plateau. En d'autres termes, elles ne sont pas une serrure qui verrouille l'univers fictionnel du jeu mais une clé qui le rend accessible à la créativité des joueuses : c'est la raison pour laquelle le JdR est intercréatif, au-delà d'interactif.

Les cartes que le MJ dessine ne sont qu'une modalisation d'une création diégétique, par une fin en soi mais un moyen de générer un contenu fictionnel.

---

<sup>213</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons, op. cit.* p.4.



La seconde innovation fondamentale d'*OD&D*, c'est la notion de rôle, en cela qu'il permet non seulement d'incarner un seul personnage, mais surtout de le *créer* en le définissant par rapport à l'univers. De surcroît, si le jeu ne porte pas le nom de JdR, les auteurs emploient bel et bien les termes *role* et *play* pour expliciter le statut des joueurs : « Before they begin, players must decide what role they will play in the campaign. »<sup>214</sup> Indubitablement, ce jeu propose à ses récepteurs de jouer un rôle.

Évidemment, cela n'enlève rien aux « défauts » d'*OD&D*, notamment au fait qu'il se limite à l'exploration de donjons, sa focalisation sur les combats ou le manque d'originalité de l'univers simulé, mais gageons que ce sont davantage des imperfections imputables à son statut de tout premier JdR, que d'autres auteurs et d'autres jeux amélioreront ou supprimeront. La force anamorphosique des récepteurs jouera clairement un rôle dans les mutations qui affecteront le médium dans les années suivantes.

### G. Fin des années 70 : diffusion massive et appropriation des genres de l'imaginaire

En cette fin de décennie, le JdR fait son entrée en Europe. *D&D* passe d'abord par le Royaume-Uni avant d'arriver en France, où il est vendu « sous le manteau » devant la Sorbonne, comme une paralittérature subversive. Jeux Descartes, le premier éditeur français, naît en 1977, tout comme la première boutique, *L'Œuf Cube* à Paris. Descartes importe et traduit des jeux pour la plupart américains et crée son propre réseau de boutiques spécialisées dans les villes universitaires. Nous allons voir comment ces nouveaux jeux donnent aux joueurs des univers sur le mode de la pléthore, dans un format encyclopédique.

Toujours en 1977 sort *Chivalry & Sorcery*<sup>215</sup> qui, contrairement à *D&D*, présente l'avantage de détailler un monde riche dont le centre de gravité s'ancre dans la chevalerie française du XII<sup>e</sup> siècle, à la fois teinté de fantasy mais qui se veut réaliste. Le revers de cette médaille est un système de jeu particulièrement complexe et lourd, avant *AD&D*, donc, qui le premier, laisse à penser qu'une simulation exhaustive et réaliste peut entraver

---

<sup>214</sup> *Ibid.* p.6.

<sup>215</sup> BACKHAUS Wilf et SIMBALIST Edward E., *Chivalry and Sorcery*, Fantasy Games Unlimited, Gilbert, 1977.

une dynamique de jeu fluide, même si ce JdR marquera durablement les esprits grâce à ses qualités :

Ils ne décrivaient pas seulement un monde, mais une société : les joueurs devaient insérer leurs personnages dans un système féodal complet avec les nobles, les serfs et la présence imposante de l'Église. [...] les bastons souterrains firent place aux quêtes en extérieur, les ennemis étaient des Vikings ou des Pictes plutôt que des monstres mythiques et les pratiquants de magie devaient vraiment *étudier* pour devenir plus forts. [...] *L'histoire retiendra aussi que Chivalry and Sorcery fut le premier à utiliser le terme "Maître de Jeu"*. Bien que ce jeu disparût également au début des années 80, ces idées continuèrent à avoir de l'influence tout au long de l'histoire des JdR.<sup>216</sup>

L'autre grand JdR de fantasy de l'époque, publié en 1978 par Chaosium, c'est *RuneQuest*<sup>217</sup>, qui a pour univers Glorantha, un monde créé par Greg Stafford plus proche d'une esthétique antique que médiévale. D'emblée, ce JdR se distingue par la manière dont il articule la relation entre cadre fictionnel et système de jeu :

Le vrai triomphe de *RuneQuest*, cependant, était la façon dont le monde et le système étaient intégrés ensemble. Par exemple, pour devenir plus puissants, les mages devaient obtenir des faveurs et des privilèges dans leur culte runique spécifique – en général en réglant les affaires courantes ou en partant en quête. Donc, votre aptitude magique (une statistique de jeu) était intimement liée aux aventures et aux éléments de l'univers de jeu. Bien que ce soit maintenant la base, c'était à l'époque une autre idée révolutionnaire.<sup>218</sup>

Le système de jeu de *RuneQuest*, le *Basic Roleplaying Game*, est à ce jour celui qui a été le moins modifié depuis sa création, et motorisera de célèbres JdR des décennies suivantes comme *The Call of Cthulhu*, *Stormbringer*, *Pendragon* ou encore *Nephilim*, avec quelques adaptations propres à chaque univers. Ce système se veut plus fluide et simple que celui proposé par *D&D*, pour ne pas entraver l'immersion fictionnelle en obligeant à consulter le manuel pour relire tel ou tel point de règle. D'un accès facile et rapide, il suit une mécanique de pourcentages et introduira l'idée des échecs et des réussites critiques (un procédé hyperbolique de résultat de test qui amplifie les effets d'un échec ou d'une réussite) et une gestion plus fictionnelle et intradiégétique de l'expérience et de l'évolution des personnages : l'entraînement.

---

<sup>216</sup> *Une histoire du jeu de rôles, deuxième partie : réouverture de la boîte de Pandore, op. cit.*

<sup>217</sup> PERRIN Steve et STAFFORD Greg, *RuneQuest*, Chaosium, Oakland, 1978.

<sup>218</sup> DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, troisième partie : survenance de l'âge d'or, op. cit.*

Second JdR après *Traveller* à utiliser les compétences, l'origine sociale et l'âge comptent lors de la phase de création de personnage. Néanmoins, l'utilisation que fait *RuneQuest* de ces compétences permet à son système de création de personnage de devenir le tout premier à répondre à une logique « ouverte ». Les joueuses sont ainsi plus libres dans la construction de leur avatar, et l'aspect boîte à outils du système de jeu prend dès lors une autre dimension, où la sélection des fragments qui composent le personnage propose encore plus de combinaisons différentes.

Pour toutes ces innovations qui viennent améliorer la fusion entre fiction et jeu, *RuneQuest* aura une grande influence sur les JdR ultérieurs.

Cette même année, le créateur de Glorantha se souvient que les rôlistes commencent à se rassembler lors de conventions :

Dans les années 70, la plupart des gens du business étaient comme moi : des artistes plus que des hommes d'affaires. Nous n'étions pas nombreux – à toutes les conventions de jeu tout le monde présentait / échangeait régulièrement les derniers produits avec les autres. Tout le monde se connaissait. Nous étions alors une petite industrie.<sup>219</sup>

Néanmoins, pour le grand public, le JdR demeure « a bizarre intellectual game. »<sup>220</sup> En France, 1980 voit la parution du premier magazine de la presse spécialisée, *Casus Belli*, à l'époque trimestriel en noir et blanc distribué uniquement en magasins spécialisés.

Si le JdR peine à se faire reconnaître en dehors de ses sphères d'influence, son succès éditorial dépasse les espérances, et au début des années 80, les ventes avoisinent les trois millions d'exemplaires<sup>221</sup>, supplantant allégrement n'importe quelle autre vente de *wargame*.

*The Castle Perilous*<sup>222</sup>, « an adult fantasy role-playing game » sorti la même année, insiste sur le caractère narratif des JdR :

---

<sup>219</sup> STAFFORD Greg, *Interview #13, Glorantha*, notre traduction, 2006, <http://www.rpg.net/columns/interviews/interviews13.phtml>

<sup>220</sup> Extrait du *New York Times* du 7 septembre 1979, in PETERSON Jon, *Playing at the World*, p.598.

<sup>221</sup> TRÉMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, op. cit. p.34.

<sup>222</sup> SHELDON James, *The Castle Perilous*, Westwind Simulations, USA, 1980.

The Castle Perilous is an exciting game which can be enjoyed by anyone who is old enough, and mature enough, to want something more from a game than chasing pieces around a board. The adventures are played in your imagination, but they are drawn up and controlled in notebooks, maps, sketches and descriptions which are created by the Marchwarden (game controller). The Marchwarden (which may be you) then leads players through the world which is created on paper by verbal description. With words the story unfolds and an adventure is created; although visual aids in the form of your maps and drawings, line or full color, may also be used. But the spoken work is what ultimately paints a picture in the imagination<sup>223</sup>.

*Bushido*<sup>224</sup> inaugure un nouveau genre, la fantasy inspirée du Moyen Âge japonais et, dans la lignée de *RuneQuest*, le système de jeu devient le garant de la cohérence intradiégétique :

*Bushido* offrit une vue fascinante et réaliste du jeu de rôle dans le Japon féodal. Le décor historique était renforcé tout au long, depuis la mécanique, jusqu'aux PNJ, aux archétypes d'aventures, avec un usage intensif de mots japonais pour encourager la sensation d'y être. Pourtant, le plus formidable fut la petite variation du système d'expérience. Ainsi, il forçait les personnages à agir de manière conforme à leur classe et à leur position dans la société nippone. Un *gakusho* (prêtre) avait besoin de *On* (honneur) pour devenir chef d'un temple ; quelque chose que vous ne pouviez obtenir juste en tuant un dragon.<sup>225</sup>

*Aftermath!*<sup>226</sup> met en scène le premier univers post-apocalyptique, qui amorce un tournant décisif dans l'histoire du JdR : les PJ ne sont plus les héros d'aventures épiques, ils doivent lutter pour leur survie dans un monde très hostile en trouvant de quoi manger ou un lieu sûr où se réfugier. « Paul and I ran campaigns in very different settings for the play testing. Whatever setting we used, we nicknamed it “the world’s most depressing RPG.” Indeed, the settings, and the resulting adventures, often did get pretty grim. »<sup>227</sup> L'ambiance oppressante de cet univers dur et désespéré est renforcée par un système de jeu particulièrement létal et violent, à qui l'on a pu reprocher une certaine lourdeur et complexité.

---

<sup>223</sup> *Ibid.*

<sup>224</sup> CHARRETTE Robert N. « Bob », HUME Paul R., *Bushido*, Phoenix Games, USA, 1980. Biblio, Il existe une première publication en 1978 mais comme l'éditeur (Tyr Games) a rapidement fait faillite, c'est la boîte de Phoenix Games, sortie en 1980, qui s'est plus largement diffusée.

<sup>225</sup> DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, troisième partie : survenance de l'âge d'or, op. cit.*

<sup>226</sup> CHARRETTE Robert N. « Bob », HUME Paul R., *Aftermath!*, Fantasy Games Unlimited, Gilbert, 1981.

<sup>227</sup> Robert N. Charrette, voir entretien en annexe.

Au-delà des poncifs de la fantasy, jouer un personnage qui n'est pas un surhomme deviendra une perspective innovante et fort attrayante, qui prendra toute sa dimension avec *Call of Cthulhu*.

## Conclusion

Littérature et JdR ont un pouvoir démiurgique en commun, qui crée un espace imaginaire mental. Mais là où le lecteur est récepteur solitaire, en JdR le système de jeu vient collectiviser cet espace, et lui confère la caractéristique partagé et co-généré.

Si dans les deux cas, le personnage est toujours un vaisseau permettant de parcourir la fiction, dans les premiers JdR il concentre le pouvoir intercréatif : premier acte de création de la joueuse et donc premier apport intégré à la diégèse, il est le résultat d'un processus ludique combinatoire qui deviendra générateur de contenu fictionnel, le *background*, passé du protagoniste, que le système de jeu oblige à créer dès *En garde!* : pourquoi son personnage a-t-il un score aussi élevé en force, bien supérieur à la moyenne ? D'où lui vient cette épée magique ? Pour le MJ, il est également outil de création d'univers (*Traveller*) ou d'accroches narratives sous forme de quêtes (*Empire of the Petal Throne*).

À tous les niveaux, le système de jeu est l'ensemble des dispositifs qui rend la fiction interactive et intercréative. Son rôle est d'intégrer harmonieusement l'apport créatif des joueuses. Le *game* organise le *play* de différents individus en un ensemble cohérent pour aboutir à une création de groupe.

Littérature et JdR ont également en commun d'ériger des diégèses qui seront le cadre de conflits, où les personnages seront amenés à prendre des décisions pour atteindre un but et d'être confrontés à leurs conséquences, à l'issue incertaine. En JdR, interactivité oblige, ces choix doivent être faits par les PJ, dont les décisions vont fonder le schéma de la *fabula*. Le premier moyen pour rendre la narration interactive est donc de la mettre en espace, d'introduire un facteur aléatoire pour recréer le plaisir de l'incertitude et de présentifier le récit. L'itinéraire dans l'espace fictionnel devient le fondement de la *fabula*.

## II. UN MÉDIUM ENTRE FICTION ET JEU : DE *CALL OF CTHULHU* (1981) À *SORCERER* (2001)

### A. Les règles de la fiction comme modificateurs des codes ludiques : de *Call of Cthulhu* (1981) à *Ravenloft* (1990)

#### *Call of Cthulhu*, la découverte de l'univers fictionnel comme objectif ludique

Jeu dit d' « ambiance », où l'atmosphère générée par le genre fantastique horrifique doit primer, *Call of Cthulhu*<sup>228</sup>, édité par Chaosium en 1981, est un des JdR les plus vendus au monde. Il a été traduit dans de nombreux pays, s'est vu enrichi d'environ 90 suppléments et écoulé à plus de 400 000 exemplaires, toutes éditions confondues<sup>229</sup>. À l'époque de sa sortie, son univers lovecraftien tranche radicalement avec les autres productions fantasy de l'époque, et il s'en écoulera en France trois fois plus d'exemplaires qu'aux U.S.A.<sup>230</sup>

Nous allons voir comment ce jeu fait de l'échec non une simple fin ludique, mais un moyen narratif.

Il n'est pas rare de lire que ce jeu doit ses aspects révolutionnaires à son ascendance littéraire assumée. Or, comme nous l'avons vu, *OD&D* s'abreuvait également aux sources des auteurs d'heroic fantasy. Ici aussi, la littérature est posée comme influence séminale : « *Call of Cthulhu* is a fantasy role-playing game based upon the works of H. P. Lovecraft and a few others. »<sup>231</sup>

À première vue, l'auteur principal, Petersen, revendique davantage l'univers littéraire de l'auteur, et par là son genre (jusqu'ici, comme *OD&D*), à savoir un fantastique proche de la définition todorovienne. Ce monde fictionnel est plus « réaliste », nous entendons par là que ses codes sont proches de ceux de la réalité, son coût d'accès est moindre.

Cette première clé explique l'engouement des joueurs en posant un horizon ludique différent des JdR de fantasy : « Characters will continue to progress until their demise or their retirement. Since *Call of Cthulhu* has a high mortality rate, players are advised not to

---

<sup>228</sup> CHODAK Yurek, HENDERSON Harry, KRANK Charlie, PERRIN Steve, PETERSEN Sandy, STAFFORD Greg, TADASHI Ehara, SWENSON Anders, WILLIS Lynn, *Call of Cthulhu*, Chaosium, Oakland, 1980.

<sup>229</sup> Site de Sans Détour, éditeur français du jeu, page d'accueil, *Le Retour d'un jeu mythique*, 2008.

<sup>230</sup> CUIDET Arnaud, GUISEIX Didier, MOUCHEL Christophe, « Un ami vieux de trente ans », in *Casus Belli*, saison 2, n°29, Paris, déc-jan. 2005, 82 pages, p.14.

<sup>231</sup> *Call of Cthulhu*, op. cit., p.4.

get too attached to their characters. »<sup>232</sup> Ici, point de héros puissants, braves et guerriers, les personnages sont des intellectuels, presque au sens de classe de personnage : « The basic Lovecraft hero, however, is not the usual backwoods farmer. He tends to be an intellectual, city-born and -bred. His basic skills will be different, and these are reflected in these rules. The obvious difference, of course, is his general incompetence with weapons. »<sup>233</sup> Cette singularité s'articule dans le système de jeu, le *Basic Role-Playing (BRP)*, déjà utilisé pour le plus épique *RuneQuest*, qui se voit augmenté de deux éléments cruciaux : l'éducation d'une part, ainsi que ses compétences affiliées, et la santé mentale, *sanity*, d'autre part, un score qui indique l'état psychologique d'un personnage, fréquemment diminué par la vue des horreurs du mythe lovecraftien. Plus il est bas, plus le protagoniste sombre dans la folie.

Pourtant, découvrir plus avant ces éléments diégétiques est le moteur de la dynamique ludique de *Call of Cthulhu* :

Players in the *Call of Cthulhu* will take the part of intrepid Investigators of the unknown, attempting to ferret out, understand, and occasionally destroy the horrors, mysteries, and secrets of the Cthulhu mythos. A game moderator, known as the Keeper of Arcane Lore ("Keeper"), will be necessary for this game, and his role will be to attempt (within the rules of the game) to set up obstacles to player's success, as well as to give the players scenarios in which to prove their mettle.<sup>234</sup>

Les personnages deviennent des enquêteurs : « the Investigator (the equivalent to an Adventurer for this game)<sup>235</sup> ». Une des principales innovations de *Call of Cthulhu* réside dans ce rapport à l'univers : il ne s'agit pas de le changer, de le combattre frontalement, et encore moins de le dominer pour accumuler richesse et puissance, mais de le découvrir et de le comprendre : « these simple differences in the *BRP* character make him the Lovecraftian Investigator, seeking the secrets of the universe instead of the spoor of a herd-raiding bear. »<sup>236</sup> En résulte une relation plus adulte, plus stratégique même, et donc une valeur ajoutée ludique, qui sort des cadres prévus par les confrontations guerrières : « the

---

<sup>232</sup> *Ibid.* p.4.

<sup>233</sup> *Ibid.* p.6.

<sup>234</sup> *Ibid.* p.4.

<sup>235</sup> *Ibid.* p.6.

<sup>236</sup> *Ibid.*

best way to destroy the dangers is to use brain instead of brawn. »<sup>237</sup> Il s'agit de se confronter à un univers, et pas au MJ<sup>238</sup>.

Les livres revêtent une importance intradiégétique particulière dans *Call of Cthulhu*. Ils font l'objet d'une mise en abîme en tant qu'objets de pouvoir. Dans ce jeu dont le but est de découvrir les secrets de l'univers, ils contiennent ce savoir caché. Ils sont de véritables équivalents aux objets magiques de *D&D*, d'ailleurs ils ont leur propre table aléatoire (p.60) pour être découverts : « these books will be a major source of power for the characters, and defeating some horrible monster may be made palatable by the prospect of gaining some book or other. »<sup>239</sup> Incarnation de l'arme de l'esprit, gageons que cette symbolique du livre, comme réceptacle du savoir sacré, telle qu'elle a été instillée par ce jeu, a marqué l'esthétique éditoriale des JdR de façon durable : ce n'est pas un hasard si l'on voit régulièrement la publication de *Necronomicon* et autres *Cultes des ghoules*.

Il nous semble cependant que deux autres innovations majeures ont fait de *Call of Cthulhu* une révolution. La première réside dans un paradoxe qui a fondé l'identité du jeu, matérialisé dans le système par la santé mentale. Même s'il peut en regagner (par des processus longs, ou en récompense en fin de jeu<sup>240</sup>), le PJ doit sacrifier cette ressource : plus il découvre les horreurs du mythe, plus il risque de perdre tous ses points, ce qui signifie que son personnage est devenu fou. Il devient alors PNJ, et sera contrôlé par le MJ. En d'autres termes, il devient un fragment de l'univers qui l'absorbe : « when such characters crop up (as they certainly will), put them into scenarios. »<sup>241</sup>

Dans *Call of Cthulhu*, contrairement à *D&D*, l'univers *peut* gagner, c'est-à-dire que ce JdR est le premier à envisager l'échec comme possibilité, non pas comme une fin mais comme une étape narrative :

They should avoid trying to destroy or to foil any Cthulhu mythos entities or worshippers and restrict their activities to study and spying on the foe. [...] If disaster occurs and the Elder Horrors overwhelm the

---

<sup>237</sup> *Ibid.* p.70.

<sup>238</sup> « The player-characters should pit themselves against the world, not the referee. » *Basic-Role-Playing, An Introductory Guide, in Call of Cthulhu*, p.3.

<sup>239</sup> *Ibid.* p.59.

<sup>240</sup> Le gain de Santé mentale est également une récompense de certains scénarios, comme dans le cas de *The Haunted House* : « If Corbitt is defeated and destroyed, the Investigator can add +1D6 points of SAN. » *Ibid.* p.76.

<sup>241</sup> *Ibid.* p.72.



party, it is best to flee with that remnants of the group and leave the scenario as a “story better left untold” !<sup>242</sup>

Bien plus qu'envisagé, l'échec est presque probable. Il est symbolisé par la santé mentale qui ne sert qu'à être perdue. C'est une ressource en creux qui génère de nouvelles stratégies ludiques et oblige les joueurs à repenser leur rapport à la diégèse, laquelle ne sera jamais totalement comprise dans sa globalité. Et même quand les personnages y parviennent, c'est une victoire à la Pyrrhus : « This is the fate of the *Call of Cthulhu* Investigator, then. He is the Tom Doniphan of Arkham. He must defeat the Mythos in secret, from the shadows. »<sup>243</sup> Ici aussi leurs actions s'inscrivent en creux dans l'univers, ce qui est cohérent avec le genre fantastique, au contraire des héros de *D&D* qui aspirent au statut de légendes et voient leurs exploits chantés et loués.

Pour les mêmes raisons, il n'existe pas de niveaux dans *Call of Cthulhu*, puisqu'il ne serait pas cohérent d'opposer aux PJ des adversaires de puissance équivalente, dans ce monde où l'équilibre penche franchement en leur défaveur. Mais l'échec d'une approche frontale n'est pas synonyme de cul-de-sac narratif, ce qui est révolutionnaire : si les PJ échouent à découvrir une information importante sur l'univers, elle peut être replacée ailleurs : » two or more scenarios could also lead to the same dark secret, also simplifying the life of the Keeper. »<sup>244</sup> Cet univers se pose comme une série de paradigmes indépendants les uns des autres, que le MJ peut assembler et lier comme bon lui semble pour former le syntagme du mythe ; c'est un matériau fictionnel infiniment flexible, qui le prédestinera à toutes sortes de déclinaisons. Pour résumer, *Call of Cthulhu* accomplit une révolution en anamorphosant l'échec ludique en ressort narratif.

L'autre innovation majeure de ce jeu, à nos yeux, est la manière dont il s'est approprié la littérature, non pas en tant que fond, ce qui en soi ne le différencie pas de *D&D*, mais en tant que médium. Petersen révolutionne le format narratif avec une expression qui restera dans les annales, le scénario structuré en « couches d'oignon », selon une dynamique plus linéaire que le *sandbox* de *D&D* :

---

<sup>242</sup> *Ibid.* p.70.

<sup>243</sup> HITE Kenneth, « The Man who Shot Joseph Curwen: Prolegomena to a Critical Approach to *Call of Cthulhu* », in *Dubious Shards*, Ronin Arts, 2006, 78 pages.

<sup>244</sup> *Ibid.* p.71.

Each scenario of *Call of Cthulhu* should be organized like the layers of an onion. As the characters uncover one layer, they should discover another. These layers should go on and on until the players themselves decide that they are getting too deep and stop their investigations.<sup>245</sup>

Petersen prend une base purement littéraire, à savoir le roman de Lovecraft *The Case of Charles Dexter Ward*<sup>246</sup>, et explique comment ce récit progresse du point A à B (les couches de l'oignon, donc) pour mettre à jour le matériau mythique. Malgré une succession « d'échecs » (mort du héros, usurpation de son ancêtre, etc.), Petersen montre comment cette narration pourrait continuer, comment générer d'autres couches d'oignon supplémentaires. Dès lors, on pourrait relever que cette dynamique syntagmatique, fondamentalement narrative, entre en conflit avec le caractère ludique et modulable d'un jeu. Mais pour court-circuiter la linéarité anti-ludique d'un tel schéma, Petersen ajoute :

Each layer of a scenario should present two or three choices as to where to proceed. [...] The scenarios ought to be arranged like the branches of a tree.<sup>247</sup>

A good Keeper always will modify his original plan to accommodate his players. While *Call of Cthulhu* requires the use of scenarios, this does not mean that the scenario cannot be changed by an imaginative Keeper.<sup>248</sup>

Il donne à la linéarité du récit un caractère fondamentalement arborescent, qui s'imposera par la suite comme le format narratif canonique des scénarios et des campagnes rolistiques pour les années à venir. Plus crucial encore, il explique que la MJ a pour tâche d'adapter le scénario initialement prévu aux actes et choix des PJ, ce qui pose les fondations de l'intercréativité narrative, comme nous le verrons dans notre troisième partie.

Les scénarios proposés en fin d'ouvrage restent très classiques en termes de contenu, organisés selon les informations auxquelles ont accès les PJ et celles à disposition du Gardien. Toutefois ils sont remarquables par leur facilité d'accès, de compréhension, et la rapidité avec laquelle il est aisé de prendre en main ce matériau diégétique : *The Haunted House* p.74 ne fait que trois pages, *The Madman* p.77 seulement deux, et ne nécessitent que très peu de préparation pour être joués, par rapport à d'autres JdR de l'époque : ce sont

---

<sup>245</sup> *Ibid.*

<sup>246</sup> LOVECRAFT (H. P.), *The Case of Charles Dexter Ward*, *Weird Tales*, Chicago, 1941.

<sup>247</sup> *Ibid.* p.71.

<sup>248</sup> *Ibid.* p.72.

davantage des mises en situations narratives, dont le corps de la *fabula* sera générée par les réactions des protagonistes à l'environnement, véritable actant du jeu, comme l'avons vu. Gageons que ces qualités d'ouverture initiatique ont largement contribué au succès du jeu.

Par conséquent, nous pensons que l'apport littéraire de *Call of Cthulhu* est tout aussi crucial en termes de schémas narratifs que de fond. Ce format narratif de scénario en étapes successives vient actualiser et formaliser le format sériel par ces ajouts successifs de séquences, de scènes.

De la même manière, le matériau littéraire s'impose comme une force démiurgique et immersive, particulièrement importante pour un jeu où prime l'atmosphère du genre fantastique, qui s'enfante davantage dans ce qu'elle montre que dans ce qu'elle dit :

Charts for random encounters, wandering monsters, and/or similar things are the ban of *Call of Cthulhu*. In this game, each adventure should be carefully crafted to give the players the maximum amount of thrills and chills. It is extremely important to try to keep the feel of an horror story in the game. When a mysterious monster appears out of nowhere, don't tell your players that they see a deep one; tell them that a horrible half-human froglike entity is before them. Embellish your description by telling them that it is draped with seaweed and it stinks like a long-dead fish.<sup>249</sup>

Si cet aspect peut laisser penser qu'il s'agit là d'amorcer le « *storytelling* » formulé par *Vampire* dix ans plus tard, il faut nuancer cet aspect par le fait que ce jeu dit d'ambiance ne donne pas vraiment d'outils pratiques, à proprement parler, pour installer cette atmosphère horrifique, paradoxe qui lui a parfois été reproché.

En l'occurrence, le genre fantastique supporte peut-être moins la déclinaison médiatique : Hite, célèbre créateur de JdR, emprunte la théorie de Lewis Carroll pour définir la structure des histoires horribles : *onset*, *discovery*, *confirmation* et *confrontation*, et ajoute une cinquième étape, la résolution, essentielle pour un JdR.<sup>250</sup> Nous pensons que ce schéma explique en partie les raisons de la difficulté d'installer une atmosphère effrayante dans *Call of Cthulhu* : une nouvelle, *a fortiori*, se focalise généralement sur les deux premières étapes, surtout chez Lovecraft, même dans les plus longues comme *Les Montagnes hallucinées*, alors que le JdR voit son interactivité également réalisée dans cette cinquième étape, celle qui révèle ou confronte, et oblitère

---

<sup>249</sup> *Ibid.*

<sup>250</sup> HITE Kenneth, « Narrative Structure and Creative Tension in *Call of Cthulhu* », in *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, *op. cit.*, p.33.

l'inconnu qui génère la peur. C'est d'ailleurs pour cette raison que Peterson insiste sur le fait que les joueurs sont des investigateurs et qu'ils doivent en priorité enquêter, pour prolonger au maximum les deux premières phases, fertiles pour distiller la peur.

De surcroît, on observe un autre paradoxe de taille : le cœur innovant de *Call of Cthulhu* fut aussi pointé comme l'un de ses plus grands défauts : les joueurs ont pour but de découvrir les secrets de l'univers, mais plus ils en apprennent, plus ils sont susceptibles de devenir fous, et donc d'arrêter de jouer avec leur protagoniste pour tout recommencer avec un autre. Pour certains, le rôle des joueurs se résume à prendre connaissance des fragments du mythe et de juste espérer y survivre : il devient très difficile d'agir si l'on rate son jet de sauvegarde, ce qui peut nuire à l'interactivité inhérente à un jeu. Si cette idée de départ était assez féconde, il fallut la doser. La quasi-fatalité de perdre son personnage, qui est au programme du jeu voire obligé par le système, sera modulée par la dernière édition, qui compense la perte des points de santé mentale par l'aplomb, un contrepoids. Si *Call of Cthulhu* a tenté d'intégrer la notion d'échec, ses proportions idéales pour fonctionner harmonieusement dans un contexte ludique restaient encore à découvrir.

Enfin, dernier aspect marquant de ce JdR, le *roleplay*. Si nous avons vu que la boîte bleue de *D&D*, sans le nommer, insistait sur le fait d'interpréter, pour le MJ, les PNJ, avec une intention presque théâtrale, *Call of Cthulhu* va plus loin en formulant la seconde sémantique captée par le terme *roleplay*, à savoir le fait de placer la logique fictionnelle à la base des réactions des PJ, et non pas la dynamique ludique. En d'autres termes, ce sont les réactions du personnage qui doivent présider à ses prises décisions, pas celles du joueur. Cette prise de parti est sous-entendue dans le livret du jeu p.72 : « your player should always have a motive to investigate a particular scenario. » (Là où *D&D* n'y accordait qu'une importance mineure), et franchement énoncée dans le livret du *BRP* contenu dans la boîte du jeu :

Operating within the limits of their characters presses the imagination of every player, and it is just that situation which names this genre of games, *role-playing*. The players themselves act out the roles endowed to their characters as though only those characters existed. Doing this is the most difficult and most satisfying part of the game.<sup>251</sup>

---

<sup>251</sup> *Basic-Role-Playing, An Introductory Guide, in Call of Cthulhu, op. cit., p.3.*

C'est une étape décisive pour les relations entre fiction et jeu, parce que la logique ludique, qui est celle du joueur, doit partager sa place avec celle, intradiégétique, du personnage.

Pour mieux installer cette cohérence fictionnelle des protagonistes, le jeu propose même un court texte littéraire rédigé comme une nouvelle, qui a pour but de présenter un personnage, son passé et sa « *personality* », sur laquelle il recommande de réfléchir. Même si le terme n'est pas dit, c'est un *background*<sup>252</sup> de PJ, pratique aujourd'hui extrêmement courante, voire élevée au rang de norme lors de la création de personnage.

Avec *Call of Cthulhu*, le *BRP* est simplifié et prend une tout autre dimension, celle qui va lui valoir sa réputation de « boîte à outils », comme système de création de personnage ouverte et flexible. Si, comme dans *D&D*, chaque joueur doit choisir ce qui fait office de classe de personnage (journaliste, professeur, dilettante, etc.), ce qui lui donne accès à certaines compétences, il jouit d'une grande liberté pour répartir un certain nombre de points dans celles-ci.

De surcroît, ces compétences ont des scores correspondant à des pourcentages, ce qui rend leur maniement assez intuitif. Évidemment le *BRP* a ses défauts (notamment une mécanique de combat presque trop complexe, dans son déroulement et les compétences qu'elle mobilise, pour un jeu d'investigation), mais il reste à ce jour, avec *Call of Cthulhu* dans son ensemble, le JdR ayant le moins évolué au cours de ses multiples éditions, ce qui prouve son caractère pérenne.

Enfin, le JdR *Call of Cthulhu* a énormément contribué à diffuser l'œuvre lovecraftienne bien au-delà de ses lecteurs, une première manifestation de la circulation du matériau fictionnel via la culture ludique :

Chaosium a été un outil dans la popularité du mythe de Cthulhu. À l'époque, H.P. Lovecraft était quasiment oublié et Arkham House a pu alors republier toute son œuvre. Lorsque je suis allé à un festival HPL à côté de Boston, la moitié des participants étaient des fans de Lovecraft assez dédaigneux envers le JdR, et l'autre moitié étaient des fans du jeu qui pour la plupart n'avaient jamais lu des nouvelles de Lovecraft ! Chaosium a définitivement aidé au regain de popularité de l'œuvre de HPL.<sup>253</sup>

---

<sup>252</sup> Même si le terme est déjà employé comme synonyme d'univers ou pour désigner l'historique de certaines créatures, comme le dragon de la boîte bleue de *D&D*. HOLMES Eric, *Dungeons & Dragons Basic Set*, *op. cit.*, p.40.

<sup>253</sup> STAFFORD Greg, « Interview », *JDR Mag*, n°10, Paris, avril-mai 2010, 82 pages, p.69.

Pour conclure, *Call of Cthulhu* adapte son système de jeu au genre qu'il souhaite simuler et ne se contente pas de reproduire les codes de la fantasy, ce qui prouve que système de jeu et univers fictionnel sont deux entités intrinsèquement liées. La diégèse n'est pas réduite à un ensemble de forces oppositionnelles mais constitue une fin en soi, aussi bien fictionnelle que ludique. En définissant ce format de scénario d'enquête par strates de séquences narratives successives, et en insistant sur la nécessité d'adapter le déroulement et les conséquences de ces différentes étapes aux décisions des joueuses, il pose les prémices de l'intercréativité narrative.

### Champions : prémices de l'intercréativité démiurgique par le système

*Champions*<sup>254</sup> permet d'incarner les super-héros des comics. S'il n'est pas le premier à mettre en scène ce genre d'univers, il marque son époque, notamment parce qu'il reprend ou inaugure certains éléments novateurs, comme le fait de répartir un certain nombre de points dans tous les scores de la fiche-personnage<sup>255</sup>, ce qui permet au joueur de créer un protagoniste avec un maximum de liberté, égalant le *BRP* en termes de flexibilité et influençant significativement le système générique *GURPS* qui sortira quelques années plus tard.

De surcroît, la création de personnage comprend des éléments fictionnels qui ne sont pas purement mécaniques, comme le fait d'acheter des avantages et des désavantages, de créer pour son personnage des amis, des ennemis, bref de l'intégrer à l'univers fictionnel dès sa création ludique, même si le jeu reste très concentré sur l'action et les affrontements.

Ce système de jeu, en *forçant* littéralement la joueuse à imaginer une matière diégétique au-delà de son personnage, pose les bases de l'intercréativité démiurgique.

### Vendre des univers fictionnels avant de vendre des jeux

À cette époque, certains JdR proposent davantage un univers à investir qu'un jeu à proprement parler.

---

<sup>254</sup> MACDONALD George, PETERSON Steve, *Champions*, Hero Games, San Francisco, 1981.

<sup>255</sup> Mais ce n'est pas le premier JdR à le faire, comme on le lit parfois : il semblerait que cet honneur revienne à *Superhero 2044*, le premier jeu du genre, dès 1977 (voir Historique complémentaire en annexe). La véritable innovation serait d'avoir étendu cette logique aux compétences et au-delà, pour tous les éléments de la fiche-personnage.

Toujours en 1981, la boîte de *Thieves' World*<sup>256</sup> représente une autre forme d'incursion de la littérature dans le domaine rolistique. À l'origine, *Thieves' World* est un des premiers univers partagés littéraires créé par Robert Lynn Asprin en 1978, une fantasy qui a pour cadre principal la ville de Sanctuary. Les anthologies s'y déroulant accueillirent de célèbres auteurs du genre, comme P.J. Farmer, Marion Zimmer Bradley, A.E. Van Vogt ou Raymond E. Feist. Au lieu de créer un jeu dédié, Chaosium imagine une formule assez inédite, qui à ce jour reste particulièrement singulière : la boîte ne contient non pas un système de jeu, mais permet d'adapter cet univers à neuf systèmes de jeu différents, parmi les plus en vogue, et ce même pour des systèmes dont un autre éditeur détient les droits (*AD&D*, *Runequest*, *Traveller* ou *T&T*, entre autres).

Dans les livrets que contient la boîte, *Player's Guide to Sanctuary* et *Master's Guide to Sanctuary* ne contiennent que des informations encyclopédiques et des nouvelles sur l'univers. Enfin, *Personalities of Sanctuary* est un catalogue des différents PNJ accompagnés de leur fiche-personnage pour les neuf systèmes différents. Pour les PJ, la boîte propose des fiches-personnages sans aucune donnée ludique, avec seulement des informations diégétiques : personnalité, PNJ connus, apparence, centres d'intérêt, etc.

Cette déclinaison à divers systèmes peut paraître incongrue, puisqu'un système, selon qu'il est plus ou moins mortifère par exemple, ou qu'il permet de devenir plus ou moins puissant rapidement, va sérieusement altérer ou modifier les tenants et les aboutissants d'un univers. Comme nous l'avons vu les deux entités sont intrinsèquement liées. Quoi qu'il en soit, ce choix éditorial nous intéresse ici parce que l'univers est davantage le produit vendu qu'un système de jeu particulier.

Enfin, 1981 voit la sortie d'un autre JdR Chaosium qui connaîtra un vif succès en France, *Stormbringer*,<sup>257</sup> qui se déroule dans le monde de fantasy littéraire créé par Michael Moorcock motorisé, encore, par le *BRP*. Son univers crépusculaire, violent et sombre, symbolisé par son plus célèbre protagoniste, l'empereur maudit Elric, marquera de son empreinte la fantasy rolistique, notamment le JdR *Warhammer* qui sortira quelques années plus tard. Il verra ses grandes tendances cosmologiques incarnées dans certains éléments de système qui resteront célèbres, comme la tension entre la Loi et le Chaos qui

---

<sup>256</sup> ABBEY Lynn, ANDERSON Poul, ARNESON David, ASPRIN Robert Lynn, CHODAK Yurek, GOLDBERG Eric, IVES Wes, KRAFT Rudy, MARSH Stephen R., MILLER Marc W., MILLER Mary Beth, OFFUTT Andrew J., PERRIN Steve, SCHICK Lawrence, SNIDER Richard, ST. ANDRE Kenneth, STAFFORD Greg, WILLIS Lynn, *Thieves' World*, Chaosium, Oakland, 1981.

<sup>257</sup> PERRIN Steve, ST. ANDRE Kenneth, *Stormbringer*, Chaosium, Oakland, 1981.

codera la magie. Le fait de perdre des points de santé mentale, élément issu de *Call of Cthulhu*, représente ici le Chaos qui corrompt l'esprit du personnage.

Si ce système change peu par rapport à d'autres jeux qui l'utilisent, la valeur ajoutée se fait clairement sur la diégèse. Dans les deux exemples cités, c'est bien l'univers qui fait l'identité du jeu, au-delà d'un système spécifique.

### L'arrivée du JdR en France

Nous allons nous pencher ici sur la façon dont le JdR a été introduit en France et les caractéristiques des premiers JdR français.

En 1982, « une traduction non-officielle du déjà omniprésent *Dungeons & Dragons* version Holmes [...] circule sous le manteau dans quelques boutiques parisiennes. »<sup>258</sup> Puis sera éditée une version librement adaptée et traduite du jeu par Solar, apparemment sans l'autorisation de TSR, puisqu'une lettre entraînera son retrait.

C'est en 1983 que sortent en France les deux premiers JdR officiellement<sup>259</sup> traduits. Il s'agit de *L'Appel de Cthulhu* par Descartes, et de *D&D*<sup>260</sup>, la seconde édition de la *Basic Set*. Les mentions légales de la version française de TSR indiquent novembre 1982, mais elle ne sortira qu'au printemps 1983<sup>261</sup>.

C'est le point de départ de la diffusion internationale du JdR<sup>262</sup>. Les associations se montent, les premiers travaux de recherche concernant les JdR sont publiés<sup>263</sup>, les grands média s'y intéressent, que ce soit France Inter qui invite Didier Guisérix, un des

---

<sup>258</sup> LE CONSERVATEUR, RAT Philippe, « Les *Donjons & Dragons* de Maraninchi », in *Casus Belli*, saison 4, n°1, *op. cit.*, p.246.

<sup>259</sup> Pour plus d'informations sur l'arrivée du JdR en France, voir l'entretien en annexe de Géraud Gourjon.

<sup>260</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, HOLMES J. Eric, MOLDAVAY Tom, *Dungeons & Dragons, Basic Set*, TSR, Lake Geneva, 1981.

<sup>261</sup> *First French print (Nov 1982). Although copyrighted Nov 1982, this version was released in France in the spring of 1983, and (initially) without a box, due to supply problems. Did not include dice or a pen even with the boxed version. Rulebook states "First Print - Nov 1982" on the copyright page, and has "1982" on the cover. Basic Set Foreign Editions*, <http://www.acaeum.com/ddindexes/setpages/foreign/basicfor.html>

<sup>262</sup> « *Dungeons and Dragons* is sold in 20 countries and is translated into French, the first of 16 languages (along with English) it would be sold in. TSR sales double, again, to \$20 million (of which roughly \$16 million is D&D), and it now has over 300 employees. » TERRADAVE, *A semi-brief History of D&D and some other RPGs: 1980-1989*, 2011. <http://www.enworld.org/forum/showthread.php?303644-A-semi-brief-history-of-D-and-D-and-some-other-RPGs-1980-1989#ixzz2o0lpD3XS>

<sup>263</sup> FINE Gary Alan, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, *op. cit.*



précurseurs des JdR en France, à maîtriser une partie<sup>264</sup>, alors que *Runes*, le premier fanzine francophone entièrement consacré au JdR, voit le jour. Aux USA est diffusée la petite trentaine d'épisodes du dessin-animé *D&D* (que l'on pourra voir en France un an plus tard sous le nom *Le Sourire du dragon*), qui connaîtra une gamme de produits dérivés. Il est très intéressant de relever qu'il met en scène, non pas un groupe d'aventuriers dans un monde fantasy, mais une bande d'enfants qui basculent dans cet univers.

TSR finance un spot TV<sup>265</sup> pour *D&D*, dont l'argumentaire de vente s'articule aussi bien en termes ludiques que fictionnels. Il s'agit clairement d'un jeu « you're playing the most phenomenal game ever created », « use your lightning bolt », « victory is yours », mais qui a un contenu narratif et qui développe une atmosphère : « your skin grows cold at the first glimpse of the beast » « it's a product of your imagination ».

La même année sort le premier JdR français, *L'Ultime épreuve*.<sup>266</sup> Si à première vue, il semble se conformer aux canons des univers de fantasy définis par *D&D* et *RuneQuest*, il propose un système simple. À l'époque, celui-ci est dénigré par certains rôlistes « vétérans » pour ces mêmes raisons<sup>267</sup>, ce qui ne l'empêchera pas de connaître un vif succès. Il se prête parfaitement à l'initiation avec cette version simplifiée du *BRP*, et à y regarder de plus près, son univers présente quelques spécificités intéressantes, comme le fait d'être plus nuancé, ou d'être peuplé d'individus moins stéréotypés. Il accorde une place plus importante à la politique et au commerce.

Narrativement, même si ses premiers scénarios suivent un schéma assez classique, ce jeu introduit une dynamique assez innovante, à savoir un objectif intradiégétique qui vient justifier l'accumulation de puissance : les PJ ont pour but de passer l'Ultime Épreuve, qui leur permettra d'aider les Seigneurs de l'équilibre dans leur guerre contre ceux de la destruction. L'évolution du personnage n'est plus seulement une fin en soi en ludique, mais aussi une ambition du personnage lui-même.

Afin de progresser les personnages doivent faire des écoles, il ne suffit pas aux joueurs de dépenser des points d'expérience comme dans *D&D*, ce qui renforce le rapport harmonieux entre univers et système de jeu.

---

<sup>264</sup> MILLET Sarah, *Le Livre de jeu de rôle : de la conception à la rédaction*, Master 2 en Sciences de l'information et de la communication, Paris Ouest La Défense, Paris, 2009, 278 pages, p.13.

<sup>265</sup> Disponible ici : <https://www.youtube.com/watch?v=q1wGIOwn1pM>

<sup>266</sup> CAYLA Fabrice, *L'Ultime Épreuve*, Jeux Actuels, Paris, 1983.

<sup>267</sup> GUISERIX Didier, *Le Livre des jeux de rôle*, coll. « Livres de jeux », Bornemann, Paris, 1997, 143 pages, p.135.

Peu de temps après vient *Légendes*<sup>268</sup>, publié par un éditeur qui marquera l'histoire rolistique de l'hexagone, Descartes. Malgré certains éléments merveilleux comme les géants, ce JdR très documenté sur l'époque celte annonce une tendance française au genre historique.

En conclusion, le JdR est d'abord introduit en France par ses récepteurs, avant de faire l'objet de traductions officielles. Initialement, son arrivée n'est pas due à l'achat d'une licence, aux circuits habituels des industries culturelles, mais au réseau des joueurs. Les deux premiers JdR de l'Hexagone préfigurent deux tendances françaises, à savoir des univers développés selon un mode pléthorique d'une part, motorisés par un système qui se veut simple, et les jeux au contexte historique d'autre part.

#### *James Bond 007*, premières traces assumées d'intercréativité fictionnelle

Aux USA, *James Bond 007*<sup>269</sup>, JdR adapté de la licence éponyme, apporte un certain nombre d'éléments novateurs.

Il bouscule les positions habituelles du débat sur l'équilibre : est-ce que la difficulté des combats devrait systématiquement être adaptée aux capacités des PJ ? Doivent-ils être aussi puissants les uns que les autres ? Ce jeu postule une troisième voie, celle de les privilégier, en cohérence avec le genre pulp simulé : « this game is designed in the favor of *players*. After all, what good is being James Bond if the game says you will fail rather than succeed. [...] This is certainly not a game where the players' characters can be relegated to the role of spectators. »<sup>270</sup>

Ce n'est pas tant la formulation de cette volonté qui importe, mais la mécanique qui permet de la réaliser, les *Hero Points*. Chaque PJ dispose d'une réserve de ces points. En étant dépensés, ils permettent de transformer un jet raté en succès, parce que les PJ sont des héros. Ils obtiennent un pouvoir sur l'issue d'une action, donc sur la narration, par un moyen ludique.

Dans le même ordre d'idées, le système de combat a de vraies conséquences intradiégétiques : au lieu d'un froid décompte mécanique en points de vie, les blessures ont plusieurs niveaux explicites, de *light wound* à *killed* en passant par *incapacited*. Page 53,

---

<sup>268</sup> DAUDIER Stéphane, DELADERRIERE Marc, MERCIER Philippe, MONTEL Jean-Marc, ROHMER Guillaume, *Légendes*, Jeux Descartes, Paris, 1983.

<sup>269</sup> GORDEN Gregory, KERN Robert, KLUG Gerard Christopher, RANDALL Neil, *James Bond 007*, Victory Games, New York, 1983.

<sup>270</sup> *Ibid.* p.6.

les concepteurs ont même prévu des tables de cicatrices potentielles, qui auront un impact dans les relations humaines des PJ : dans les autres JdR, être blessé n'avait que des conséquences mécaniques, et récupérer ses points de vie équivalait à « effacer » toute trace de blessure. Idem pour le système de résolution : un jet n'est plus réussi ou raté, il y a une gradation permise par la *quality result table* p.9, qui va d'excellent à acceptable, dont la fonction n'est pas tant ludique que diégétique, puisque cela va influencer la description que fera le MJ du résultat de l'action.

Plus flagrant encore, les points d'expérience ne récompensent plus les victoires à l'issue des combats ou pour avoir résolu une quelconque opposition, mais le *roleplay* formulé dans *Call of Cthulhu*, à savoir privilégier la cohérence diégétique :

A potent method for maintaining interest (in fact, one of the most vital ingredients of a Bond adventure) is the humor. [...] You can award extra Experience Points to any player you feel has come up with a choice riposte or has kept a sense of the sardonic in the face of the Major Villain. [...] Just as effective humor are sadness, passion and vengeance. [...] If the players see this as a cruel trick of your part, explain to them that in this dangerous line of work people do die. Further, explain that their reactions may earn them more Experience Points for quality role-play.<sup>271</sup>

Indubitablement, *James Bond 007* assume de poser le JdR comme un médium de création fictionnelle : « you will be creating the elements of a piece of fiction. »<sup>272</sup>

Enfin, ce jeu fait évoluer les formats narratifs rolistiques. Nous avons vu que le JdR accomplissait une mise en espace de la narration. Ici, la notion de temporalité n'est plus seulement le résultat de la façon dont les PJ vont parcourir un lieu, elle devient une dynamique dominante. Dans ce jeu, les joueuses ont une échéance : « The villain usually has a timetable for his plan, and the characters will have to detect and defeat the plan before the deadline arrives. As the GM, you will have to both compress and extend time. »<sup>273</sup> C'est cette impulsion qui déterminera le rythme narratif, qui n'est plus uniquement inféodé à un espace à visiter, un environnement passif qui ne fait que *réagir* aux actions des PJ. C'est une énergie active parallèle, une force d'opposition narrativement féconde.

---

<sup>271</sup> *Ibid.* p.96.

<sup>272</sup> *Ibid.* p.94.

<sup>273</sup> *Ibid.* p.98.

C'est pour cette même raison que lors de la création de missions p.94, la première étape qui vient fonder un scénario est l'opposant principal « the Major Villain » et les autres PNJ, exactement comme dans le schéma actantiel de Greimas. Par conséquent, ils se voient à la fois attribuer des fonctions narratives (maintenir les PJ sur la bonne piste p.97-99), et ludiques (moduler la difficulté de la mission).<sup>274</sup>

En conclusion, *James Bond 007* met en place des procédés ludiques qui obligent les joueuses à donner toujours plus de substance à la fiction. Les *Hero Points* constituent une première étape vers le partage de l'autorité sur la résolution des actions importantes des PJ, qui prévoient de surpasser les règles habituelles du système de résolution pour privilégier la logique de la diégèse II en va de même pour les blessures et les résultats des systèmes de résolution, et c'est aux joueuses d'imaginer cette mise en substance, ce qui les rend intercréatives.

#### *Toon et Paranoïa, contourner la mort*

Alors que dans d'autres JdR, la mort du personnage représente un dispositif punitif qui peut parfois être ressenti comme une entrave, certains jeux s'en détachent et permettent un rapport plus apaisé avec l'univers fictionnel.

En 1984, Greg Costikyan sort *Toon*,<sup>275</sup> un jeu difficile à classer dans un genre défini. Résolument tourné vers l'humour et l'absurde, il propose de jouer dans l'univers des cartoons comme ceux de *Tex Avery*. Son système léger convient aux débutants pour sa simplicité et aux joueuses plus expérimentées pour la liberté qu'il confère. Celui-ci n'a pas peur d'encourager l'absurde, le but n'étant pas de vaincre des opposants ou de passer des épreuves, mais de faire rire les joueurs. En cela, il déplace considérablement l'horizon d'attente ludique conventionnel, ne serait-ce parce que les PJ ne peuvent pas mourir :

It doesn't matter how stupid, weak, or inept your character is. Poor die-rolling *doesn't* mean a bad character. Poor Half the fun of Toon is *failing*... because of the silly things that happen when you fail! So "bad" characters are just as much fun – maybe more fun – than "good" characters.<sup>276</sup>

---

<sup>274</sup> On peut voir ici se profiler le spectre du « dirigisme », qui est, dans le jargon rolistique, un terme péjoratif pour qualifier un scénario dans lequel les PJ n'ont aucune liberté ou alternative possible à ce qui a été prévu dans le dit scénario, peu flexible et adaptable par le MJ, niant fortement le caractère interactif immanent au JdR.

<sup>275</sup> COSTIKYAN Greg, SPECTOR Warren Evan, *Toon*, Steve Jackson Games, Austin, 1984.

<sup>276</sup> COSTIKYAN Greg, SPECTOR Warren Evan, *Toon, op. cit.*, p.3.

Autre fait notable, *Toon*, contrairement à la plupart des JdR de l'époque, n'est pas vendu en boîte, mais en un seul livre, s'éloignant de l'aspect « jeu » par son format même.

En partie du même auteur, *Paranoïa*<sup>277</sup> marque un tournant car sa diégèse est revendiquée comme préexistante au système de jeu, qui doit s'y adapter et non le contraire : « créer un univers avec ses propres règles et sa culture, et placer un JdR à l'intérieur. »<sup>278</sup> Ce monde satirique et politique (en partie inspiré de la guerre froide) engendre un nouveau programme de jeu : dans cette dystopie à la Huxley, où les personnages sont des agents qui traquent les traîtres au système, les joueurs sont quelquefois amenés à jouer les uns « contre » les autres, au lieu de la coopération habituelle. Chacun dissimule un secret qui fait de lui un traître aux yeux de l'organisation pour laquelle ils travaillent tous, et fait de cette lutte entre eux le moteur même de ce JdR. Chaque PJ commence la partie avec six clones, l'un remplaçant l'autre en cas de mort.

Dans le même ordre d'idées, toujours pour rester cohérent avec cette ambiance paranoïaque, le texte du jeu présente l'originalité de ne pas toujours délivrer les informations diégétiques de façon objective, celles-ci étant parfois contredites par des notes, afin d'installer la confusion propice au doute.

Pour conclure, *Toon* et *Paranoïa* déplacent les contraintes ludiques pour élargir les horizons fictionnels et expérimenter de nouveaux genres.

### Prémices d'une logique fictionnelle transmédiatique

Dès 1984 s'observent les premières manifestations des phénomènes transmédiatiques, par la déclinaison d'un même univers sur différents supports.

Cette année sort le premier JdR officiellement estampillé Tolkien, *Middle-Earth Role Playing*<sup>279</sup>. Même s'il ne fait pas l'unanimité parmi les rôlistes, déjà pour son système, une version allégée du complexe *Rolemaster*<sup>280</sup>. De surcroît, l'univers est fort peu décrit. Il sera néanmoins traduit dans douze langues.

---

<sup>277</sup> COSTIKYAN Greg, GELBER Daniel Seth, GOLDBERG Eric, ROLSTON Ken, *Paranoïa*, West End Games, Honesdale, 1984.

<sup>278</sup> COSTIKYAN Greg, *Une brève histoire du jeu de simulation-papier, 2<sup>e</sup> partie*, 1994, traduit de l'anglais par Rappar, <http://ptgptb.free.fr/costik/shorthi2.html>

<sup>279</sup> CHARLTON S.Coleman, *Middle-Earth Role Playing*, Iron Crown Enterprises, Chalorttesville, 1984.

<sup>280</sup> Voir Historique complémentaire en annexe.

Afin de ne pas entrer en « conflit » avec l'intrigue du *Seigneur des Anneaux*, il permet de jouer à une autre période, ce qui pose les premières pierres de la logique d'investissement des univers partagés, à savoir s'intégrer dans une période ou une zone laissée dans l'ombre par l'auteur originel afin d'y insérer de nouveaux éléments.

1984, c'est également l'année de sortie de deux grandes campagnes célèbres des géants du JdR, à savoir *Dragonlance*<sup>281</sup> pour *AD&D* et *Masks of Nyarlathotep*<sup>282</sup> pour *Call of Cthulhu*.

*DragonLance* jouit d'un vif succès, et engendre « des jeux de plateau, des jeux vidéo, des comics, bientôt un film d'animation, sans oublier une très longue série de romans [... dont certains se placent] dans le top 10 des meilleures ventes du *New York Times*. »<sup>283</sup> Cette déclinaison médiatique inscrit le JdR dans le champ des industries culturelles, pour accoucher de romans qui sont parfois d'une piètre qualité, qui relèvent davantage du compte rendu de partie. Néanmoins les *Chroniques de Dragonlance* se vendent à vingt millions d'exemplaires et sont traduites en France par Fleuve Noir, avec succès.

Si les romans souffraient de leurs liens avec les JdR, il en allait de même avec la campagne, qui subissait de plein fouet l'aspect « dirigiste » d'un récit littéraire classique, et voyait son interactivité sacrifiée sur l'autel de cette stratégie éditoriale, puisque les PJ prétiérés de la campagne deviendraient les protagonistes principaux des romans :

**Dragonlance**, led by Tracy Hickman and including Dobson, Grubb, Johnson, Moore, Niles, and Williams, was a project supported by TSRs marketing department to bring more dragons to *Dungeons & Dragons*. Under the codename Project Overlord a new *D&D* world and series of linked adventures are developed that place more emphasis on participating in a high fantasy story, with the players encouraged to play pre-generated characters and the DM encouraged to move them through a number of predetermined milestones, sometimes regardless of the players' actions.<sup>284</sup>

Si cette première expérience de liaison volontaire entre littérature et JdR apparaît peu fertile, il faut saluer le fait que cette campagne épique était parmi les premières à se focaliser sur les personnages eux-mêmes, plutôt que sur la série d'épreuves qu'ils devaient

---

<sup>281</sup> HICKMAN Tracy, JOHNSON Harold, NILES Douglas, SMITH Carl, WILLIAMS Michael, *Dragonlance, Dragons of Despair*, TSR, Lake Geneva, 1984.

<sup>282</sup> DITILLIO Larry, WILLIS Lynn, *Masks of Nyarlathotep*, Chaosium, Oakland, 1984.

<sup>283</sup> THOM', *Portrait : Dragonlance*, 2008, <http://www.legrog.org/article.jsp?id=87>

<sup>284</sup> TERRADAVE, *A semi-brief History of D&D and some other RPGs: 1980-1989*, *op. cit.*

traverser. Dans ce cas, l'univers fictionnel devient une licence, et ses déclinaisons transmédiatiques sont autant de moyens de fédérer un public autour d'une expérience multiple de la fiction.

*Masks of Nyarlatotep*, si elle présente également quelques défauts, comme le fait d'être particulièrement mortifère pour les PJ, ou de nécessiter beaucoup de préparation pour le MJ, marquera les formats narratifs rolistiques. Sa structure décline la logique *sandbox* à une campagne entière, bien qu'évidemment, certains événements soient censés respecter un ordre d'enchaînement. Elle se présente sous forme de boîte, qui contient entre autres cinq livrets : chacun concerne une ville (et a pour première de couverture une carte de la dite cité). Les PJ ont le choix de l'ordre dans lequel ils vont se rendre dans ces villes, appliquant la dynamique narrative par l'espace amorcée par *OD&D*, à un format plus long et complexe.

Si l'ensemble est lié par une intrigue principale, à savoir que les opposants des PJ ont leur propre plan à mettre en place, qui sera également le curseur temporel de la campagne, chaque ville comprend ses propres intrigues secondaires et une multitude de PNJ, ce qui décuple encore la richesse narrative de cette campagne.

Autre élément marquant d'un point de vue du lien entre jeu et fiction, la boîte contient des aides de jeu, dont certains éléments sont de véritables artefacts intradiégétiques, à savoir des accessoires que le MJ pourra directement remettre à ses PJ comme s'ils étaient issus de l'univers de la campagne. Ils peuvent prendre la forme de coupures de journaux ou d'une boîte d'allumettes, procédé inauguré plus timidement deux ans auparavant pour la première campagne de la gamme, *Shadows of Yog-Sothoth*<sup>285</sup>.

Comme pour *Middle-Earth Role Playing* l'univers est au départ littéraire, et il s'agit ici d'organiser une intrigue qui viendrait lier les différentes manifestations du mythe lovecraftien, incarnées par ses différentes nouvelles. En un sens le JdR vient systématiser cet univers qui lui est préexistant, dont il est une nouvelle incarnation médiatique.

Toujours en 1984, TSR acquiert la licence Marvel et sort *Marvel Super Heroes*<sup>286</sup>, adaptation rolistique de l'univers des comics éponyme qui présente toutes les caractéristiques du JdR grand public : il jouit d'un système simple et efficace, et surtout de la renommée mondiale de l'éditeur. Sa création de personnage présente une formule

---

<sup>285</sup> CARNAHAN John, CLEGG John Scott, GORE Ed, HUTCHISON Marc, MCCALL Randy, PETERSEN Sandy, SHELTON Ted, *Shadows of Yog-Sothoth*, Chaosium, Oakland, 1982.

<sup>286</sup> GRUBB Jeffrey, *Marvel Super Heroes*, TSR, Lake Geneva, 1984.

alternative dans le *Campaign Book* de la boîte, qui permet de créer la fiche d'un personnage *après* son background, donc son contenu fictionnel : « Original heroes are described verbally or in writing by players. The Judge then assigns their abilities and powers according to the players' description. »<sup>287</sup> La fiction vient ici coder le ludique.

En conclusion, le JdR en tant que déclinaison transmédiate d'un univers existant répond davantage à une stratégie d'investissement que d'adaptation. Bien que cela soit possible, l'horizon d'attente ne consiste pas tant à incarner Frodo, Marinus Willet ou Spiderman. Le monde fictionnel est mis à disposition pour que les joueuses y ajoutent leur propre fragment de fiction, leur personnage. Elles investissent la diégèse par une création fictionnelle. Au-delà d'une logique d'adaptation, c'est une mise à disposition de l'univers.

### Personnage, interprétation, *roleplay*, ambiance, histoires

Certains JdR fondent leur identité et leur argumentaire de vente non pas sur des éléments ludiques ou mécaniques, mais dramatiques, fictionnels, qu'ils mettent davantage en valeur.

Pour certains, 1985 marque en France le début d'un « âge d'or » du JdR, en termes de diffusion. *Casus Belli*, la revue spécialisée la plus célèbre de France, atteint sa cinquième année d'existence et s'écoule en moyenne à 35 000 exemplaires par numéro<sup>288</sup>.

Cette année sort un JdR français qui devient un « best-seller » : *Maléfices*,<sup>289</sup> dont la boîte s'écoule à 20 000 exemplaires<sup>290</sup>. Le « jeu de rôle qui sent le soufre », puise sa matière première aux sources du folklore de l'Hexagone. Il pérennise la tendance française qui privilégie un cadre historique, ici la Belle Époque, parsemé d'éléments fantastiques.

D'autre part, l'aspect « rôle » et narratif est clairement mis en exergue : « Étant scénariste de BD, je reprochais aux jeux de rôle la faiblesse de leurs scénarios. »<sup>291</sup> En conséquence, le jeu propose des formats narratifs innovants et diversifiés : *Délivrez-nous du mal*<sup>292</sup> est un scénario en huis-clos qui permet de jouer des moines dans un monastère et

---

<sup>287</sup> GRUBB Jeffrey, *Marvel Super Heroes, Campaign Book, op. cit.*, p.37.

<sup>288</sup> GUISEIX Didier, « Casus Belli ? Si vous avez raté le début... », in *Casus Belli*, saison 4, n°1, *op. cit.*, p.1.

<sup>289</sup> GAUDO Michel, ROHMER Guillaume, *Maléfices*, Jeux Descartes, Paris, 1985.

<sup>290</sup> Michel Gaudou, in *Casus Belli*, saison 4, n°2, Lyon, jan-fév. 2012, 256 pages, p.226. Le jeu se verra même chroniqué dans des revues grand public comme *Le Figaro* ou *Playboy*.

<sup>291</sup> *Ibid.* p.224.

<sup>292</sup> FONTANIÈRES Hervé, *Délivrez-nous du mal*, Jeux Descartes, Paris, 1986.



qui concentre sa dynamique sur les relations entre les protagonistes, les PJ souhaitant tous accéder au titre d'abbé. *Les Brasiers ne s'éteignent jamais*<sup>293</sup> reprend en partie ce concept, puisque les PJ se retrouvent piégés à Loudun, avec une structure *sandbox* où la ville est découpée par secteurs. *L'Énigmatique carnet du capitaine Pop Linn*<sup>294</sup> est plus dirigiste, puisqu'il s'agit de retrouver ce PNJ disparu en suivant le parcours décrit dans le dit carnet.

Toujours dans cette volonté de marquer son inscription dans les jeux d'ambiance, *Maléfices* se voit doté d'une identité graphique forte et identifiable, à l'esthétique léchée. Un soin tout particulier est apporté au style d'écriture, le jeu se revendiquant clairement de la sphère littéraire, y compris dans l'atmosphère qu'il souhaite installer, et rapproche clairement le JdR du théâtre<sup>295</sup> : « Le jeu de rôle étant très proche de l'expression théâtrale, un bon joueur essaiera de se mettre au maximum dans la peau de son personnage. »<sup>296</sup> En cela, il marquera les mémoires pour avoir favorisé le *roleplay*.

L'aspect ludique est ostensiblement tenu à l'écart de la fiction : « On n'est pas ici dans la simulation à outrance, place au rôle. À tel point qu'il est possible de tenir une session de jeu sans lancer le moindre dé. »<sup>297</sup> « Faites-nous confiance, posez vos règles à calculs et vos tables de logarithme au vestiaire. »<sup>298</sup> Prenant le contrepied de la mode des systèmes que l'on pourrait qualifier d'« omnisimulationnistes », qui voulaient mécaniser le moindre élément de la diégèse, *Maléfices* prône un effacement de l'aspect stratégique induit par les systèmes : « Les règles allégées de *Maléfices* en font un jeu simple dont l'intérêt ne repose pas sur la technique, mais sur la vie et l'ambiance créées au cours des parties. »<sup>299</sup>

Pourtant, ce n'est pas tant la structure du système de résolution qui modifie l'horizon ludique (on résout les actions avec des D100, les PJ ont des attributs très classiques, seul le Fluide, qui représente le surnaturel, vient réellement typer le système), que la fréquence de son utilisation : « Lorsque dans une situation particulière, le simple bon sens ou la logique ne peuvent pas suffire à déterminer le résultat d'une action de personnage, ou lorsque ce

---

<sup>293</sup> GAUDO Michel, *Les Brasiers ne s'éteignent jamais*, Jeux Descartes, Paris, 1986.

<sup>294</sup> FONTANIÈRES Hervé, *L'Énigmatique carnet du capitaine Pop Linn*, Jeux Descartes, Paris, 1985.

<sup>295</sup> Le premier à le faire fut Greg Stafford à la page 3 de la seconde édition *RuneQuest*, qui parle d'« improvisational radio theater ».

<sup>296</sup> GAUDO Michel, ROHMER Guillaume, *Maléfices*, *op. cit.*, p.4.

<sup>297</sup> Michel Gaudo, in *Casus Belli*, saison 4, n°2, *op. cit.*, p.228.

<sup>298</sup> GAUDO Michel, ROHMER Guillaume, *Maléfices*, *op. cit.*, p.4.

<sup>299</sup> *Ibid.*

résultat dépend du hasard ou du destin, le Meneur de jeu pourra recourir à des jets de dés pour guider sa décision. »<sup>300</sup>

La résolution mécanique des actions se voit passer au second plan, la logique diégétique devenant prioritaire lors du processus décisionnel. Ici, jeu et fiction ne sont pas considérés dans un rapport égalitaire mais l'un se soumet à l'autre, et le jeu se définit davantage par ses qualités relevant de la fiction pure.

Autre titre phare du JdR à la française, qui fut traduit aux USA, *Rêve de dragon*<sup>301</sup> voit lui aussi le jour en 1985. Dans ce jeu à l'ambiance onirique, les personnages évoluent dans les rêves des dragons, on remarque la mise en abîme du processus rolistique. Ce titre marque la production de l'Hexagone, car il propose une fantasy originale. « J'ai eu envie de commencer une campagne avec mes joueurs qui ne serait ni du *Donjons*, ni du *RuneQuest*. »<sup>302</sup> Cette énorme production à la longue vie éditoriale est l'œuvre d'un seul auteur, qui au contraire des concepteurs de *Maléfices*, ne considère par le système de jeu comme un frein à la production fictionnelle :

En même temps j'ai toujours estimé qu'on ne faisait pas que du roleplaying. [...] ce n'est pas honteux de faire rouler des dés et de faire marquer des points ! L'excitation ressentie par un joueur au moment de faire un jet de dés crucial fait entièrement partie du plaisir du jeu. J'ai donc voulu un monde et une imagination autour, mais aussi des règles ! C'est nécessaire, une structure.<sup>303</sup>

Il est particulièrement intéressant de relever le lien que fait implicitement l'auteur entre jeu et narration, où le plaisir est généré par l'incertitude du résultat d'une action. D'emblée, est mis en valeur le rapport fécond entre les deux dynamiques, ce qui ne l'empêche pas de définir le JdR comme un « conte où les auditeurs ont le droit (et le devoir) d'intervenir pour modifier le cours de l'histoire. »<sup>304</sup>

*Rêve de dragon* jouit d'un système typé, malgré une base somme toute assez classique et datée. Il présente des spécificités cohérentes avec son univers, dont certaines ne pourraient pas être déplacées à un autre cadre, comme les quatre voies du Draconic pour la

---

<sup>300</sup> *Ibid.* p.6.

<sup>301</sup> GERFAUD Denis, *Rêve de dragon*, Nouvelles Éditions fantastiques, Paris, 1985.

<sup>302</sup> Denis Gerfaud in GRISON Benoît, « Rencontre avec Denis Gerfaud », *JDR Mag*, n°6, Paris, avril-mai 2009, 82 pages, p.11.

<sup>303</sup> Denis Gerfaud in GRISON Benoît, « Rencontre avec Denis Gerfaud », *op. cit.*, p.11.

<sup>304</sup> GERFAUD Denis, *Rêve de dragon*, *op. cit.*, p.6.

magie, Oniros, Hypnos, Narcos et Thanatos, dont la quatrième, philosophiquement opposée aux trois autres, exige de supprimer un niveau dans une autre lorsque le PJ souhaite acquérir un nouveau niveau.

Ce JdR propose de nombreuses justifications intradiégétiques des éléments ludiques, comme le changement de personnage pour un joueur dont le précédent vient de décéder : la mort du premier protagoniste correspond au réveil du dragon qui cesse de rêver, et son retour, sous une forme différente mais proche (parce qu'incarnée par le même joueur) est justifié par le fait que le même dragon s'est endormi. C'est un des nombreux exemples du rapport cohérent et fécond qu'entretiennent fiction et jeu dans *Rêve de dragon*, où les logiques intra et extradiégétiques sont harmonieusement imbriquées.

Enfin, *Rêve de dragon* est un jeu intrinsèquement littéraire, ou la langue peut devenir un système : le Draconic, la langue supposée des dragons, est la magie :

Le Draconic est une langue symbolique. Selon la « clé » utilisée, les symboles qui la composent peuvent avoir une multitude de significations. Une « phrase » en Draconic ne signifie jamais une seule chose, mais une « infinité ». Les Sages prétendent que la signification ultime du monde et du rêve est contenue dans chaque mot de la langue des Dragons. Pour l'usage de la magie, 4 clés sont retenues, qui sont appelées Voies.<sup>305</sup>

Cet aspect marque l'ensemble du JdR, et la langue devient une véritable empreinte diégétique. Elle participe à l'immersion fictionnelle, que ce soit par le pouvoir onomastique ou le choix étudié des termes qui viennent définir les créatures du bestiaire, comme la grincette qui « tire son nom du grincement horripilant qu'elle produit au moment où elle se déplace. »<sup>306</sup>

Ici, le JdR est carrément défini comme un genre narratif, le conte, et la langue devient un système.

Toujours en 1985, Stafford édite le premier jeu pétri de matière arthurienne, *Pendragon*<sup>307</sup>, motorisé par une nouvelle variante du *BRP*. Traduit par Gallimard un an plus tard, en coffret, avec le sous-titre « un jeu dont vous êtes le héros, une aventure à partager », il propose de jouer des chevaliers. Dans la lignée de *RuneQuest*, Stafford

---

<sup>305</sup> *Ibid.* p.5.

<sup>306</sup> *Ibid.* p.70.

<sup>307</sup> STAFFORD Greg, *Pendragon*, Chaosium, Oakland, 1985.

repousse à nouveau les limites de la conception dramatique du protagoniste comme fin en soi :

*Pendragon* mit aussi l'accent sur l'interprétation, en insérant les traits de personnalité et l'historique dans les personnages et en rendant ces aspects aussi importants que les valeurs de combat. *Pendragon* bouscula aussi le JdR avec son idée de jeu en campagne. Les personnages dans *Pendragon* vieillissent énormément : en jouant une fois par semaine comme il est suggéré, les joueurs peuvent se retrouver avec leur alter ego prenant quarante ou cinquante ans de plus en une année de jeu. Ce procédé ingénieux fait que les personnages doivent avoir une vie hors des aventures, et grandissent et se développent comme des personnes, les rendant ainsi plus importants et plus réels pour les joueurs.<sup>308</sup>

Si l'évolution mécanique du personnage était déjà une fin en soi depuis *OD&D*, l'évolution dramatique du protagoniste prend ici une tout autre ampleur. À l'instar de Superman<sup>309</sup> qui ne pouvait se consumer, évoluer, auparavant le PJ enchaînait les aventures répétitives feuilletonesques, se projetant dans un laps de temps très restreint. En étendant la plage temporelle et en déplaçant la focalisation interne du personnage vers la multiplicité du point de vue d'une dynastie, c'est la notion de responsabilité et de conséquences qui est engagée. La mort n'est plus une « punition » pour une mauvaise stratégie ludique, mais une étape narrative.

Le contenu fictionnel est si prégnant qu'il est flagrant sur la fiche-personnage, chaque PJ étant défini par des *personal traits*, qui sont les aspects dominants de sa personnalité, chiffrés selon une logique binaire : *selfish-honest*, *valorous-cowardly*. Pour chaque, il faut répartir 20 points, par exemple 13 pour *selfish* et 7 pour *honest*. Le fond dramatique du personnage est finement retranscrit par le ludique, et le MJ demande des jets de D20 pour faire preuve d'une vertu particulière ou pour résister à un vice.

Dans le même ordre d'idées, les passions indiquent les motivations profondes des PJ (*loyalty*, *love*, *hospitality*, etc.) Ces passions sont utilisées, grâce au système, comme un véritable moteur narratif et fictionnel par le MJ, qui peut les faire entrer en contradiction et poser aux PJ les cas de conscience typiques qui déchirent les chevaliers arthuriens. Selon leurs actions et les jets entraînés, les protagonistes peuvent sombrer dans la folie. Rarement auparavant, la fiche-personnage n'avait aussi bien reflété la substance fictionnelle d'un

---

<sup>308</sup> DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, sixième partie : révolution !* traduit de l'anglais par Rappaport, 1999, <http://ptgptb.free.fr/0006/history6.htm>

<sup>309</sup> ECO Umberto, *De Superman au surhomme*, coll. « Biblio Essais », Le Livre de Poche, Paris, 1993, 217 pages, p.120.

protagoniste et en cela, le jeu parvient à systématiser le *roleplay*. De surcroît, *Pendragon* choisit de mécaniquement le récompenser :

There will be times during game-sessions when the players act and speak for their characters without resorting to die-rolls. They become so involved with the situation and their characters that they are truly roleplaying and not gameplaying. An inspired player who issues a speech which impresses or pleases the gamemaster, or who has his knight perform actions which entertain the gamemaster, should receive experience checks for his character in appropriate skills, traits, and/or passions, even though no dice are rolled.<sup>310</sup>

En conclusion, certains JdR mettent en place des systèmes qui ont autant pour vocation de manier des éléments ludiques (les combats) que fictionnels (la personnalité d'un personnage). Certains jeux se définissent même davantage par des paramètres purement fictionnels.

#### Une fantasy plus urbaine et politique

Alors qu'habituellement, la fantasy se veut être un genre qui fait la part belle aux environnements sauvages, où les personnages interagissent autant avec la Nature qu'avec les autres protagonistes, on observe une urbanisation des univers de fantasy rolistique.

En 1986, en France, plus de dix jeux français sont sur le marché, les maisons d'édition Siroz et Oriflam sont créées, on joue à une vingtaine de jeux américains en version originale, et les rôlistes seraient plus de cent mille<sup>311</sup>.

Il faut tout de même apporter quelques nuances dans ce tableau particulièrement lumineux, parfois embelli, en nous plongeant dans la presse spécialisée de l'époque :

L'impression d'ensemble est que l'industrie du jeu patauge un peu en Angleterre. Sur le continent, le jeu de rôle est encore dans sa phase de croissance. Chez nous et aux États-Unis, les maisons d'édition de jeux en sont juste à chercher des jeux « à jeter après usage », afin de tirer profit des tendances et des modes actuelles. [...] Aux États-Unis, un grand nombre de maisons d'édition de jeux sont dans une situation désespérée.<sup>312</sup>

---

<sup>310</sup> STAFFORD Greg, *Pendragon, Game Master's Book*, op. cit., p.2.

<sup>311</sup> GUISEIX Didier, *Le Livre des jeux de rôle*, op. cit., p.13.

<sup>312</sup> BOURRAT Philippe, FOURNEL Philippe, MATHESON Dan, « What's your Game? », in *Casus Belli*, saison 1, n°35, Paris, déc-jan. 1986, 91 pages, p.14.

L'année 86 voit la naissance de *Warhammer Fantasy Role Play*<sup>313</sup> qui deviendra une locomotive des ventes<sup>314</sup>, portage rolistique du cadre du *wargame Warhammer Fantasy Battle* créé en 1983. Dans cette Europe aisément reconnaissable, mâtinée de fantasy plus sombre et violente que celle de Tolkien, plus proche de celle d'un Moorcock<sup>315</sup>, ce JdR devra notamment son succès à la qualité de ses scénarios. On retiendra essentiellement, pour la relation entre jeu et fiction, les carrières, une déclinaison intradiégétique des classes de *D&D*, véritables métiers qui permettaient une évolution plus cohérente avec l'univers, ou le fait d'attribuer des points d'expérience en fonction des objectifs d'intrigue.

La célèbre campagne *Enemy Within* (qui paraît en cinq tomes chez Descartes de juin 89 à juillet 91) reste une référence, et met en place des situations fécondes en intrigues, riches de tensions larvées, dans lesquelles les PJ vont être précipités. En déclinant avec virtuosité la notion de pérégrination chère à la littérature fantasy, elle mène les personnages au cœur de cités fourmillantes, d'obscurs châteaux ou sur des fleuves déchaînés. Les PJ pouvaient s'imprégner de cet univers dense, sorte de Pangée spatiale et temporelle où, sur un même continent, cohabitent un empire fascisant et obscurantiste, un royaume pétri de matière arthurienne, la Bretonnie, et les cités-états de Tilea bien plus proches, esthétiquement et politiquement, de l'Italie de la Renaissance.

Ce JdR nous donne à voir une fantasy plus urbaine que ses prédécesseurs, ce qui est saillant à la lecture du livre de base, qui consacre une part non négligeable aux villes et au commerce. Le scénario proposé en fin d'ouvrage, *Le Contrat de Holdenhaller*, se déroule dans la cité de Nuln. Implicitement, le jeu est très marqué par son époque, d'une part esthétiquement, il suffit de regarder les looks « punks » des personnages représentés en première de couverture, coiffés de crêtes multicolores et couverts de tatouages, et d'autre part politiquement :

---

<sup>313</sup> ANSELL Bryan, BAMBRA Jim, DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, HALLIWELL Richard, JOHNSON Jervis, MERRETT Alan, PRIESTLEY Richard, VERNON Paul, *Warhammer Fantasy Role Play*, Games Workshop, Nottingham, 1986.

<sup>314</sup> Il est aujourd'hui un des JdR dont l'univers est le plus largement décliné, d'un point de vue médiatique : *wargame*, romans, jeu vidéo, BD, etc.

<sup>315</sup> Même si initialement, il n'a été qu'un palliatif à la licence des Terres du Milieu : « le jeu et son univers ont été créés au départ parce que Games Workshop n'arrivait pas à obtenir les droits de la Terre du Milieu ». DUTEL Julien, « *Warhammer 3*, un vétéran qui fait peau neuve », in *Casus Belli*, saison 4, n°2, *op. cit.*, p.37.

In this setting the source of all evil is the corrupting influence of the “Chaos”. The mutating effects of material manifestation of Chaos (or “warpstone”) bear no accidental resemblance to the symptoms caused by exposure to radio-activity. Together with the punk attitude and style the original setting is a powerful image of what England might have been like during the later stages of the Cold War era: a country living under the constant threat of full-scale war and having already experienced the devastating effects of nuclear disaster. To act and make strategic choices in a world thus infused with meaning can become an act of personal expression and experimentation.<sup>316</sup>

En cela, ce jeu qui marquera son époque, implicitement investi des angoisses et de l'esthétique des années 80. Dans le même ordre d'idées, l'univers français *Trégor*<sup>317</sup>, propose un cadre (c'est-à-dire sans système affilié) fantasy et des aventures qui déplacent les intrigues topiques du genre vers des thèmes similaires, plus politiques :

Les deux petits scénarios fournis dans la brochure « *Trégor* » mettent l'accent sur les talents diplomatiques des aventuriers qui doivent faire face à leur conscience et aux événements militaires qui bouleversent la région. Quant au livret « *Aventures en Trégor* », il présente une campagne épique qui mêle habilement tous les aspects du JdR : roleplay tout d'abord, intrigues évidemment, explorations et combats endiablés bien entendu, tout cela sur fond de guerre latente.<sup>318</sup>

En conclusion, les univers de fantasy rolistiques s'urbanisent et se politique pour diversifier leurs potentialités narratives au-delà de l'environnement comme force oppositionnelle, selon la logique *sandbox*. Les relations entre les personnages deviennent un enjeu ludique à part entière, une autre façon de prendre le pouvoir sur l'univers, de « gagner ».

#### Prémices du système de jeu comme ressource narrative

Toujours en 1986, le JdR *Ghostbusters*<sup>319</sup>, adapté des films éponymes, malgré une licence à succès, un système innovant et quelques prix, dont le H. G. Wells Award pour les meilleures règles de JdR, ne fera pas des ventes exceptionnelles :

---

<sup>316</sup> DORMANS Joris, *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*, The International Journal of Computer Game Research, volume 6 issue 1, december 2006, <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>

<sup>317</sup> CHION Paul, *Trégor, univers médiéval-fantastique*, Éditions Dragon radieux, Morestel, 1986.

<sup>318</sup> GOURJON Géraud, « Trégor, univers médiéval-fantastique », in *Casus Belli*, saison 4, n°4, Lyon, juil-août 2012, 260 pages, p.239.

<sup>319</sup> ROLSTON Ken, WIXTED Martin, *Ghostbusters*, West End Games, Honesdale, 1986.

Ghostbusters is innovative and influential, if not a huge commercial hit. With relatively simple, action oriented rules, Ghostbusters introduces both the dice pool and a “roll high” universal check: the player gets a number of dice equal to their score in a trait (ability) or talent (skill, based on a trait), rolls them, and adds together. If the total exceeds a difficulty number, it’s a success. This would evolve into the “D6 system” used in other West End games.<sup>320</sup>

Pourtant, il présente nombre de caractéristiques intéressantes dans le rapport entre fiction et jeu. Il est le premier à « briser » la nomenclature objective et froide des termes techniques pour privilégier la cohérence avec l’univers simulé : les PJ répartissent des points parmi quatre traits, *Brains*, *Muscle*, *Moves* et *Cool*. Autre innovation, les *Brownie Points* sont à la fois des points de vie et une ressource, dont chaque point dépensé permet d’ajouter un dé à un jet ou de changer un échec en réussite. Autre fait notable, le système récompense les « victoires » diégétiques, puisque les PJ regagnent des *Brownie Points* en atteignant les objectifs des personnages (qui peuvent être variés et abstraits, et ne pas être liés au fait de combattre des fantômes), et lorsqu’ils font du bon *roleplay*.

Autre ressort ludique original pour l’époque qui se pose comme un véritable déclencheur narratif et vient contrebalancer les *Brownie Points*, le *Ghost die*, un dé dont la face 6 est remplacée par un fantôme. Il a pour utilité de simuler la malchance. Globalement, c’est un outil qui génère toute sorte de problèmes, au choix du MJ, et peut même provoquer des conséquences néfastes à une action pourtant réussie.

Enfin, chaque PJ dispose de trois cartes d’équipement, qui peuvent prendre des formes aussi diverses que l’équipement alpin, qui donne des bonus aux tests d’escalade, ou le célèbre *ghost trap* qui permet d’emprisonner les fantômes. Ces cartes donnent des bonus à certains jets, mais leur utilisation doit être justifiée par la situation fictionnelle.

1987 voit la publication, aux USA, d’un grand JdR space opera, *Star Wars*<sup>321</sup>, adapté de la célèbre licence, qui inaugure l’épique et héroïque système D6 inspiré par celui de *Ghostbusters*, dont il reprend les grandes lignes : le *Ghost Die* devient le *Wild Die*, pour une fonction similaire. Ce n’est pas un hasard si ce système a d’abord été créé pour motoriser des JdR adaptés de licences hollywoodiennes, car il marquera pour sa fluidité, son aspect « cinématographique » qui fait la part belle à l’action et aux rebondissements, ce

---

<sup>320</sup> TERRADAVE, *A semi-brief History of D&D and some other RPGs: 1980-1989*, op. cit.

<sup>321</sup> COSTIKYAN Greg, GORDEN Gregory, SLAVICSEK Bill, *Star Wars*, West End Games, Honesdale, 1987.



qui est notamment induit par l'effet du *Wild Die*. Le JdR *Star Wars* constitue un apport d'envergure dans l'expansion de l'univers partagé qu'est cette licence :

From a game mechanics point of view, the d6 System worked great as a framework for telling cinematic group stories. It was fast-moving, relatively rules light, and provided plenty of room for GMs and players to do what they wanted with the game system. From a story and world-building perspective, we created and expanded upon much of the background of the *Star Wars* universe that later paved the way for the Expanded Universe of novels and comics and video games.<sup>322</sup>

Avec plus de cent suppléments, il viendra considérablement enrichir ce qui est probablement un des premiers univers partagés de la culture populaire.

Ainsi, *Ghostbusters* met en place un certain nombre de mécaniques qui provoquent certains événements narratifs qui peuvent surprendre les joueuses. Toutefois ce ne sont que des événements abstraits, qui relèvent presque de la structure narrative pure (rebondissement, malchance, etc.), et il revient aux joueuses de les investir d'une véritable substance cohérente avec la situation fictionnelle. En cela, ce genre de mécanique les pousse à être créatives.

#### Des personnages moins performants mais plus substantiels

Afin de rendre les PJ dramatiquement plus intéressants, certains systèmes de jeu n'hésitent pas à les rendre moins efficaces d'un point de vue tactique.

Sorti en 1986, *GURPS*<sup>323</sup> (Generic Universal RolePlaying System) est un système générique qui prétend pouvoir motoriser toute sorte d'univers. Permettant aux PJ une liberté assez totale dans la création de leur personnage (ils répartissent des points parmi quatre attributs et des compétences), *GURPS* se distingue notamment en proposant une liste d'avantages et de désavantages, qui sont censés singulariser les protagonistes et les doter d'une réelle substance dramatique. Ici, le ludique vient donner un véritable contenu fictionnel et s'inscrit comme une contrainte féconde. Pour sa flexibilité, son adaptabilité et sa polyvalence diégétique, *GURPS* connaît un succès qui s'ancra dans la durée.

Autre jeu sorti en 1986, cette fois français, *La Compagnie des glaces*<sup>324</sup>, adapté de l'univers des romans science-fictionnels de G.J. Arnaud, propose carrément un système de

---

<sup>322</sup> Bill Slavicsek, voir entretien en annexe.

<sup>323</sup> JACKSON Steve, *GURPS*, Steve Jackson Games, Austin, 1986.

<sup>324</sup> CAYLA Fabrice, PÉCAU Jean-Pierre, *La Compagnie des glaces*, Évreux, 1986.

création pour la « définition psychologique de votre personnage »<sup>325</sup>, selon trois paramètres : les Grandes Peurs, les Petites Faiblesses et l’Orientation générale. Il s’agit d’épaissir le protagoniste en lui attribuant des défauts, afin de le rendre dramatiquement plus intéressant même si cela le rend moins efficace d’un point de vue ludique.

De surcroît, par un jet, on définit avec précision les opinions politiques du PJ, ce qui a pour avantage de parfaitement l’intégrer dans ce monde post-apocalyptique recouvert par les glaces. Ce jet détermine par exemple s’il se positionne plutôt comme un agent de l’ordre établi ou un rebelle, et à quel degré, comme s’il s’adapte ou pas à son environnement, etc. Si ce système peut paraître contraignant pour le *roleplay* des joueurs, ces contraintes mécaniques peuvent être fécondes. Elles génèrent des oppositions et des affiliations à certains éléments de la diégèse, ce qui d’une part se pose comme un moteur narratif, et d’autre part comme un facteur d’intégration cohérent au monde fictionnel.

Pour conclure, les personnages sacrifient leur optimisation en tant que « pions » tactiques pour se voir investis d’une substance dramatique et fictionnelle.

#### *Ars Magica*, l’intercréativité démiurgique et narrative par le système

En 1987, *Ars Magica*<sup>326</sup>, aux USA, se pose comme un JdR résolument novateur, dont l’univers donne à voir une fantasy historicisante à forte teneur médiévale. Cette caractéristique lui donne un cachet plus « réaliste », dont l’aspect merveilleux est davantage pétri par le matériau folklorique du XIII<sup>e</sup> siècle que par sa réinterprétation romantique, dont s’inspira Tolkien. Il permet de jouer exclusivement des mages.

Son système confère à la langue un véritable pouvoir démiurgique. Pour lancer un sort, il suffit de créer un syntagme à partir de deux paradigmes en latin, les techniques (cinq verbes transitifs directs à la première personne du singulier, comme *creo*, je crée, *intellego*, je perçois, etc.) et les arts (quinze C.O.D., comme *aquam*, pour affecter tout ce qui est liquide, ou *mentem*, pour tout ce qui a trait à l’esprit). Bien loin des nombreuses listes de sorts des JdR plus anciens, ce système, qui fait de la syntaxe une force vive, de la langue un instrument intradiégétique, permet en outre une flexibilité optimale.

Autre aspect intéressant, déjà introduit par *Pendragon*, chaque joueur interprète plusieurs personnages au cours d’un laps de temps plus important que les JdR habituels. Si cet élément pourrait être perçu comme une réminiscence des *wargames*, la déclinaison et la

---

<sup>325</sup> CAYLA Fabrice, PÉCAU Jean-Pierre, *La Compagnie des glaces, Livre 1, op. cit.*, p.22.

<sup>326</sup> REIN.HAGEN Mark, TWEET Jonathan, *Ars Magica*, Lion Rampant, Northfield, 1987.

multiplicité des archétypes qui en découlent permettent de diversifier les rôles et d'ouvrir de nouvelles voies narratives. Les PJ font partie d'une alliance (*covenant*, que l'on traduit par Alliance), un lieu où se regroupent les mages et qu'il faut protéger. D'une séance à l'autre, chaque joueur change de personnage, et joue soit un mage, soit un compagnon (des gens qui occupent des fonctions importantes au sein de l'Alliance sans être des mages), ou des serviteurs à qui ils peuvent donner des ordres. Au lieu de se concentrer sur un seul protagoniste, *Ars Magica* transcende la notion de groupe pour en faire un moteur narratif, et lui donne une véritable raison d'être, intradiégétique, qui élargit une focalisation jusqu'à présent systématiquement interne, et temporellement concomitante, là où les personnages incarnés dans *Pendragon* répondaient à une logique successive.

S'ensuit une véritable petite révolution, à savoir le partage de l'autorité narrative et diégétique, qui deviendra un enjeu crucial dans l'avenir du JdR, puisque le MJ peut changer de rôle lors de chaque partie. Dans le même ordre d'idées, non content de reprendre le *Ghost Die* de *Ghostbusters* sous le terme *Botch Die*, le système introduit les *Whimsy Cards*, qui permettent à chaque PJ de changer une situation ou d'intégrer un élément particulier, de prendre le pouvoir, en somme, au-delà de leur vaisseau fictionnel et ludique habituel, le personnage. Par exemple, la carte *internal conflict* provoque un conflit intérieur, pour un groupe ou une personne. Il s'agit, même si ce procédé n'est pas encore nommé, d'un outil de narration partagée.

Enfin, *Ars Magica* rend le temps bien plus modulable, idée déjà amorcée par *Pendragon*. Les mages doivent parfois consacrer de longues périodes à l'étude et à la création de leurs nouveaux sorts, dans leur laboratoire ou la bibliothèque de l'Alliance, périodes qui ne sont pas jouées. Cela renforce la cohérence intradiégétique (devenir puissant prend du temps) et justifie d'autant plus le fait de jouer d'autres personnages. En cela, le jeu crée une nouvelle typologie temporelle que l'on pourrait rapprocher de l'ellipse ou de la pause, paradoxalement.

En conclusion, le système d'*Ars Magica* pousse les PJ, au-delà de leur personnage, à générer des événements narratifs ou diégétiques. On s'éloigne d'une logique combinatoire de sorts déjà faits parmi lesquels la joueuse fait son choix pour transmettre un système, un instrument qui permet de les créer.

Inspiré par la BD éponyme, *Prince Valiant*<sup>327</sup> sortira aux USA deux ans plus tard, et arbore sur sa première de couverture la mention « The story telling game », avant *Vampire*. Dans la lignée d'*Ars Magica*, il instaure un système de MJ (ici appelé Conteur) tournant : celui-ci permet à un PJ de maîtriser, avec récompenses à la clé, un épisode à l'intérieur ou en dehors du scénario actuellement joué. Le PJ s'en trouvait récompensé et recevait un pouvoir à usage unique.

### Défricher et explorer des genres atypiques

Les JdR, inspirés des littératures de l'imaginaire, se font à leur tour précurseurs et relais de genres atypiques ou encore jeunes, ou des codes et de l'actualité d'une époque. Ils se posent comme des supports tout aussi valables qu'un roman ou un film pour défricher et explorer ces genres fictionnels.

En France sort *Zone*<sup>328</sup>, JdR humoristique hors-norme qui permet de jouer des adolescents fans de rock dans les banlieues de l'époque qui, sous son vernis de légèreté et de second degré, aborde les problèmes sociaux de ces années et se fait le relais de toute une contre-culture et de ses codes, prouvant que le JdR s'ancre, comme n'importe quelle autre fiction, dans son époque.

Dès 1988, le JdR subit les foudres de l'opinion publique, qui trouvent leurs échos dans la presse spécialisée : « Lasse des âneries proférées à propos du jeu de rôle, la presse spécialisée se rebiffe. »<sup>329</sup> Ce numéro de *Casus Belli* y consacre tout un dossier intitulé « Qui veut la peau du jeu de rôle », afin de démonter ces accusations.

Cette année-là, Games Designers' Workshop sort *Space 1889*<sup>330</sup>, un JdR qui vient investir un genre de l'imaginaire à la renommée encore confidentielle, le steampunk, et qui là aussi se fait relais des codes de ce genre en proposant de jouer dans un monde uchronique qui mélange époque victorienne et space opera. Dans un tout autre genre, le jeu américain *Macho Women with Guns*<sup>331</sup> parodie une culture rolistique déjà riche, comme

---

<sup>327</sup> DUNN William G., KRANK Charlie, STAFFORD Greg, WILLIS Lynn, *Prince Valiant*, Chaosium, Oakland, 1989.

<sup>328</sup> BOUCHAUD Éric, THÉRY Nicolas, *Zone*, Siroz Productions, Viroflay, 1987.

<sup>329</sup> *Casus Belli*, saison 1, n°48, Paris, 1988, 103 pages, p.8.

<sup>330</sup> CHADWICK Franck A., *Space 1889*, Games Designers' Workshop, Normal, 1988.

<sup>331</sup> PORTER Greg, *Macho Women with Guns*, Blacksburg Tactical Research Center, Collinville, 1988.

certaines créatures lovecraftiennes, ou plus généralement les codes de sa décennie comme ses films d'action ou encore la politique de Ronald Reagan.

Croc, qui deviendra un célèbre auteur de JdR français, sort *Animonde*<sup>332</sup>, sous-titré Romantik-fantasy. On y retrouve l'humour caractéristique de Croc, mais la parodie déplace les poncifs du genre et avec eux, une partie du programme ludique, puisque la violence est culturellement peu répandue, obligeant les PJ à trouver d'autres moyens de résolution, comme l'intimidation ou le fait de susciter la pitié. Il lui sera parfois reproché un système de jeu peu adapté à l'univers, en partie repris de *Bitume*<sup>333</sup>, malgré quelques traits originaux comme les niveaux de relations des personnages, qui chiffrent l'amour ou la haine qu'ils se portent (des scores élevés peuvent permettre de réaliser des miracles).

Aux USA, *Cyberpunk*<sup>334</sup> est le premier JdR entièrement consacré au genre, avec ses archétypes (*netrunner*, flic, *corporate*, etc.) Sombre et violent, il propose une création de personnage cohérente avec le genre, qui ne code le PJ qu'à partir de paramètres diégétiques, comme sa classe sociale ou son apparence. Le JdR participe encore ici à relayer les codes d'un genre en pleine expansion.

Dès l'année suivante paraît *Shadowrun*<sup>335</sup>, un autre JdR cyberpunk qui deviendra un grand classique. Son univers unique brasse de nombreuses références des genres de l'imaginaire. Il mêle cybernétique à la *Ghost in the Shell*<sup>336</sup>, fantasy traditionnelle avec elfes et magie, matrice à la William Gibson, même si le jeu peine à trouver un système efficace et fluide pour simuler cette dernière, et les villes sombres futuristes de *Blade Runner*<sup>337</sup>. Ce pot pourri d'influences se distingue cependant par une certaine cohérence et permet de jouer un large éventail de personnages, du magicien de rue au *hacker* orc. Ce procédé (la somme d'éléments apparemment disparates) de création d'univers influencera les futures productions : le JdR mélange, remixe et défriche de nouveaux territoires des genres fictionnels.

---

<sup>332</sup> CROC, *Animonde*, Futur proche, Paris, 1988.

<sup>333</sup> Voir Historique complémentaire en annexe.

<sup>334</sup> FISK Colin, FRIEDLAND Dave, MOSS William, PONDSMITH Mike Alyn, RUGGELS Scott, *Cyberpunk*, R. Talsorian Games, Berkeley, 1988.

<sup>335</sup> BABCOCK III L. Ross, CHARRETTE Bob, DOWD Tom, HUME Paul, LEWIS Sam, WEISMAN Jordan, WYLIE Dave, *Shadowrun*, Fasa Corporation, Chicago, 1989.

<sup>336</sup> SHIROW Masamune, *Ghost in the Shell*, Young Magazine, Tokyo, 1989.

<sup>337</sup> SCOTT Ridley, *Blade Runner*, The Ladd Company, Los Angeles, 1982.

De *Cyberpunk*, *Shadowrun* reprend notamment l'idée originale de l'univers évolutif incarné par le processus éditorial : les deux JdR, à chaque nouvelle édition, font faire à leur univers un bond dans le temps. Cette première édition de *Shadowrun* commence en 2050, la seconde nous amène en 2053, la troisième en 2060, etc. L'univers du jeu change et révèle peu à peu ses secrets, alors qu'il s'enrichit exponentiellement. De surcroît, il met en place ce que les rôlistes vont appeler une *metaplot*, ou méta-intrigue, une sorte de fil conducteur qui vient lier les grands événements qui ont vocation à provoquer des changements majeurs dans l'univers, idée qui sera d'ailleurs reprise par *Vampire*.

Traduit entre autres au Japon, *Shadowrun* connaît un succès mondial : « [c'était l'un des] premiers à faire des scénarios un peu comme on faisait en France, avec des intrigues autres que des suites de combat, avec de vrais choix, un *background* qui se développait, ce qui a été repris dans *L5R*, un des rares jeux du genre à avoir une âme »<sup>338</sup>, selon Croc.

Croc, justement, et l'équipe Siroz devenue Idéojeux, sort en 1989 son jeu le plus célèbre, qui sera le JdR français le plus vendu des années 90 avec *Nephilim, In Nomine Satanis/Magna Veritas*<sup>339</sup>, qui présente également un univers fantastique sous un angle original. Dans ce jeu à double entrée, les joueurs incarnent des anges ou des démons dans notre monde contemporain. Il ancre définitivement dans les esprits la ligne éditoriale sarcastique, acide et humoristique de cette équipe. Outre le dé 666, qui correspond à une réussite critique pour les démons et un échec critique pour les anges, ce jeu intègre une gestion intradiégétique de l'expérience, les récompenses étant attribuées par la hiérarchie angélique ou démoniaque selon le degré de réussite des missions. Jean-François Beney nous explique également que c'était l'un des premiers JdR « à lire »<sup>340</sup>, grâce à son ton ironique et également parce qu'il était déjà très ancré dans l'actualité française. Par exemple, dans la nouvelle d'introduction du livret d'*INS*, p.2, il est fait référence au *Fouquet's*.

Toujours en France en 1989, Jean-Luc Bizien (devenu depuis romancier) publie *Hurlements*<sup>341</sup>, où les personnages, qui ont la capacité de se transformer en animaux, faisaient partie d'une caravane qui sillonnait l'Europe médiévale. *Hurlements* fut l'un des

---

<sup>338</sup> Croc, in *Soirée spéciale Shadowrun*, No Life, Paris, 2013.

<sup>339</sup> CROC, DELEVAL Fabien, SALAH « Zlika » Emmanuel, SARFATI Laurent, TWARDOWSKI Mathias, *In Nomine Satanis, Magna Veritas*, Idéojeux, Paris, 1989.

<sup>340</sup> Voir l'entretien en annexe de Jean-François Beney.

<sup>341</sup> BIZIEN Jean-Luc, BIZIEN Valérie, *Hurlements*, Éditions Dragon radieux, Mostel, 1989.

premiers « jeux à secret », concept qui fut plus tard cher à la maison d'édition Multisim, où la découverte des mystères, révélés progressivement, est une fin en soi. Ce JdR, qui a parfois été décrit comme « littéraire », vit les 3 500 exemplaires de sa boîte rapidement épuisés<sup>342</sup>. Notons que cette réputation est notamment due au fait que son système de résolution était entièrement géré par le MJ : au début de la partie, la joueuse tire aux dés son origine sociale ainsi que l'animal dans lequel son personnage va se transformer. Puis le MJ détermine le score de trois caractéristiques (mental, réflexe et physique). Il faut ensuite se référer à une table de résolution lorsque l'on veut accomplir une action grâce à un dé de pourcentage. « Le Meneur de Jeu et les joueurs, dégagés de toute contrainte de gestion, peuvent s'attarder à développer pleinement leurs personnages. »<sup>343</sup> Encore ici, l'auteur semble considérer que la mécanique peut devenir un frein au *roleplay*.

Cette même année voit la publication de *Ravenloft*<sup>344</sup>, un univers pour *AD&D2*<sup>345</sup>. Ce monde dark fantasy mêlé d'horreur gothique connaît un vif succès<sup>346</sup>. Comme dans certains passages de *Paranoïa*, le narrateur n'est plus l'omniscient en focalisation zéro, il une entité intradiégétique qui nous délivre des informations en focalisation interne à travers les notes du comte Strahd von Zarovich : « No one knows exactly how or why these events occurred. [...] Many scholars consider it unwise to ponder the question long. »<sup>347</sup> La publication de cet ouvrage montre la volonté de TSR de sortir des poncifs de l'heroic fantasy pour davantage explorer les marges du genre.

En conclusion, les JdR, s'ils ont adapté, décliné et enrichi les genres de l'imaginaire, ne se contentent pas de maintenir leur rôle de relais. Ils explorent, défrichent et inventent, intègrent les codes de leur époque, comme n'importe quelle œuvre de fiction.

---

<sup>342</sup> Jean-Luc Bizien, in *JDR Mag*, n°5, Paris, fév.-mars 2009, 81 pages, p.14.

<sup>343</sup> BIZIEN Jean-Luc, BIZIEN Valérie, *Hurlements*, *op. cit.*, p.42.

<sup>344</sup> HAYDAY Andria, NESMITH Bruce, *Ravenloft, Realm of Terror*, TSR, Lake Geneva, 1990.

<sup>345</sup> Pour plus d'informations sur cette seconde édition, voir Historique complémentaire en annexe. COOK David « Zeb », PICKENS John, WINTER Steve, *Advanced Dungeons & Dragons second edition*, TSR, Lake Geneva, 1989.

<sup>346</sup> Sachant que le premier module qui pose les premières pierres ce cadre sort en 1983 : HICKMAN Laura, HICKMAN Tracy, *Ravenloft 16*, TSR, Lake Geneva, 1983. Cette aventure propose un ingénieux système de cartes pour, entre autres, déterminer les objectifs du principal opposant des PJ, le comte Strahd von Zarovich. Ainsi, chaque partie sera différente selon les cartes tirées au préalable.

<sup>347</sup> HAYDAY Andria, NESMITH Bruce, *Ravenloft, Realm of Terror*, *op. cit.*, p.8.

À l'orée des années 90, le JdR a tout d'une industrie culturelle : il génère des produits culturels reproductibles et manufacturés, est massivement diffusé, observe certains standards de formats et d'édition, engendre, pour certains titres, des revenus conséquents.

Dans le rapport unique qu'il installe entre jeu et fiction, deux tendances se dessinent : d'une part, les jeux qui tentent de penser le système comme un moyen de pousser, voire d'obliger, les joueuses à générer du contenu fictionnel au sens large, diégétique ou narratif. Dans ces jeux, le système est un moyen d'intercréativité fictionnelle. D'autre part, certains titres ont tendance à séparer plus franchement les deux sphères : le système est présenté comme un simple soutien, il sert à résoudre des actions ou à la construction mécanique du personnage, et ses manifestations (jets de dés) doivent se faire le plus discrètes possible, pour ne pas gêner l'immersion et le *roleplay*, qui est devenu définitoire. Nous allons à présent nous pencher sur cette notion.

## B. Le *roleplay*, analyse et enjeux

Nous pensons que le *roleplay* est un mode d'immersion dans la fiction, qui se veut intradiégétique.

### Une double définition

Cet anglicisme est une nébuleuse sémantique, qui désigne essentiellement deux notions différentes mais parfois liées. Il a été pour la première fois utilisé dans l'ouvrage fondateur sur le théâtre d'improvisation de Viola Spolin, comme synonyme de méthode<sup>348</sup>.

Dans un premier temps, le *roleplay* représente le degré d'interprétation théâtrale qu'un joueur insuffle à l'incarnation de son personnage, par exemple en s'exprimant plutôt à la première personne du singulier et en évitant le style indirect. D'autre part, le *roleplay* indique la cohérence avec laquelle le joueur joue son personnage, en ne prenant en compte que les informations intradiégétiques et en pensant des décisions en accord avec la situation, la personnalité et les objectifs du protagoniste.

### Le *roleplay* comme interprétation d'un personnage : le rapport au théâtre

---

<sup>348</sup> FLOOD Kristine, « The Theatre Connection », in FRITZON Thorbiörn, WRIGSTAD Tobias (dir.), *Role, Play, Art, Collected Experiences of Roleplaying*, Föreningen Knutpunkt, Stockholm, 2006, 134 pages, p.37.



Certains jeux n'hésitent pas à inscrire l'interprétation au centre de leur programme ludique, même très tôt dans l'histoire du JdR, comme nous l'avons vu avec la boîte bleue<sup>349</sup> de *D&D* en 1978. Désormais, certains jeux insistent sur ce point :

Rien n'est aussi révélateur sur un personnage que la façon dont il parle [...] Quand les personnages parlent entre eux, [...] ou avec un personnage non-joueur, interprétez la conversation autant que possible. [...] Si vous pouvez interpréter les expressions et le langage corporel quand vous êtes à votre table de jeu, c'est encore mieux.<sup>350</sup>

À partir de là, le lien entre JdR et théâtre semble apparent, et a même donné lieu à plusieurs travaux de recherche<sup>351</sup>. Si l'interprétation d'un personnage lie les deux pratiques, il faut néanmoins observer un écart majeur en termes de réception : en JdR, la mise en scène est quasiment ou complètement inexistante, entraînant l'absence de représentation physique et matérielle de la diégèse. Ensuite, la frontière entre récepteur et créateur reste saillante au théâtre, là où les deux sphères sont fusionnées en JdR. Exception faite des cas où un seul PJ est amené à jouer une scène où le reste du groupe est absent, ces joueurs devenant *de facto* des spectateurs. Enfin l'improvisation, en JdR, n'est pas un exercice mais le primat de la démarche créative. Le texte oral prononcé par le protagoniste ne génère par le personnage, il est généré par lui.

Les rapports entre JdR et théâtre ne doivent pas être exagérés et céder à la tentation des analogies trop évidentes. Si les similitudes existent, elles se situent davantage à un niveau résultant (l'aspect performatif) que séminal et surtout, comme nous allons le voir à présent, selon la posture adoptée.

### Le *roleplay* comme posture créative de la réception

Le second sens capté par le terme *roleplay* pourrait être grossièrement résumé par la cohérence diégétique :

---

<sup>349</sup> Car c'est bien à partir de cette édition de *D&D* qu'émerge le concept : « nothing in the published system of the original *Dungeons & Dragons* encourages players down a path to deeper identification with their characters [...] contains no instances of players speaking in the voice of their character. » PETERSON Jon, *Playing at the World*, *op. cit.*, p.371.

<sup>350</sup> ACHILLI Justin R., BOWEN Carl, CHAMBERS John, MARMELL Ari, MCFARLAND Matthew, ROARK Sarah, ROURKE Matthew J., SHOMSHAK Dean, STOLZE Greg, SULEIMAN Colin A., *Vampire the Requiem*, White Wolf, Stone Mountain, 2004. Hexagonal 2005, trad. par Valérie Florentin-Richy et Isabelle Sol, p.219.

<sup>351</sup> BOURDIN Jean-Jacques, *Jeux de rôle et théâtre*, mémoire de maîtrise, Université Paris 8, Paris, 2003 (supposé).

La capacité de projection est ce qui nous permet de nous comporter comme le ferait notre personnage. Comment réagirait ce vieux magicien rieur ? Et cet elfe susceptible ? Ce noble orphelin ayant été chassé de chez lui avant de rejoindre une troupe de bateleurs ? Bref, c'est la capacité à s'immerger dans son personnage et à réagir de manière logique en fonction de ce qu'il est et de ce à quoi il est confronté.<sup>352</sup>

Mais finalement, est-ce qu'il ne s'agirait pas, au lieu de cette apparente unité, d'une posture d'équilibre entre deux tensions, le joueur et le personnage, qui fonde le principe même d'immersion fictionnelle ?

Quand un personnage vit, quand l'écrivain le ressent et le meut comme de l'intérieur, [...] L'auteur est conscient de chaque chose, il mesure chaque effort, il sent les résistances, la chose faite l'est par lui, ce qui le conduit parfois à des pauses obligées – par impossibilité physique de sa part, comme si c'était lui et non sa marionnette.<sup>353</sup>

En cela, le JdR se place clairement du côté de la fiction, puisqu'il accomplit ce mouvement centripète et centrifuge entre personnage et joueur, et même tripartite, entre créateur, récepteur et personnage. Si, théoriquement, l'immersion autour de la table devrait bannir les réflexions hors-jeu, dans la pratique cela reste rare, et les deux discours s'entrecroisent en permanence<sup>354</sup>. Mais ce qui nous intéresse davantage ici, c'est comment l'immersion fictionnelle spécifique générée par le JdR n'est pas l'effacement du joueur derrière son masque, mais bien les relations qui se tissent entre récepteur et créateur pour provoquer cette immersion. C'est une posture propre à la fiction que l'on pourrait rapprocher de ce que certains ont appelé le moi mythique :

« L'œuvre crée l'artiste autant qu'il la crée ». Dès l'instant où il agit sur un matériau en vue de produire un système organique « et seulement à partir de cet instant », *ipso facto* et quelles que soient ses intentions, il devient un autre, il engendre un double que B. de Schloezer nomme moi mythique, mythique ne signifiant aucunement imaginaire ou inexistant, car ce double est aussi réel que l'individu et peut, dans certaines circonstances, entrer en conflit avec lui. L'intuition que l'homme devient un autre dans les moments où il crée est ancienne : le poète possédé par un esprit ou un dieu qui parle par sa bouche. Mais loin d'être l'instrument docile d'une entité extérieure qui le dépossède de lui-même, le moi mythique exige de l'individu

---

<sup>352</sup> Alexis Flamand, entretien en annexe.

<sup>353</sup> STEVENSON Robert Louis, *Essais sur l'art de la fiction*, op. cit., p.236.

<sup>354</sup> À ce sujet voir CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, op. cit.

créateur lucidité, volonté et savoir-faire technique. [...] pour l'artiste occidental, la création de chaque œuvre constitue une aventure nouvelle dont le moi mythique est à la fois l'auteur et le héros.<sup>355</sup>

Le *roleplay* ajoute encore une dimension supplémentaire grâce à son caractère interactif et intercréatif immanent, où le joueur est dans le même temps, créateur, récepteur, personnage, de sa propre création et de celles des autres joueurs. Le joueur réfléchit dans le même temps aux potentialités des actions que pourrait entreprendre son personnage dans l'avenir, selon les réactions des autres PJ, ses envies, sa logique stratégique, le contexte et l'identité de l'univers dans lequel il évolue, sa sensibilité subjective de récepteur, et bien d'autres paramètres. Ceux-ci entrent, par un réseau complexe, dans un processus décisionnel aux fondations fragmentées et multiples, qui s'accomplit au carrefour du jeu et de la fiction, dans un présent immédiat et constamment renouvelé.

Il serait par conséquent possible de définir le *roleplay* comme une création selon des contraintes fécondes, une tension dynamique entre personnage et joueur, plus que l'effacement de ce dernier.

#### Roleplay et système de jeu

Justement, puisque nous évoquons les contraintes, est-ce que l'aspect mécanique n'entre pas en conflit avec le *roleplay*, comme on l'a parfois lu ? Certains systèmes de création de personnage sont dotés de caractéristiques mécaniques contraignantes, comme les vices, vertus et passions de *Pendragon*, la santé mentale à *Call of Cthulhu*, l'alignement de *D&D*. Pourtant, si à première vue ce sont des carcans qui entravent le *roleplay*, surtout selon le dosage, la flexibilité et la souplesse de ces paramètres, ils peuvent également se poser comme des guides ou des étais qui, au-delà de leur utilité mécanique, viennent d'une part singulariser les personnages, et d'autre part les aider à s'intégrer harmonieusement à l'univers.

Le système peut clairement intervenir comme garde-fou diégétique. Dans un JdR donné, lorsqu'un joueur dont le personnage est décrit comme peureux, ou peu enclin à la violence, décide d'attaquer un monstre très effrayant au lieu de fuir, le MJ peut lui demander un jet de volonté, de sang-froid, ou de tout autre caractéristique cohérente équivalente selon le système, pour simuler le fait que le personnage dépasse ses limites habituelles. Si ce procédé peut apparaître comme coercitif, il ne s'agit pas tant de verrouiller le *roleplay* et la

---

<sup>355</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit., p.1021.

liberté du PJ que de maintenir une cohérence diégétique. De la même manière, les compétences viennent « empêcher » un personnage de réaliser des actions au-delà de ses capacités, ou de décider unilatéralement qu'il se met soudainement à voler dans un cadre réaliste.

Pour *Pendragon*, il s'agit de coder les grands thèmes de la littérature arthurienne, qui viennent aider à interpréter ces personnages déchirés entre sens du devoir, abnégation et tentation, en toute cohérence avec l'univers. De la même manière, certains JdR comme *Champions* vont intégrer des avantages et des désavantages à leur système de création de personnage, processus mécanique qui sera à l'origine de scènes de *roleplay* intenses.

Ce qui se joue ici, c'est encore cette tension générée par une posture qui doit trouver son équilibre entre plusieurs dynamiques, ce qui recoupe ce que Diderot a appelé le Paradoxe sur le comédien<sup>356</sup> : le rôliste joue d'âme et d'intelligence, c'est-à-dire qu'il oscille entre l'empathie avec son personnage et une vue surplombante plus globale.

Le *roleplay* peut entrer en conflit avec ce que nous appellerons l'appétit narratif, c'est-à-dire cette envie qu'éprouve un récepteur qui souhaite connaître la suite d'un récit dans lequel il est engagé. Le personnage peureux ne devrait *a priori* pas aller au-devant d'un tel danger, mais la joueuse veut connaître la suite de l'histoire et continuer à dérouler le fil narratif.

Puis, comme nous l'avons vu, le but intrinsèque du protagoniste rolistique est toujours l'évolution au sens large, qu'elle soit mécanique ou diégétique. Appétit narratif, cohérence diégétique, stratégie ludique, autant d'impulsions décisionnelles<sup>357</sup> avec lesquelles doit composer le rôliste.

Pour en revenir plus précisément à la relation entre *roleplay* et jeu, aux yeux de certains, les deux logiques sont clairement excluantes :

Pour les uns, le **Roleplay** est **l'ensemble des faits et gestes** d'un personnage volontairement accomplis/décrits par le joueur mais **considérés comme superflus** par le système de référence (ex : *chater* de la pluie et du beau temps en faisant des emotes avec votre personnage dans un jeu vidéo.<sup>358</sup>

---

<sup>356</sup> DIDEROT Denis, *Paradoxe sur le comédien*, Sautetlet, Paris, 1830.

<sup>357</sup> Qui ne sont pas sans rappeler la théorie GNS, dont nous reparlerons.

<sup>358</sup> STEVE, *Le JDR - Un Casse-tête sémantique : « règles » et roleplay*, 2013, <http://www.ajdr.org/reflexions/le-jdr-un-casse-tete-semantique-regles-et-roleplay>

L'utilitarisme du jeu vient s'opposer à la contemplation ou à la discussion désintéressée d'un quelconque bénéfice ludique à court-terme. Pourtant ce « superflu » participe à l'immersion provoquée par une diégèse dont l'existence, justement, ne semble pas s'arrêter à ses fonctions ludiques, comme fournir des adversaires à combattre.

Il est un conflit entre jeu et *roleplay* qui est plus ou moins commun à tous les JdR, à savoir la constitution du groupe. Si le système de jeu, selon l'héritage de *D&D*, encourage les membres à la polyvalence, afin de faire face à toutes les situations de combat possibles, il est parfois difficile de trouver des raisons cohérentes pour fédérer un groupe disparate. Ce problème de la fédération hantera le JdR, et ne trouvera des solutions que lorsque certains systèmes mettront en place des créations de groupe.

Enfin, il est parfois compliqué de déterminer quelles situations doivent être résolues par un jet, et celles qui doivent l'être par une scène *roleplay*, c'est-à-dire interprétée lors d'un dialogue intradiégétique :

If a player wants their character to give a speech, but doesn't want to actually give it, you can use this Orate system. You want them to describe what they say, and maybe tell you a memorable phrase they use -that might even get them started into roleplaying it out. Often it is very difficult to roleplay, so never force your players to do so. Just use this system.<sup>359</sup>

Pourtant, des joueurs ayant créé des personnages avec de hauts scores en Diplomatie peuvent légitimement avoir envie de voir ce trait trouver son application mécanique. Se pose dès lors la question suivante : qu'est-ce qui est pris en compte ici, l'aptitude à la diplomatie du joueur, ou celle du personnage ? Nous croyons que ce phénomène constitue l'écart esthétique qui a fait basculer *OD&D* du statut de *wargame* à JdR. P.10, il est dit : « Intelligence will also affect referees' decisions as to whether or not certain action would be taken. »<sup>360</sup> Clairement, c'est l'intelligence du personnage qui doit primer, comme la logique diégétique le voudrait. Si certaines tables ont en partie résolu le problème en instaurant un système de bonus maison à un jet si le *roleplay* affilié est convaincant (comme les jets d'intimidation ou de bluff), l'appréciation de cette distance entre système et *roleplay* est fréquemment laissée au jugement de chacun :

---

<sup>359</sup> DAVIS Graeme, DOWD Tom, GREENBERG Andrew, REIN.HAGEN Mark, STEVENS Lisa, WIECK Stephan, WIECK Stewart, *Vampire: the Masquerade*, Stone Mountain, 1991, p.154.

<sup>360</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons*, *op. cit.*, p.10.

Le procès de la Bête se déroule sous forme d'une série de scènes et d'évènements. Nous vous détaillons le déroulement quotidien du procès mais les PJ n'y participent pas directement. Ils sont chargés d'enquêter sur les crimes de la Bête pour le compte de maître Kaple et, si besoin, de présenter de nouvelles preuves devant la cour. Vous pouvez résumer ou développer le procès comme bon vous semble. Si vos joueurs et vous aimez le roleplay et si vous voulez entrer dans les détails du procès, vous pouvez le jouer comme une scène de tribunal élaborée, avec des témoins à la barre, des discours passionnés et des examens croisés. Cependant, l'aventure part du principe que le procès sert juste de toile de fond pour les enquêtes que les PJ mènent à Lepidstadt et alentour.<sup>361</sup>

Autre signe que le *roleplay* d'interprétation est devenu définitoire, il est désormais courant de le voir récompensé par le système, soit par des points d'expérience, soit diégétiquement : « ces liens ne seront donnés qu'après un roleplay en général intense »<sup>362</sup>. Certains le considèrent même dans une étrange optique hiérarchique, à savoir la « bonne » façon de jouer, ce qui deviendra le levier de certaines querelles de clocher.

Le *roleplay* est une force démiurgique. Il permet, d'une part, de s'approprier la diégèse en générant, via son personnage, ses propres pans d'univers (en se créant un entourage ou un lieu de travail par exemple), et d'autre part de développer et marquer l'identité d'un protagoniste, de lui insuffler une substance dramatique au-delà de la table de jeu ; exactement de la même manière qu'un univers, pour provoquer l'immersion, doit donner l'impression (même si ce n'est qu'une illusion) d'une préexistence autonome au-delà de sa fonction de terrain de jeu.

Finalement, ce qui est en jeu concernant ce *roleplay*, ce n'est ni plus ni moins que la répartition de l'autorité, du processus décisionnel qui s'articule, en JdR, entre logique fictionnelle et stratégie ludique. Et contrairement aux idées reçues, le *roleplay* d'interprétation n'est pas plus proche de l'aspect fictionnel et ne lui donne pas plus d'importance : après tout, « jouer » théâtralement une scène de négociations au lieu de faire un jet de diplomatie prend davantage en compte les capacités du joueur que celles du personnage en la matière, là où la cohérence diégétique voudrait que l'on ne considère que celles du protagoniste. Il est absurde de poser le *roleplay* comme une jauge, voire un juge, de valeur : chaque table, et c'est la prérogative d'une réception interactive, gère cet aspect selon ses envies avec, comme nous l'avons vu, de nombreuses solutions parfois

---

<sup>361</sup> JACOBS James, MCCREARY Rob, PETT Richard, *Pathfinder, Carrion Crown, Trial of the Beast*, Paizo, Redmond, 2011, trad. Aurélie Pesséas, Black Book Éditions, Lyon, 2012.

<sup>362</sup> ATTINOST Benoît, BLONDEL Julien, CROC, FANTON Olivier, HENRY Léo, TWARDOWSKI Matthias, *In Nomine Satanis Magna Veritas quatrième édition*, livre des anges, Asmodée Éditions Siroz, Paris, 2003, p.42.

mécaniques, comme le fait d'octroyer un bonus à un jet de diplomatie pour un *roleplay* convainquant.

*Roleplay* et système de jeu peuvent par conséquent fonctionner selon une dynamique complémentaire. Le problème, c'est que les deux sémantiques que capte le terme *roleplay*, interprétation et cohérence intradiégétique, dans la pratique, sont parfois contradictoires. Le sens de l'interprétation veut que l'on simule la conversation entre deux personnages, mais il est plus cohérent intradiégétiquement de faire un jet de sociabilité, en testant la compétence du personnage et non pas celle de la joueuse. De ce point de vue, le système de jeu devient le garant de ce second sens de *roleplay*.

Ce choix entre différents systèmes de résolution constitue un important espace de liberté pour les récepteurs : résolution par la mécanique ou le fait d'improviser une conversation, cela dépend de la focale narrative, quelque part : simple ellipse sont seul le résultat est intéressant, ou longue scène dont le déroulement lui-même est important.

En conclusion, le *roleplay* est une posture de réception intercréative de la fiction, qui consiste à l'investir pour la modifier et la parcourir d'une façon qui sera propre au récepteur. Cela consiste à jouer un rôle dans la fiction, au sens large.

### C. Formats sériels et différentes éditions d'un même JdR

#### Formats sériels : convergence entre littérature et jeu

Le JdR est un objet fictionnel intrinsèquement évolutif.

Les formats sériels caractérisent la littérature populaire depuis son émergence au XIX<sup>e</sup> siècle : « La paralittérature multiplie chapitres et épisodes, et joue sur les effets d'*allongement*. »<sup>363</sup> Plus marquante encore est cette tendance lorsqu'il s'agit de genres de l'imaginaire, comme l'a montré Anne Besson<sup>364</sup>.

S'il est certain que les influences littéraires du JdR ont en partie impulsé son format sériel, il semblerait que le contraire soit également vrai : « Il ne faut pas non plus sous-estimer l'apport décisif du jeu de rôles dans la constitution et la stabilisation des formats d'ensemble, qu'il s'agisse de la série ou du cycle : les aventures qui se suivent en

---

<sup>363</sup> COUEGNAS Daniel, *Introduction à la paralittérature, op. cit., p.131.*

<sup>364</sup> BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre, op. cit.*

reproduisant fréquemment les mêmes schémas correspondent aux parties successives, aux scénarii. »<sup>365</sup> Ajoutons que cette répétition de la quête comme structure de récit est due en partie à la matière des cycles chevaleresques, qui est une origine indirecte du genre de la fantasy :

On recompose les textes démembrés en de nouveaux ensembles, on compile, on amplifie en multipliant les épisodes, répétitifs (combats, tournois, gués défendus, jeunes filles délivrées, enchanteurs et fées, monstres vaincus), pour un public urbain, bourgeois et commerçant, autant que noble.<sup>366</sup>

Toutefois le jeu, au sens large, semble sériel dans son essence : « il faut lire le jeu, dans son déroulement et sa dynamique, plus que comme une simple succession de coups, comme une série. »<sup>367</sup> Comme dans un récit, le jeu est constitué d'éléments liés et interdépendants selon une logique systémique. En cela, le JdR se pose comme un objet constamment mouvant, évolutif en raison, non pas de son contenu fictionnel, mais de son interactivité immanente due à son statut de jeu.

Contrairement à un roman ou un film, le JdR jouit d'une réception qui n'est pas sur le mode de la consommation : il n'est pas rangé aussitôt lu ou visionné, et le lecteur y reviendra à de nombreuses reprises pour une lecture fragmentée lors des parties. Sa « durée de vie », que ce soit en tant que produit culturel ou support fictionnel, est décuplée et complexe : il est un moyen de fiction, et non une fin.

L'évolution mécanique et diégétique des personnages étant l'un des moteurs du JdR, cet aspect ne peut se déployer que dans des formats sériels : comme le veut l'ennoblissement de Tolkien, les personnages sont métamorphosés par leur quête. C'est en grande partie ce trait définitoire des PJ qui implique, éditorialement comme narrativement, un format sériel : le protagoniste évolue dans le temps, son cheminement devient une fin en soi dramatique et, pour qu'elle se déploie dans toute sa complexité, elle nécessite des formats longs. Au-delà du feuilleton (différent de la série car il reste sur un *statu quo*), les formats narratifs vont progressivement glisser vers la série, pour permettre l'évolution du personnage.

---

<sup>365</sup> BESSON Anne, *La Fantasy*, coll. « 50 Questions », Klincksieck, Paris, 2007, 205 pages, p.94.

<sup>366</sup> SOUILLER Didier et TROUBETZKOY Vladimir, *Littérature comparée, op. cit.*, p.346.

<sup>367</sup> DUFLO Colas, *Jouer et philosopher, op. cit.*, p. 117.



D'un point de vue diégétique, le JdR réalise ce qu'Anne Besson a appelé la pulsion de complétude<sup>368</sup>, collective de surcroît. Cet aspect des JdR implique d'une part sa dynamique d'exploration diégétique (les PJ autour de la table jouent pour découvrir et générer des fragments d'univers) et d'autre part ses déclinaisons éditoriales spécifiques, les suppléments<sup>369</sup>. Leur rôle se conforme à cette double inscription, à savoir assouvir la pulsion de complétude au sens large (détailler une zone de l'univers, proposer un nouveau scénario, de nouvelles règles) et générer de nouveaux produits à vendre pour l'éditeur. Clairement, c'est un rapport interdépendant qui lie ces deux dynamiques :

Mais les jeux qui ont des gammes de suppléments fleuves, comme *Vampire*, ils n'ont pas tout prévu à la base : ils ont continué à alimenter parce qu'il y avait un filon, et ils ont creusé point par point, ils ont recreusé, etc. Sur *Vampire*, il y a vraiment une logique d'exploitation du filon commercial.<sup>370</sup>

Derrière cette démarche, selon les éditeurs, la volonté commerciale prend le pas sur la motivation créative. C'est exactement la même dynamique que l'on observe dans des MMORPG tels que *World of Warcraft*, où il faut sans cesse générer du contenu pour ne pas lasser les joueurs.

Enfin, ce que le format sériel rolistique induit, c'est une réception spécifique de la fiction, où la notion d'engagement se renforce pour générer une immersion particulière. Cela produit une sorte de proximité diégétique, avec le personnage mais aussi l'univers, alimentée par une fréquentation sur le long terme qui cultive une espèce de familiarité, voire d'intimité ; fréquemment, le fait que les rôlistes jouent longtemps à seulement quelques JdR est pointé du doigt pour expliquer la précarité économique du secteur. Toutefois, cela s'explique par la réception rolistique elle-même, et les étapes qu'elle sous-tend : déjà, lorsque l'on commence un nouveau jeu, le coût d'accès est plus ou moins important et, si découvrir un nouvel environnement fait partie du plaisir, assimiler et intégrer ses nouveaux codes afin de se les approprier pour ensuite les réutiliser comme outils de jeu, d'interactivité, peut s'avérer éprouvant. Et c'est bien le format sériel qui permet cette opération, l'appropriation qui suscitera une immersion particulièrement

---

<sup>368</sup> BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien, Cycles et séries dans la littérature de genre*, op. cit., p.136.

<sup>369</sup> Les suppléments ou extensions succèdent à un livre de base qu'ils enrichissent en approfondissant un point spécifique de l'univers, en étoffant le système de jeu ou en fournissant de nouveaux scénarios et campagnes.

<sup>370</sup> Julien Blondel, in MILLET Sarah, *Le Livre de jeu de rôle : de la conception à la rédaction*, op. cit., p.151.

engagée : le cadre fictionnel devient en partie la propriété du joueur, parce qu'il participe, par les actes de son personnage, par l'intercréativité, à son élaboration concomitante ; le joueur est engagé dans la fiction parce que son personnage est engagé dans la diégèse.

Ce choix de la sérialité est également dû à la nature ludique du JdR. Comme le format sériel permet un « retour sur investissement » dans un monde fictionnel dont le récepteur a déjà assimilé les codes, le phénomène est similaire pour les systèmes de jeu. Faisons un parallèle avec les jeux vidéo. Indépendamment du genre fictionnel (fantasy, science-fiction etc.) le FPS, ou doom-like, ou jeu de tir en vue subjective, est un genre de jeu vidéo. De la même manière, il existe un coût d'accès plus ou moins réduit dû à ce paramètre : une joueuse déjà habituée aux FPS mettra moins de temps à prendre en main le jeu, à apprendre comment interagir dans le jeu, comment manier son avatar, etc.

D'un jeu à l'autre, elle retrouvera ce confort de jouabilité, et elle exploitera et développera ses compétences de jeu en jeu. Elle va acquérir des réflexes et une connaissance accrue des mécanismes de ce mode de jeu, comme les topoï des genres fictionnels induisent un comportement (aller chercher une mission dans une taverne dans un monde fantasy, par exemple). C'est exactement la même chose pour un système de jeu de rôle, bien le connaître induira certains réflexes. C'est d'ailleurs ce sur quoi vont tabler certaines gammes ou systèmes génériques, comme *GURPS*, que nous avons évoqué, ou les différents cadres de campagnes sortis pour *AD&D2* comme *Ravenloft*. Les joueuses changent d'univers, de genre, mais conservent le même système de jeu : elles n'ont pas à réapprendre de nouvelles mécaniques et peuvent capitaliser sur leurs connaissances et compétences précédemment acquises. Plus le système de jeu est connu, plus il est facile à manier. Tout autant que les influences littéraires, cela explique la nature sérielle du JdR.

En conclusion, le format sériel des JdR se déploie à tous les niveaux, mécaniques, diégétiques, narratifs, et le place encore au confluent entre littérature et jeu.

#### Les différentes éditions d'un même jeu

Dans le même ordre d'idées, il existe un autre phénomène éditorial spécifique au JdR lié à sa nature évolutive : les éditions successives d'un même jeu. Régulièrement, les JdR (du moins ceux qui jouissent d'un certain succès), font l'objet de rééditions. Leur fond comme leur esthétique est remanié. De cette manière ils sont en perpétuelle évolution, s'améliorent et s'adaptent.

À titre d'exemple, en trente-cinq ans d'existence, *Call of Cthulhu* a connu six éditions et une septième est en préparation. Cette spécificité s'observe très tôt dans l'histoire rolistique :

*En Garde* may have been the first RPG to use the word edition — proclaiming its second printing as a “revised edition”. However, neither it — nor most of the other reprints of the ‘70s — were what we would today recognize as editions. New printings might be revised, refined, or reformatted. Errata might be incorporated into the games. However, this was nothing like the big revamps seen starting in the late ‘80s. Even today you can look back at *Tunnels & Trolls* first through fourth edition (1975-1977) — to use our modern vernacular — or even much later products like *Call of Cthulhu* first through third edition (1981-1986) and say, “Those were all basically the same game”. The exception for the period might have been *D&D*, which certainly evolved throughout the ‘70s, but the reaction of the community as a whole to these changes proves the general rule. [...] In 1980, things would start to change. That’s when *Tunnels & Trolls* — which had already been heavily revised for its "fifth edition" (1979) — started carrying the text “completely revised and re-illustrated”.<sup>371</sup>

Le JdR est donc en évolution constante dans son contenu et sa forme mêmes, il mute pour s'améliorer, se modifier, être réinterprété, se réinventer, en considérant les retours des joueurs. Ces changements peuvent être plus ou moins prononcés selon les gammes :

We periodically need to refresh the line to present it to the new generations of role-players, who were not even born when we first released it. This can mean a new look to the internal pages, a new cover illustration. [...] you might also discover some difficulty with the rules, or some part of the game which does not play as well as you would like. So this affords you the chance to make improvements.<sup>372</sup>

Une nouvelle édition permet de résoudre une distorsion diégétique propre au JdR, engendrée par l'intercréativité, puisque les livres de JdR ne sont qu'une base. Au fur et à mesure que les suppléments sortent, certaines contradictions peuvent survenir dans un même univers. Fait plus gênant, les nombreux scénarios et les campagnes aux enjeux importants peuvent amener, d'une table à l'autre, des modifications majeures dans l'univers et mener à des décalages trop disparates pour continuer de publier des suppléments qui pourraient tous les prendre en compte :

---

<sup>371</sup> APPELCLINE Shannon, *Designers & Dragons : The Column #19*, 2012, <http://www.rpg.net/columns/designers-and-dragons/designers-and-dragons19.phtml>

<sup>372</sup> Charlie Krank, voir entretien en annexe.

In 2003 White Wolf took the remarkable and financially risky step of rebooting their *World of Darkness* setting to remove a mass of internal contradictions that had occurred because of their previously often chaotic game development methods.<sup>373</sup>

Une nouvelle édition est un moyen d'harmoniser l'univers en le « redémarrant », ce qui consiste, comme DC l'a fait pour le multivers de ses comics, qui devenait trop incohérent, à repartir sur des bases neuves et cohérentes.

Comme dans le cas de suppléments, la raison commerciale est prépondérante, puisque c'est « a chance to re-present the product to the distributors and retailers »<sup>374</sup>. La prise en compte de l'aspect financier entre parfois en conflit avec la liberté de création, comme dans n'importe quelle autre industrie culturelle : « You must be careful, though. We try to not make changes that are too drastic, and that might force fans from your product to another, maybe a competitors', product. So we strive to be evolutionary, not revolutionary, with an already-released game. »<sup>375</sup> Certains JdR changeront radicalement d'une édition à une autre (comme *Nephilim*, qui passa du *BRP* à un nouveau système entre sa seconde et sa troisième édition), là où d'autres tentent d'améliorer certains points en conservant la même base (comme la gestion de la matrice dans *Shadowrun*). La valeur ajoutée est tout autant diégétique, puisque chaque édition fait évoluer son univers de quelques années. Ce sont de fait des univers partagés évolutifs :

Pour *Dark Earth* par exemple, le *background* de la deuxième édition se situe plus tard dans le temps que le *background* de la première, il y a un changement de ton (plus d'espoir), la place de la techno (une sorte de steampunk de récup') est plus importante, la lutte entre la lumière et les ténèbres n'est plus un secret mais est révélée, etc.

Pour *Guildes*, le changement est encore plus important puisque le *background* de la deuxième édition permet l'exploration du centre du Continent (ce qui était impossible dans la première) et le *background* secret (en gros, les Peuples des rivages sont des pions vivants d'une partie de jeu de plateau que se livrent des puissances magiques et le continent est le jeu de plateau ! la partie a repris quand le continent est réapparu et avec la deuxième édition, on est à la conclusion de cette partie). Dans ce cas, la deuxième édition est presque à voir comme une méga-campagne, comme une seconde saison pour parler langage série.<sup>376</sup>

---

<sup>373</sup> WARD Rachel Mizsei, *Underworld vs the World of Darkness: Players and Filmgoers Respond to a Legal Battle*, University of East Anglia Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network, Vol. 2, N° 1, 2009.

<sup>374</sup> Charlie Krank, voir entretien en annexe.

<sup>375</sup> *Ibid.*

<sup>376</sup> Frédéric Weil, voir entretien en annexe.

Récemment, cette tendance s'est quelque peu estompée au profit des éditions dites « anniversaires », qui sont des versions sorties pour l'anniversaire d'un jeu, mode en partie amorcée par l'édition vingtième anniversaire de *Vampire*. En regardant les catalogues des éditeurs français, on remarque davantage de « bursts »<sup>377</sup>, format qui représente un risque financier moindre.

En conclusion, le JdR est un objet en évolution constante, que ce soit d'un point de vue de son contenu et de ses formats éditoriaux, mais surtout dans son essence même : sa dynamique principale, ludique et fictionnelle, s'articule autour de la notion d'évolution (celle d'un univers, des PJ, etc.)

#### D. La narrativité revendiquée comme trait dominant : de *Vampire: the Masquerade* (1991) à *Sorcerer* (2001)

Reprenons ici notre approche chronologique de l'évolution du rapport entre fiction et jeu telle qu'elle a été définie par les JdR. Nous allons voir que la narrativité devient un trait marqué et revendiqué.

##### *Vampire: the Masquerade*, le Storyteller Game System

En 1991 aux USA paraît *Vampire: the Masquerade* qui deviendra grâce à ce jeu deux fois adapté en jeux vidéo et en série TV un pilier du marché américain<sup>378</sup>, grâce à ses spécificités inédites :

La méta-intrigue et les crossovers. [...] Le concept était simple : un univers qui évoluait lentement au fur et à mesure des publications. Les avantages de la méta-intrigue, c'est que le cadre reste dynamique et qu'il

---

<sup>377</sup> Anglicisme qui désigne les JdR au format « tout-en-un », c'est-à-dire qui n'appellent pas l'édition de suppléments.

<sup>378</sup> « Formed in 1991, White Wolf is one of the largest companies in the role-playing games industry, behind Wizards of the Coast. By 2003 White Wolf had a market share of 26% of the tabletop role-playing game market, with book sales of over 5.5 million. White Wolf is now owned by CCP Games, the Icelandic publisher of the massively multiplayer online role playing game (MMORPG) *Eve Online*, who bought them in 2006. » WARD Rachel Mizsei, *Underworld vs the World of Darkness: Players and Filmgoers Respond to a Legal Battle*, op. cit.

est possible d'introduire du vrai drame. Les inconvénients, c'est que les joueurs peuvent voir leur liberté entravée et leurs personnages écartés des changements les plus importants du cadre.<sup>379</sup>

En intégrant cet embrayeur évolutif de sa diégèse, *Vampire* encourage et engage un format narratif long, la chronique, qui est le terme utilisé par le jeu pour signifier campagne, plus littéraire et directement emprunté à l'œuvre d'Anne Rice, l'une des principales influences du jeu. Comme n'importe quel autre JdR, ce format favorise l'évolution et l'épaississement des personnages, car ils sont joués sur une longue période. Mais surtout, la joueuse prend connaissance de tout un aspect de cet univers évolutif qui sera acquis et réutilisé : on retrouve quelque chose de connu chaque fois que l'on commence une nouvelle session, et cela permet l'enrichissement exponentiel du monde, qui évolue d'une part dans le temps grâce à la publication de suppléments successifs, et d'autre part selon les actions modificatives que les PJ entreprendront. Maintenir l'équilibre entre ces deux forces motrices, afin qu'elles n'entrent pas en conflit, relève néanmoins de la responsabilité du MJ.

Ce sont des pans d'univers qui sont progressivement dévoilés au fur et à mesure des suppléments (comme *Players Guide to the Sabbat*<sup>380</sup>, qui vient révéler certains secrets sur cette faction dissidente). Cela oblige à tisser des liens et à observer une certaine cohérence entre les différents éléments diégétiques. Si ce ne fut pas toujours le cas, surtout sur la fin de cette gamme gargantuesque, on se souviendra tout de même du *Book of Nod*<sup>381</sup>, une somme mythologique sur les vampires de cet univers, dont on verra certaines prophéties se réaliser dans d'autres extensions. Enfin, *Gehenna*<sup>382</sup> est le supplément apocalyptique qui viendra clore intra et extradiégétiquement la gamme et l'univers, dont les événements sont en partie issus d'éléments distillés dans de nombreux autres suppléments.

La méta-intrigue de *Vampire* est un niveau narratif englobant encore au-dessus du format campagne. Le but est de lier univers et dynamique temporelle autour d'une macro-narration fragmentée.

---

<sup>379</sup> APPELCLINE Shannon, *A Brief History of Game # 11 : White Wolf, Part One : 1986-1995*, notre traduction, 2007, <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory11.phtml>

<sup>380</sup> BROWN Steven C., *Players Guide to the Sabbat*, White Wolf, Stone Mountain, 1992.

<sup>381</sup> CHUPP Sam, GREENBERG Andrew, *Book of Nod*, White Wolf, Stone Mountain, 1995.

<sup>382</sup> BØE Bjorn, FELDSTEIN Travis-Jason, KOBAR Christopher, SHOWSHAK Dean, *Gehenna*, White Wolf, Stone Mountain, 2004.

D'un autre côté, il faut considérer les enjeux financiers d'une telle ligne éditoriale. Certains réduisirent la démarche de White Wolf à un dessein purement commercial, visant à multiplier les titres destinés aux joueurs, (comme les ouvrages concernant les clans auxquels leurs personnages appartiennent), ou de privilégier l'esthétique de leurs livres au fond.

Autre apport novateur de *Vampire*, les *crossovers* consistent à faire cohabiter plusieurs jeux dans le même univers afin de les rendre poreux. Après *Vampire* sortent entre autres *Werewolf: the Apocalypse*<sup>383</sup> et *Mage: the Ascension*<sup>384</sup>. Ils avaient tous pour cadre le *World of Darkness*, un univers semblable au nôtre mais néanmoins plus sombre, qui est au départ celui de *Vampire*. Un peu à la manière d'*INS/MV*, chaque jeu permettait, dans le même monde, ce qui évitait l'inconvénient du coût d'accès, de jouer différentes créatures surnaturelles, dans nos exemples des loups-garous et des mages. Ainsi chaque jeu proposait une nouvelle focale du même univers :

My work on *Werewolf* is probably defined by my prior interest in shamanism, animism, Native American spirituality, world mythology and comic books. *Werewolf*, while set in the same world as *Vampire: the Masquerade*, intentionally sought a different audience, one that wanted action as well as storytelling.<sup>385</sup>

Une autre singularité de *Vampire*, moins relevée mais qui nous apparaît comme cruciale, est d'avoir structuré son univers non pas tant en terme de fond, mais de forme. Nous développerons ce point dans notre deuxième partie. *Vampire* donne aux joueurs un schéma déclinable, à savoir des clans politiques, des concepts (des archétypes de personnages urbains, comme politicien, membre de gang, etc.) des distinctions sociales (au sein de la communauté vampirique), une structure politique vampirique (la Camarilla, qui a évidemment ses opposants) commune à toutes les villes ou presque (un prince entouré de primogènes), des traditions (les lois ayant cours dans cette communauté).

À partir de là, et suivant une logique de démembrement et reconstruction très postmoderne, il est facile, pour chaque joueur, de mélanger les références des fictions vampiriques avec ce qu'il connaît du monde réel. Ainsi il assimile très vite cet univers et

---

<sup>383</sup> CHUPP Sam, GREENBERG Andrew, HATCH Robert, PASS Geoff, REIN.HAGEN Mark, WIECK Stewart, WILLIAMS Travis L., WITT Samuel R., *Werewolf: the Apocalypse*, White Wolf, Stone Mountain, 1991.

<sup>384</sup> CHUPP Sam, EARLEY Christopher, HATCH Robert, HIND Chris, REIN.HAGEN Mark, RYAN Kathleen, WIECK Stephan, WIECK Stewart, *Mage: the Ascension* White Wolf, Stone Mountain, 1993.

<sup>385</sup> Bill Bridges, voir entretien en annexe.

ses éléments constitutifs, qui sont tous issus soit de cette première sphère (les fictions vampiriques) soit de l'autre (le monde contemporain connu). Le coût d'accès est minime, et surtout, il est possible de décliner ce schéma à n'importe quelle ville pour jouer à *Vampire*. Plus qu'un contenu, c'est une systématisation des références qui est proposée, qui fait du matériau chaotique et inerte de notre encyclopédie personnelle une substance ludique vive, utilisable comme ressource de jeu. La prégnance du thème politique permet de mettre les personnages et leurs interactions au centre, à la fois en tant qu'amorce, moteur et finalité de la narration, d'où une importance particulière accordée au *background* de chaque PJ,<sup>386</sup> véritable embrayeur narratif pour la chronique à venir.

L'avènement de *Vampire* sur le devant de la scène rolistique suscite un schisme dans le milieu. Son auteur se réclame du conte interactif, le *storytelling*, et voit dans le jeu de rôle une forme d'art littéraire, ce qui est dès lors revendiqué comme ligne éditoriale de White Wolf.

*Vampire* amena une ère de jeu de rôles « sérieux ». De l'effort requis pour évoquer correctement l'univers, découlait naturellement l'idée que le jeu de rôles devait être une forme d'art collectif, où les joueurs et le MJ créaient une histoire racontée à quelqu'un d'absent. À nouveau, c'était une idée formidable qui éleva le JdR à un palier complètement nouveau. Mais, à nouveau, l'idée étant copiée, cela créa des problèmes parce qu'il fut admis que c'était la seule manière de jouer. Les JdR furent jugés uniquement sur leur potentiel de création de récits dramatiques. Le « jeu bourrin » devint une expression péjorative.

Pire : White Wolf fit savoir sans ambiguïté qu'ils croyaient fermement à cette idée. Leurs produits exhalaient un sentiment de supériorité, voire d'arrogance, émettant des affirmations grotesques, comme quoi ils sortaient tous les JdR de la puérilité et sauvaient le loisir de lui-même. Cela créa un énorme retour de flamme contre White Wolf par ceux qui se trouvaient ne pas être du même avis.<sup>387</sup>

*Vampire* crée clairement une dichotomie entre jeu et narration : « Le Conteur doit s'assurer que l'aspect ludique évite de ralentir ou de gêner l'aspect narratif. »<sup>388</sup> Par conséquent, si *Vampire* se pose comme « un jeu pour faire semblant, pour feindre, pour raconter des histoires. [...] Vous, avec quelques amis, allez tisser des contes

---

<sup>386</sup> « Le cœur du background d'un personnage est la création de son histoire personnelle, une des choses que le préluce fait le mieux. Cela vous aide à penser à l'endroit où votre personnage a grandi, à quoi ressemblait sa vie. C'est notre passé qui nous définit le mieux, et c'est le meilleur indice de ce que nous deviendrons. Le préluce sera utile tout au long de la chronique, et vous avez intérêt à vous y référer souvent. » *Vampire: the Masquerade*, op. cit., p.57, notre traduction.

<sup>387</sup> DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, huitième partie : l'âge des ténèbres*, traduit de l'anglais par Rappaport, 1999, <http://ptgptb.free.fr/0008/history8.htm>

<sup>388</sup> *Vampire: the Masquerade*, op. cit., p.228, notre traduction.



merveilleux »<sup>389</sup>, il n'est pas évident que ce programme soit *servi et encouragé* par son système de jeu, bien que celui-ci le permette ; en opposant narration et système de jeu, et en considérant ces deux sphères dans une démarche hiérarchique (à savoir que le jeu devait passer derrière la narration) et non pas complémentaire, sont apparus certains dysfonctionnements, c'est-à-dire que le système n'encourageait par forcément l'horizon d'attente postulée :

Players in *Vampire* take on the role of a newly created Vampire, a Fledgling, only recently "released" by the Sire. They must struggle to survive, and begin to understand the strange world in which they have been thrust -most likely against their will. In the end, they may persevere, for a lucky few are able to escape the curse and return to their human life. Others may seek Golconda so as to find stability and power as a Vampire, but most will never know that it exists.<sup>390</sup>

Chaque PJ doit donc maîtriser la Bête qui l'habite et éviter de perdre ses points d'Humanité. En termes mécaniques, le MJ lui demande un jet à chaque fois qu'il fait une action immorale. Plus le PJ voit son score décroître, plus la Bête prend le contrôle, et quand il arrive à 0, il devient PNJ. En cela, le processus est assez similaire à la santé mentale de *Call of Cthulhu*. De la même manière, il est difficile d'en regagner. Ici aussi, l'enjeu est de maintenir son score, puisque chaque perte entraîne des malus.

Cette mécanique suit une dynamique négative en soi, presque punitive, puisqu'elle est bien plus facile à perdre qu'à obtenir<sup>391</sup>. Elle ne suscite aucune possibilité de récompense, contrairement aux disciplines dont nous parlerons juste après, que le joueur va choisir de privilégier, puisqu'elles ont une réelle valeur ajoutée.

Autrement dit, les points d'humanité étant une caractéristique « en creux », ils ne peuvent que difficilement se poser comme une force motrice motivante, ce qui entre en contradiction avec le programme du jeu : « How you control the loss of Humanity is one of the most important elements of your role as Storyteller. »<sup>392</sup> La contradiction est de poser la lutte intérieure entre la Bête et l'humaine comme le cœur de *Vampire*, pour finalement

---

<sup>389</sup> *Ibid.* p.19, notre traduction.

<sup>390</sup> *Ibid.* p.24, notre traduction.

<sup>391</sup> « Preserving the status quo should be difficult enough for a character, so it should be nearly impossible to gain new Humanity. » *Ibid.* p.131.

<sup>392</sup> *Ibid.* p.129.

ne laisser qu'un rayon d'action limité au joueur (on relèvera l'emploi du verbe « *control* »), bien qu'il soit possible de retarder l'échéance en dépensant des points de *Willpower*.

Si la Golconde (état supérieur spirituel atteint par certains vampires) pourrait agir comme un élément motivant, sa perspective lointaine et incertaine ne la met pas au premier plan des scénarios, contrairement aux luttes politiques, qui elles constituent le véritable moteur du jeu.

La mécanique des Disciplines (pouvoirs surnaturels des vampires) les rendent bien plus intéressantes pour les PJ, dans le sens où elles étaient synonymes de pouvoir sur la diégèse et permettaient de rendre les personnages très puissants. Elles font partie de ces éléments de système de Robin D. Laws, célèbre théoricien et auteur de JdR, appelle des *crunchy bits* :

When a player activates one of the crunchy bits on his character sheet, control of the outcome shifts from the GM to the rulebook. [...] the action in a game becomes increasingly unpredictable as more and more crunchy bits are added to the mix. While GMs need a basic familiarity with the whole of a rules system, players can focus their attention only on the rules for their own crunchy bits. They therefore always know the rules better than their GMs do, and become adept at using these abilities to easily overcome obstacles that were planned to be difficult. When you are surprised by what a crunch bit can do, your power to keep the present encounter fun and challenging is severely curtailed. *Rules sets in which crunchy hits predominate give power to the players.*<sup>393</sup>

Comme les PJ étaient amenés à les utiliser souvent en cours de jeu, les Disciplines devinrent les éléments mécaniques qui singularisaient le plus un personnage, avec sa lignée. C'est ce décalage, entre horizon d'attente et ce que le système encourageait, qui fut à l'origine des accusations qui qualifièrent *Vampire*, sous ses dehors de jeu littéraire et philosophique, de JdR de super-héros déguisé. L'action prenait une place de choix, notamment grâce aux Disciplines *Fortitude*, *Potence* et *Celerity*.

*Vampire*, dans sa première édition, est un JdR qui prône le *storytelling*, mais dont l'interactivité est minorée par un MJ au pouvoir décisionnaire très fort : « It is the Storyteller who decides if the characters succeed or fail, suffer or prosper, live or die. The Storyteller's primary duty is to make sure the other players have a good time. The way to

---

<sup>393</sup> LAWS Robin D., *Robin's Laws of Good Game Mastering*, Steve Jackson Games, Austin, 2002, 36 pages, p.9 et 10.

do that is to tell a good story. »<sup>394</sup> Articuler narration et interactivité, voire intercréativité, constituera un défi auquel devra faire face le JdR dans les années à venir, comme nous le verrons dans notre troisième partie.

Cet aspect dirigiste, peu compatible avec l'interactivité, sera nuancé dans l'édition de 1998 : « The more the players are involved with what happens in a chronicle, the less work you, the Storyteller, must take upon yourself. You aren't supposed to do it all alone. »<sup>395</sup>

*Vampire* est un JdR marquant et innovant, qui aura une influence réelle dans la décennie qu'il amorce, notamment sur le soin esthétique apporté à un jeu, qu'il soit graphique ou stylistique. Entre jeu et art littéraire, les JdR *White Wolf* jouissent d'une identité élégante qui, dans sa matérialité, déplacent le médium dans la sphère des beaux livres.

En nommant son système de jeu *Storyteller Game system*, *Vampire* revendique la narrativité comme trait dominant. Toutefois, le partage de l'autorité narrative, base de l'intercréativité en la matière, reste encore hésitant.

#### Amber, l'intercréativité fictionnelle au-delà de la partie

Autre JdR remarquable et atypique sorti en 1991, *Amber*<sup>396</sup>, dont l'univers est celui créé par l'écrivain Roger Zelazny, est un JdR sans dés. Le système de résolution dépend de la description que fait le PJ de son action, et le MJ a toute latitude pour décider de son issue.

Malgré ses idées novatrices, comme les caractéristiques accessibles via un système d'enchères, qui introduit d'emblée une certaine compétition entre les PJ, ce qui est cohérent avec l'univers, le titre se vend peu.

Son système sans dés propose des mécaniques qui encouragent l'intercréativité, comme le Karma, qui permet à chaque PJ d'apporter de nombreux éléments extra ou intradiégétiques de son cru à la campagne (comptes rendus de parties, création d'Atouts) et d'être récompensé. Autre fait notable, les joueurs jouent des personnages puissants, notamment socialement, des princes d'Ambre, qui peuvent contrôler l'espace et le temps.

*Amber* taught me a lot about game design. It had its system problems, sure, but it knew deep in its bones about the importance of building a community of play and shared fiction (I've never since seen a game

---

<sup>394</sup> *Vampire: the Masquerade*, op. cit., p.20-21.

<sup>395</sup> ACHILLI Justin R., BATES Andrew, BRUCATO Phil, DANSKY Richard E., HALL Ed, HATCH Robert, LEE Michael B., LEMKE Ian, MOORE Jim, SKEMP Ethan, SUMMERS Cynthia, *Vampire: the Masquerade, third edition*, Stone Mountain, 1998, p.254.

<sup>396</sup> WUJCIK Erick, *Amber*, Phage Press, Detroit, 1991.

encourage quite its level of outside-the-session player contribution) and the importance of giving plenty of advice and examples.<sup>397</sup>

En poussant les PJ de générer du contenu fictionnel en dehors des parties, *Amber* répartit plus équitablement l'autorité créative autour de la table. Toutefois, le MJ devient tout-puissant pour ce qui a trait au système résolutif.

### Des univers narratifs

Dans la mouvance de *Vampire*, certains auteurs de JdR commencent à penser les univers comme narratifs, non pas comme des cadres figés.

1992 voit la naissance des maisons d'édition françaises Halloween Concept et Multisim, avec la publication du titre phare de cette dernière, *Nephilim*<sup>398</sup>, un JdR fantastique se déroulant dans notre monde contemporain. Ce jeu partagera le titre de JdR français le plus vendu de cette décennie avec *INS/MV* et sera traduit en plusieurs langues. Concentré de mythes, de savoirs occultes et de matériau historique, il sera parfois taxé par ses détracteurs d'hermétisme et d'élitisme.

*Nephilim* devient une figure de proue de la production rolistique française, et Multisim la maison d'édition des jeux « exigeants ». Le titre renouvelle les codes esthétiques et graphiques des JdR français.

La narrativité étant posée comme un trait définitoire, la qualité des campagnes joue un rôle de plus en plus important dans la renommée d'un jeu. Ainsi, *Le Souffle du Dragon*<sup>399</sup> ou les *Chroniques de l'apocalypse*<sup>400</sup> font partie des campagnes marquantes du jeu.

Pour Frédéric Weil, un des créateurs du jeu, *Nephilim* a posé les bases de la ligne éditoriale de Multisim, qui consistait à créer des univers sous-tendus par une structure narrative : « notre métier, ça a été fondamentalement de créer des univers imaginaires, et des livres qui les proposent comme des méta-systèmes narratifs et ludiques. »<sup>401</sup>

---

<sup>397</sup> HICKS Fred, « How Dicelessness made me love the dice », in HINDMARCH Will (dir.), *The Bones, us and our dice*, Gameplaywright Press, Roseville, 2010, 225 pages, p.123.

<sup>398</sup> LAMIDEY Fabrice, WEIL Frédéric, *Nephilim*, Multisim, Paris, 1992.

<sup>399</sup> ADAMIAK Stéphane, WEIL Frédéric, *Le Souffle du Dragon*, Multisim, Paris, 1993.

<sup>400</sup> CÉLERIN Sébastien, COLIN Fabrice, LERIN Jean-Rémy, *Les Chroniques de l'apocalypse I : Irysos*, Multisim, Paris, 1999.

<sup>401</sup> Frédéric Weil, voir entretien en annexe.

Finalement la narrativité s'étend à tous les niveaux qui composent le JdR, et devient une de ses caractéristiques principales.

#### Des systèmes de jeu descriptifs

Désormais, les systèmes de création de personnage n'ont plus seulement vocation à donner une estimation chiffrée des aptitudes des PJ. Ils doivent également les décrire, dramatiquement.

En 1992 aux USA, toujours dans la lignée des jeux « à secrets », sort *Over the Edge*<sup>402</sup>, univers qui se résume à la petite île indépendante d'Al Amarja. Ancré dans le genre conspirationniste symptomatique des années 1990, il instaure un système de création de personnage non chiffrée, où les PJ sont définis par des traits, qui peuvent prendre des formes aussi diverses que des adjectifs ou des métiers. D'une façon générale, son système de jeu est un modèle de simplicité et de fluidité. Au-delà des choix combinatoires, les joueuses peuvent créer les éléments plutôt que de les choisir, ce qui le pose comme une véritable boîte à outils pour l'intercréativité.

Dans le même ordre d'idées sort, en format électronique, le système générique *FUDGE*<sup>403</sup> (pour Freeform Universal Donated Gaming Engine). Là aussi, chaque caractéristique est définie par un adjectif qualificatif et non un score : *Terrible, Poor, Mediocre, Fair, Good, Great, Superb*, qui sont également les niveaux de difficulté. Aucune n'est fournie, c'est au MJ de les définir en adéquation avec le cadre qu'il souhaite mettre en place. Les dés utilisés ont six faces, dont deux sont marquées -, deux sont marquées +, et deux sont vierges. Pour résoudre une action, le PJ lance quatre dés, les + annulent les -, les neutres n'ont pas d'effet. Par exemple, s'il a un niveau *Poor* et qu'il réussit à faire trois plus, il réussit trois niveaux au-dessus et passe de *poor* à *good*.

En conclusion, ces systèmes de jeu poussent les PJ à faire preuve de davantage de créativité lors de la création de personnage, au-delà du simple agencement de paramètres prédéfinis.

#### *Theatrix*, un système conditionné par le cinéma

---

<sup>402</sup> LAWS Robin D., TWEET Jonathan, *Over the Edge*, Atlas Games, Saint Paul, 1992.

<sup>403</sup> O'SULLIVAN Steffan, *FUDGE*, re.games.design, Plymouth, 1992.

En 1993 aux USA sort *Theatrix*<sup>404</sup>, un système de jeu générique qui propose une alternative innovante dans l'articulation entre jeu et narration. Chaque PJ est défini par des compétences et des attributs assez classiques (*Coordination, Intellect, Strength, etc.*) chiffrés de 3, la moyenne pour un humain à 10, dont le but est de donner une échelle.

Dans la lignée d'*Amber*, son système de résolution sans dés prévoit que la MJ prenne seule la décision de l'issue de chaque action, d'une part en prenant en considération ce qui servira au mieux la narration, et d'autre part en fonction du *roleplay*. Les caractéristiques chiffrées ont pour fonction de justifier, intradiégétiquement, les modalités de cette issue, afin de maintenir une certaine cohérence : un PJ ayant un très bon score dans un attribut peut rater une action liée parce qu'il a été gêné par un facteur extérieur. Mais le jeu comprend également des tableaux de résolution qui viendront assister le MJ pour une prise de décision rapide, et croisent ces considérations avec d'autres, presque narratologiques, plus abstraites et extradiégétiques, comme le rythme et l'action.

Ce JdR, qui puise son inspiration dans les formats filmiques, met à la disposition des joueuses un certain nombre de concepts issus du cinéma, comme le flash-back ou l'ellipse, qu'ils pourront utiliser pendant la partie. Chaque PJ dispose de *Plots Points* gagnés en fin de séance qu'il pourra dépenser pour activer et valider un *statement* : il déclare un fait intradiégétique qui sera d'emblée considéré comme vrai dans l'espace fictionnel, bien que laissé à l'appréciation du MJ. Ainsi il prend le contrôle de l'histoire, ce qui contribue à poser les prémices de la narration partagée dont nous reparlerons. Voici un exemple typique d'un système qui permet l'intercréativité diégétique et narrative. Au-delà de l'interactivité, la joueuse ne se contente pas de réagir, elle génère.

De surcroît, le jeu met en place la notion de *distributed directing*, qui permet aux PJ d'intégrer des intrigues secondaires de leur cru, notamment entre les PNJ dont ils peuvent prendre le contrôle pour une scène.

Chaque PJ est défini par des *Descriptors*, des éléments non chiffrés qui viennent typer le protagoniste (self-made-man, membre d'un gang, etc.). En jeu, pour les utiliser comme des avantages, il faut dépenser des *plot points*, alors qu'il est possible d'en gagner en les utilisant comme des désavantages.

---

<sup>404</sup> BERKMAN David, CROSTEN Aaron, ENEIX Travis, FINCH Andrew J., GALLELA Anthony J., GERMANO Paul, HACKETT Brett, KATER John, KELLY Chris, OBERHOLZER David, *Theatrix*, Backstage Press, San Francisco, 1993.

Enfin, pour définitivement ancrer le personnage comme un actant narratif, lors de sa création, le joueur informe le MJ des ambitions de son protagoniste, son but intradiégétique, appelé *advancement subplot*. Le MJ aura pour tâche de mettre en place les éléments qui permettront sa mise en scène.

Autre élément novateur, *Theatrix* déplace parfois la focalisation : un MJ peut demander aux PJ de prendre le rôle, le temps d'une scène, de deux PNJ, opposants ou non, en focalisation externe en quelque sorte. Il ne donne alors que des informations parcellaires aux PJ les incarnant, afin qu'ils puissent jouer la scène. Par exemple un assassin et son commanditaire discutent le prix de cette transaction, sans révéler aux joueuses la cible, le lieu, l'heure, etc. Cela génère une tension narrative, crée une attente parmi les joueuses en utilisant leur savoir extradiégétique. Ce procédé induit une dynamique anticipative, sans qu'elles ne connaissent les tenants et les aboutissants de cette prolepse.

*Theatrix* se pose comme l'exemple type des variations que peut amener un JdR davantage inspiré d'un autre médium (ici le cinéma) que par les *wargames*. Surtout, il met en place un système réellement intercréatif, où les joueuses, au-delà de leur personnage, prennent parfois le pouvoir de la génération diégétique et narrative.

#### Des univers transmis par la narration

*Castle Falkenstein*<sup>405</sup>, qui sort aux USA en 1994, prend place dans une uchronie steampunk teintée de merveilleux. À la différence des habituels textes encyclopédiques qui détaillent les codes d'un univers, son livre de base est rédigé selon un mode intradiégétique, comme un roman. Il aurait été écrit par Tom Olam, un créateur de jeux vidéo de notre monde attiré dans celui de *Castle Falkenstein* par un sort, afin d'amuser la noblesse allemande. Il aurait finalement trouvé le moyen d'envoyer à l'auteur réel du jeu son manuscrit.

Structuré comme un récit d'aventures où Tom nous fait découvrir ce monde original, ce JdR n'utilise pas des dés mais des cartes pour son système de résolution, car les dés n'étaient pas appréciés par l'aristocratie de l'époque. En se défaussant d'une carte de la couleur appropriée, liée au domaine de l'action, le PJ peut augmenter un de ses talents. Ce jeu propose également une gradation dans son système de résolution : le résultat d'une action s'articule selon plusieurs niveaux, et non plus un résultat binaire. Celle-ci peut être

---

<sup>405</sup> PONDSMITH Michael Alyn, *Castle Falkenstein*, R. Talsorian Games, Berkeley, 1994.

un échec critique, un échec, un succès, un succès complet, un succès critique. On retrouvera ce genre de système progressif dans des jeux futurs comme *Apocalypse World* ou *Wastburg*.

Plus marquant encore dans cette fusion entre jeu et littérature, les PJ n'ont pas de fiche de personnage mais un journal intime, typique de l'époque, dont ils entament la rédaction dès la création de personnages. Dans *Castle Falkenstein*, la narration se pose à la fois comme un moyen de découverte de l'univers, mais aussi comme une fin, puisqu'il pousse les joueuses à produire un texte narratif.

Toujours dans la veine steampunk, mais ici un peu plus sombre, *Ecryme*<sup>406</sup> est le premier JdR de Mathieu Gaborit, qui deviendra un auteur précurseur de la fantasy française. Il écrira d'ailleurs deux romans dans cet univers, alors que l'univers du jeu est, comme dans *Castle Falkenstein*, décrit intradiégétiquement.

Il n'est d'ailleurs pas le seul écrivain français de l'imaginaire à faire ses armes dans le JdR : en 1995, Pierre Pevel participe à *Nightprowler*,<sup>407</sup> un jeu qui fait la part belle à une fantasy résolument plus citadine, dans la lignée de *Warhammer*. Il s'agit d'incarner des voleurs des grandes villes, où se nouent toutes sortes d'intrigues au sens large parmi les différentes factions (guildes, nobles, autorités, ecclésiastiques, etc.)

#### Everway, l'intercréativité fictionnelle par l'interprétation

Cette même année, *Everway*<sup>408</sup>, un JdR américain dans un multivers fantasy, utilise des cartes pour son système de jeu, d'une façon originale d'un point de vue des rapports entre jeu et fiction.

Lors de la création de personnage, après une répartition de points classique dans les quatre éléments (eau, feu, terre, air), la création du *background* se fait par le biais des *Vision Cards*. Chaque carte représente une image, une scène, accompagnée de questions. Chaque joueur génère, en liant ces images entre elles pour en faire un enchaînement narratif cohérent, le *background* de son personnage. Enfin, chaque joueuse tire trois cartes dans le *Fortune Deck*, représentant respectivement une *vertue* (un point fort), une *fault*

---

<sup>406</sup> GABORIT Mathieu, VINCENT Guillaume, *Ecryme*, Tri Tel, 1994.

<sup>407</sup> BENEY Jean-François, BOULY, CROC, DELAFOSSÉ Guillaume, MASSON Philippe, PEVEL Pierre, *Nightprowler*, Siroz Productions, Viroflay, 1995.

<sup>408</sup> SCOTT Jenny, TWEET Jonathan, *Everway*, Wizards of the Coast, Renton, 1995.



(une faiblesse) et son *fate* (son destin, son but), cette dernière carte étant posée horizontalement pour montrer que le personnage peut évoluer et choisir sa destinée.

Le système de résolution s'articule selon trois axes novateurs, que le MJ peut choisir d'appliquer librement. Le premier est le *karma*, où le score dans la caractéristique liée à l'action va déterminer l'issue de celle-ci. Le second est le *drama*, qui prend en compte, pour la résolution de l'action, ce qui est narrativement le plus intéressant, et pas forcément le plus avantageux ou le plus désavantageux. Enfin, si le MJ choisit la *fortune*, il pioche une carte dans le *Fortune Desk*. Chacune comporte un symbole (un animal, un métier) en son centre et, selon le sens de la carte, un côté positif ou négatif. L'issue de l'action est déterminée par le sens de la carte, et le MJ a pour tâche d'interpréter le contenu de cette carte d'une façon cohérente avec la situation.

En conclusion, ce système de jeu oblige l'intercréativité par l'interprétation d'images, dont il faut transformer la symbolique en apports diégétique et narratif.

#### Feng Shui : l'intercréativité diégétique comme outil narratif

En 1996, *Feng Shui*<sup>409</sup> surprend par son système de jeu fluide et explosif, dont le but est de simuler le genre des films d'action hongkongais. Il permet une résolution d'action souple, rapide, au rendu résolument cinématographique. Les classes de personnages sont remplacées par des archétypes du genre.

Il propose un univers original, fragmenté en quatre époques chères au genre, mais dont la coexistence est justifiée intradiégétiquement : la première donne à voir une Chine du premier siècle, la seconde du XIX<sup>e</sup> siècle, la troisième est contemporaine, la dernière est futuriste. Ces époques sont reliées par le Monde inférieur, une sorte de dimension labyrinthique et atemporelle. Les PJ voyagent entre ces époques car ils se livrent à une Guerre secrète : des organisations malveillantes tentent de prendre le contrôle des sites de Feng Shui, ce qui leur permet d'accumuler du pouvoir et de réaliser leurs plans. Il faut parfois remonter dans le temps pour les en empêcher. D'emblée, cet univers est mis en tension narrativement.

Mais surtout, lorsqu'ils décrivent l'action qu'ils souhaitent entreprendre, les PJ sont libres d'ajouter tous les éléments diégétiques de leur création pour les y aider, du moment que leur intégration sert l'histoire et les canons du genre. Par exemple, si une PJ se

---

<sup>409</sup> LAWS Robin D., *Feng Shui*, Daedalus Entertainment, 1996.

retrouve acculée par de nombreux ennemis, elle peut déclarer qu'une conduite de gaz inflammable passe derrière eux, et qu'elle tire dedans pour s'en débarrasser.

*Feng Shui* encourage donc les PJ à faire preuve de créativité démiurgique, pour en faire un moyen narratif.

### Mise en tension narrative des personnages

Dans la lignée de ces jeux qui opèrent une fusion d'éléments divers afin de générer un univers spécifique, en 1998 sort aux USA *Unknown Armies*.<sup>410</sup> Pour certains, il est un aboutissement des précédentes tendances, parfaitement assimilées : « Il combine l'arrière-plan sombre, adulte et complexe de *Vampire* avec les effets spéciaux hollywoodiens de l'action de *Feng Shui*. De même, il essaye de combiner un art du conte dramatique avec plein de fusillades et d'empoignades furieuses. »<sup>411</sup>

Lors de la création de personnage, *Unknown Armies* demande au joueur de définir ce qui effraie son personnage, ce qui l'énerve et la cause « noble » pour laquelle il a envie de lutter. D'une part, ces éléments mécaniques singularisent le protagoniste, et d'autre part font office de leviers narratifs, imposant parfois certaines réactions aux PJ, dans le but de maintenir une certaine cohérence *roleplay*. Mais surtout, ils sont autant de « leviers » que le MJ pourra actionner lors de la partie pour mettre en place des situations dramatiquement fertiles : par exemple, la cause noble est parfaite amorce narrative pour impliquer un PJ dans un scénario.

En 2002, *The Burning Wheel*<sup>412</sup> est un système presque générique puisqu'il peut convenir à de nombreux univers de fantasy, qui privilégie les PJ et leur *background* comme prémices et embrayeurs narratifs. Ces éléments prennent le pas sur le scénario classique, pré-écrit : lors d'une création de personnage très détaillée, les protagonistes sont amenés à déterminer les points définitoires de leur identité comme les *Beliefs*, leurs buts intradiégétiques. À partir de ces éléments, le MJ met en place des situations où les joueurs sont amenés à faire des choix importants pour leur personnage, et les fils narratifs se tissent au fur et à mesure de ces choix impulsés par les éléments définis lors de la création de personnage.

---

<sup>410</sup> STOLZE Greg, TYNES John, *Unknown Armies*, Atlas Games, Saint Paul, 1998.

<sup>411</sup> DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, huitième partie : l'âge des ténèbres*, op. cit.

<sup>412</sup> CRANE Luke, *The Burning Wheel*, Luke Crane, 2002.

Ces deux jeux permettent à la MJ d'avoir d'emblée des outils narratifs à sa disposition, créés par les joueuses dès l'élaboration de leur personnage.

*The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen*, l'autorité narrative comme enjeu

Toujours en 1998, *The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen*<sup>413</sup> est un des premiers JdR sans MJ.

Autour de la table, les joueuses sont des aristocrates du XVIII<sup>e</sup> siècle qui se racontent leurs aventures, sous forme de défis : « Racontez-nous, mon bon monsieur, comment, en vous trompant de linge, vous avez sauvé toute la cour française de la noyade ? »

À partir de ces contraintes, au joueur d'improviser un récit de cinq minutes, le système de jeu organisant les interventions des autres joueurs : pour l'interrompre, le contredire, lui demander de développer, ils doivent parier des jetons. Par exemple, si la joueuse qui raconte son histoire explique comment elle a été poursuivie par un ours dans la montagne Untelle, un autre joueur peut miser un jeton pour la contredire, et déclarer quelque chose du genre : « mais ma chère, il n'y a plus d'ours dans ces contrées depuis trois décennies, au bas mot ! » À la joueuse de choisir : soit elle contre cette affirmation avec un jeton, soit elle l'intègre à son histoire. Les autres joueurs n'incarnent plus des personnages mais presque des « embrayeurs » narratifs abstraits.

À la fin de la partie, on vote pour la meilleure histoire. Sous ses dehors légers et comiques, ce JdR « à boire » inspirera, à l'instar d'*Everway*, des jeux plus atypiques comme *les story games*, dont nous reparlerons.

L'an 2000 voit l'apparition de *The Pool*<sup>414</sup>, un système de jeu générique dont l'issue de la résolution des actions porte sur la narration partagée : si la PJ réussit son jet, elle peut soit, augmenter son *pool* (réserve de dés) d'un dé, ou bien faire un Monologue de victoire : dans le premier cas, c'est au MJ de décrire le résultat de l'action. Si le PJ fait le second choix, il prend le « pouvoir » narratif pendant quelques instants et décrit les conséquences de son jet. En cela, *The Pool* fait partie des jeux précurseurs en matière de narration partagée.

Ici, le système de jeu a ici pour fonction de gérer la répartition de l'intercréativité narrative.

---

<sup>413</sup> CULE Michael, PEARCY Derek, WALLIS James, *The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen*, Hogshead Publishing, Londres, 1998.

<sup>414</sup> WEST James V., *The Pool*, 2000.

### Répartir l'autorité démiurgique

*Histoire de fou*<sup>415</sup> est un JdR français atypique et absurde, où les PJ sont plongés dans un délire (les scénarios sont d'ailleurs appelés « crises ».) Il présente la spécificité d'une création de personnage *a posteriori*, où le joueur dépense des points pour acheter des niveaux de compétence au fur et à mesure, selon les situations qui se présentent à lui. Les PJ jouissent de capacités spéciales, ils peuvent « incréder » certains éléments de la diégèse, c'est-à-dire refuser leur existence pour les voir se transformer, refaire un jet (ce qui revient à remonter le temps).

Sorti un an plus tard, *Nobilis*<sup>416</sup> est un JdR pétri de mythologie qui permet d'incarner des élus des dieux. Chaque PJ se voit par conséquent attribuer le pouvoir sur un Domaine, c'est-à-dire une partie de la réalité, que cherchent à détruire les Tourmenteurs. *Nobilis* concentre son système de jeu sans dés autour de la diégèse, ainsi deux des quatre attributs qui définissent un PJ impliquent son degré de pouvoir sur l'univers : le Domaine, qui indique jusqu'à quel point le PJ peut influencer le fragment de réalité dont il est responsable, et le Royaume, qui détermine son pouvoir sur son Sanctuaire, un monde parallèle que crée chaque personnage. En conséquence, *Nobilis* est un jeu qui concentre son cœur sur la création de pans d'univers fictionnels.

Dans ces deux JdR, le système joue ici le rôle d'interface par laquelle les joueurs vont intercréer l'univers fictionnel, qui va devenir un objet généré par l'ensemble du groupe.

### Intercréer une histoire

Nous allons voir ici comment, à l'orée des années 2000, un certain nombre de JdR pensent le jeu comme un outil d'intercréativité narrative.

*Puppetland*<sup>417</sup> permet d'interpréter des marionnettes dans un univers à la fois merveilleux et inquiétant. Celles-ci, par leur nature magique, ne peuvent agir qu'une heure, durée maximum d'une partie. Ensuite, selon la règle « what you say is what you say »<sup>418</sup>, il n'y a pas d'intervention hors-jeu : ce qui est dit autour de la table est dit intradiégétiquement.

---

<sup>415</sup> GERFAUD Denis, *Histoire de fou*, Nestiveqnen, Aix-en-Provence, 1998.

<sup>416</sup> BORGSTORM Rebecca Sean, *Nobilis*, Pharos Press, Tulsa, 1999.

<sup>417</sup> TYNES John, *Puppetland*, Hogshead Publishing, Londres, 1999.

<sup>418</sup> TYNES John, *Puppetland*, *op. cit.* texte reproduit sur le site de l'auteur, johntynes.com.

Enfin, ce JdR a pour but de créer un conte : « The tale grows in the telling, and is being told to someone not present »<sup>419</sup>, ce qui n'est pas sans rappeler *Vampire*. La parole doit être considérée comme faisant acte de fiction : « They [les joueurs] should strive to make their dialogue sound as colorful and appropriate as possible, and should also strive to make the tale as entertaining and unpredictable as they can. »<sup>420</sup> Une attention particulière doit être portée au dialogue, véritable « texte » rolistique. Le dialogue marque et participe à l'ambiance de la diégèse, mais c'est avant tout un texte narratif, qui doit surprendre. Il doit être satisfaisant en tant que tel. Selon le principe d'intercréativité qui fusionne les postures de création et de réception, le contenu fictionnel est constamment créé, intégré et réinjecté. Le but du jeu est ici d'aboutir à un conte dont la jouissance se fait dans le temps du jeu, le présent.

Avec *Pantheon*<sup>421</sup>, Robin D. Laws introduit le système du *Narrative Cage Match*. Ce JdR sans MJ propose de ne pas incarner un seul personnage, mais de créer une histoire en groupe. Le système de jeu s'assure de la répartition de l'autorité narrative et permet également de faire des objections. Chaque joueuse ajoute une phrase, chacune son tour, qui implique le personnage dont elle est responsable, ce qui ne veut pas dire qu'elle l'incarne, et un autre.

Le jeu propose cinq cadres topiques, à savoir une base sous-marine qui mêle action et horreur, une méga-corporation en proie aux luttes de pouvoir, un groupe de bandits à l'époque contemporaine, une Tokyo attaquée par des créatures géantes et le cadre Pantheon, qui propose de créer l'univers.

Le système de jeu récompense la narration, on gagne des points lorsque l'on réussit à introduire certains rebondissements ou tropes. Ici, narration et compétition fonctionnent de concert, puisque le personnage qui obtient le plus grand nombre de points gagne la partie.

Dans le même ordre d'idées, *Sorcerer*<sup>422</sup>, en 2001, comporte certains traits communs avec les JdR du Monde des ténèbres, comme un univers fantastique contemporain où les PJ incarnent des sorciers capables d'invoquer des démons. Cependant son auteur Ron Edwards, fer de lance de la vague des JdR indépendants, tente de redéfinir la fameuse caractéristique de l'Humanité présente dans *Vampire*. Invoquer un démon la diminue, le

---

<sup>419</sup> *Ibid.*

<sup>420</sup> *Ibid.*

<sup>421</sup> LAWS Robin D., *Pantheon*, Hogshead Publishing, Londres, 2000.

<sup>422</sup> EDWARDS Ron, *Sorcerer*, Adept Press, Chicago, 2001.

bannir l'augmente. Les valeurs qu'elle représente sont à définir par chaque MJ, mais c'est une mécanique qui symbolise le prix à payer pour obtenir plus de pouvoir.

Edwards formalise un certain nombre de « déclencheurs » narratifs innovants, comme les *bangs*, des situations tendues où les PJ doivent faire des choix importants, ou les *kickers*, qui sont des amorces de situations conflictuelles que les personnages devront résoudre. Ce sont autant d'outils qui permettent de générer des scènes narrativement fertiles, à l'issue particulièrement incertaine. Ce paramètre fait ressentir aux PJ qu'ils ont un véritable pouvoir sur le déroulé narratif, puisque l'issue n'est pas décidée à l'avance mais déterminée par leurs seuls choix.

En un sens, ces JdR mènent une réflexion narratologique qu'ils mettent en pratique : ils identifient un certain nombre de principes narratifs, et les mettent à disposition des joueuses. Elles les utilisent comme des instruments pour produire des situations narrativement fertiles, dont l'issue n'est pas programmée. L'on peut réellement parler d'intercréativité narrative.

Au terme de cette période, les JdR assument ostensiblement leur statut fictionnel et ludique, au-delà des dichotomies. La recherche de rapports harmonieux et complémentaires entre ces deux entités fusionnées constitue une constante source d'inspiration pour les auteurs des jeux.

La narrativité devient un trait définitoire et dominant. L'intercréativité se déploie à tous les niveaux et demande un apport créatif encore plus important aux joueurs.

En découle une attention toute particulière désormais apportée aux objets eux-mêmes, qui doivent refléter cette inscription dans le champ fictionnel.

### E. Jeu, fiction et esthétique : des boîtes aux livres

Nous allons montrer ici comment cette double inscription, dans le champ ludique et fictionnel, s'incarne dans la matérialité des JdR. Il est question de réception, et nous nous sommes posé comme but d'explorer les rapports entre jeu et fiction sous tous leurs aspects. Nous pensons que le support matériel joue un rôle important dans la réception de la fiction, c'est pourquoi nous nous devons de l'étudier. Nous allons montrer comment l'évolution vers le livre implique la mise en valeur du diégétique et du narratif.

### Forme matérielle

Dans un premier temps, il convient de s'interroger sur l'objet livre lui-même<sup>423</sup>. Pourquoi depuis les années 1990, la plupart des JdR prennent la forme de livres ? Le livre, en tant qu'objet, est un outil pour le MJ, un support qui contient des informations nécessaires au déroulement du jeu. Mais puisque le mode de réception rolistique est particulier, le statut du livre l'est probablement. Est-ce que les JdR s'inscrivent dans un seul dispositif médiatique ? Est-ce que la singularité est revendiquée ? Dans quelle mesure l'appropriation d'un bien culturel peut être partagée et collective ? À quel type de livre avons-nous à faire ?

Nous tentons à présent de répondre à cette interrogation en émaillant notre réflexion d'exemples issus de trois JdR emblématiques de cette décennie, à savoir *Nephilim* (première édition), *Shadowrun* (troisième édition<sup>424</sup>), et le *Player's Handbook* de *D&D3*<sup>425</sup>. Les raisons de ce choix de corpus sont les suivantes : d'une part, ce sont des JdR qui ont marqué l'histoire rolistique, à la fois par leur résonance critique et leur succès commercial, et en cela ils sont parfaitement représentatifs. D'autre part, dans une optique comparatiste, ils incarnent le triptyque des genres de l'imaginaire, à savoir la fantasy, la science-fiction et le fantastique. Enfin, *Nephilim* est français alors que *Shadowrun* et *D&D* sont des jeux américains.

La première réponse que donnent les éditeurs quant au choix de l'objet livre est la plupart du temps assez prosaïque :

[Le livre], c'est juste budgétaire. Parce qu'il y a une TVA à 5,5 %. C'est tout. Ça peut passer par une boîte, ça pourrait être des cartes. [...] Simplement, il y a des lois qui protègent la création papier. C'est pragmatique, c'est plus rentable, donc on fait des livres. Ça, c'est l'aspect commercial.<sup>426</sup>

---

<sup>423</sup> Voir également à ce sujet le mémoire de MILLET Sarah, *Le Livre de jeu de rôle : de la conception à la rédaction*, op. cit.

<sup>424</sup> BABCOCK III L. Ross, BOYLE Robert, CHARRETTE Bob, DOWD Tom, HUME Paul, LEWIS Sam, MULVIHILL Michael, WEISMAN Jordan, WYLIE Dave, *Shadowrun third edition*, Fasa Corporation, Chicago, 1998.

<sup>425</sup> Cette troisième édition de *D&D*, et son système D20 sous licence libre, a été un succès écrasant des années 2000 (voir Historique complémentaire en annexe pour plus d'informations). ADKISON Peter, COOK Monte, SLAVICSEK Bill, TWEET Jonathan, WILLIAMS Skip, *Dungeons & Dragons third edition, Player's Handbook*, Wizards of the Coast, Renton, 2000.

<sup>426</sup> Samuel Tarapacki, des Éditions Sans Détour, in MILLET Sarah, *Le Livre de jeu de rôle : de la conception à la rédaction*, op. cit., p.166.

Ajoutons qu'une boîte contenant des accessoires de matériaux divers (dés, pions, etc.) multiplie d'autant les sous-traitants et les coûts de fabrication. Néanmoins, cet argument, s'il explique pourquoi la forme livresque n'est pas particulièrement remise en cause, n'explique en rien son origine, déjà parce qu'il n'est pas pertinent pour les USA. Ce pays suivit la même tendance, alors qu'il n'est pas concerné par la loi Lang. De surcroît, dès *OD&D*, le JdR est déjà un livre : la boîte n'est qu'un contenant de livres, et ne comprend aucun plateau, figurines, ou autre incarnation matérielle et spatiale du jeu autre que ces ouvrages reliés et imprimés. Il nous faut chercher à compléter ce premier élément de réponse.

### Symbolique du livre

La forte symbolique du livre s'impose comme piste de réflexion privilégiée. Alors que chaque forme artistique appelle un support qui lui est immédiatement associé, même si les nouvelles technologies bousculent la matérialité de ces supports, la littérature est intimement liée à l'objet livre, alors que le jeu est protéiforme. Le jeu est ici déplacé dans le champ de la fiction par cette prise de parti, qu'elle soit consciente ou non, et cela est cohérent avec le fait que, comme nous l'avons vu, les inspirations d'*OD&D* sont essentiellement littéraires.

Si nous remontons plus avant la filiation symbolique du livre, il nous faut considérer l'influence du domaine religieux, où la parole divine était consignée dans la Torah, le Coran et la Bible, les trois religions dites « du livre ». Dans l'inconscient collectif, l'écrit a longtemps été synonyme de vérité, de savoir caché et absolu destiné aux seuls initiés, aura renforcée par la faible alphabétisation avant le XIX<sup>e</sup> siècle. Il est un objet de rituel. Plus tard, et sous l'impulsion positiviste, il fut également le lieu des connaissances scientifiques qui viendraient illuminer l'humanité<sup>427</sup>, et joua finalement un rôle assez similaire.

Dans les années 90, les livres de JdR vont à l'encontre des tendances du marché, largement dominé par les poches et les couvertures souples en proposant de beaux livres illustrés grand format, parfois en couleurs. Ce qui se joue ici, c'est le réinvestissement d'un pouvoir symbolique fort autour de l'objet livre, avec lequel les joueuses entretiennent une relation particulière. Pendant la partie, il est caché derrière ce paravent décoré que l'on

---

<sup>427</sup> L'Encyclopédie en étant probablement l'exemple le plus frappant.



appelle l'écran du MJ<sup>428</sup> : le livre obtient donc le statut d'objet sacré car il représente le savoir, un savoir interdit aux non-initiés. Seul le MJ décide ce qui peut être lu par les PJ ou pas. Il est un symbole précieux en tant qu'objet, une vérité absolue de l'espace diégétique. C'est un beau livre, souvent onéreux, qui postule une réception assez différente de celle d'un roman en format poche qui *paraît* plus « industriel », même s'il ne l'est pas davantage.

Ce pouvoir symbolique est évocateur, et par là c'est un premier pas dans l'immersion fictionnelle. Ainsi il n'est pas étonnant, dans la plupart des critiques de JdR, de lire quelques paragraphes sur la matérialité même du livre, son format, son papier, sa reliure, etc. ce qui prouve l'attention qui est portée à l'objet.

Il est fréquent que le péri-texte vienne encore le sacrifier. Le *Player's Handbook* de *D&D3* se définit par le fait même d'être entre les mains des joueuses, et la quatrième de couverture le désigne comme la « clé » d'une aventure infinie. Dans *Shadowrun*, il est dit : « You hold in your hands the complete reference collection of basic rules to play *Shadowrun*. »<sup>429</sup> Les auteurs solennisent le livre, comme si le lecteur était un privilégié, un initié. En JdR, la relation entre lecteur et livre est sublimée, elle n'est pas neutre : les JdR sont aussi des livres parce que ce support leur confère une certaine crédibilité, un aura de véracité fictionnelle liée à leur contenu puisque, comme le livre religieux révèle la vérité sur le monde et ses structures, le livre rolistique fait de même avec la diégèse.

### Le JdR, un livre pratique pour la fiction

Cela dit, le JdR n'est pas qu'un beau livre, c'est aussi un livre pratique, un livre que l'on manipule au sens étymologique (*handbook*). Ne serait-ce que pour des raisons de praticité, il doit tenir ouvert sur la table et être de format moyen ou grand pour une visibilité optimale. Comme il sera sujet à de multiples manipulations, il devra également être solide. S'il peut faire l'objet d'une première lecture linéaire, il est davantage destiné à la lecture fragmentée du livre pratique.

---

<sup>428</sup> Paravent de carton, généralement composé de trois ou cinq volets, derrière lequel la MJ pose ses livres, ses notes et fait ses jets de dés à l'abri des regards des joueurs. La plupart du temps, la face côté PJ représente une illustration emblématique de l'univers du JdR, alors que le côté MJ récapitule les points de système les plus utiles.

<sup>429</sup> *Shadowrun third edition, op. cit., p.6.*

Parfois, le texte explicatif se structure comme dans un livre pratique, avec des conseils pas à pas, sous forme de listes à puce. Dans la création de personnage de *D&D3*, chaque étape numérotée se voit détaillée par un court texte didactique :

0. Check with your Dungeon Master
1. Ability Scores
2. Choose class and race
3. Assign and ajust ability scores<sup>430</sup>

Toutefois, comme le livre de jardinage est un mode d'emploi pour le jardinier, la partition un outil pour le musicien mais pas la musique, le livre est un outil pour le JdR, il n'est pas le jeu lui-même. Cette distinction nous semble fondamentale, car l'assimilation du JdR à son support nous apparaît erronée : en tant qu'objet, le livre n'est intrinsèquement pas le lieu matériel ou une incarnation physique du jeu, comme un plateau, un damier ou ses pions. Il est son matériau brut à partir duquel les joueurs vont intercréer le jeu, ce qui en soi le distingue à la fois des jeux plus classiques et des œuvres littéraires non interactives.

En cela, il est la déclinaison fictionnelle du livre pratique. La prise en main du matériau fictionnel est rendue possible par sa disruption accomplie par le jeu, comme nous l'avons dit, première étape nécessaire à l'intercréativité. Le livre de JdR est le lieu de sa recomposition.

### Graphisme, illustrations et mise en page

En JdR, les illustrations sont des promesses narratives et le graphisme une abstraction de l'univers.

Les illustrations d'un livre de JdR sont éminemment narratives. P.86 de *Nephilim*, nous sommes en présence d'un dénouement narratif, où un Hydrim, Nephilim de l'eau reconnaissable à ses mains palmées, vient récupérer une statuette en échange de ce qui semble être un sachet en plastique. À partir de là, cet instantané condense une temporalité narrative qui suppose une mise en situation (l'Hydrim découvre l'existence de la statuette), des étapes successives (il enquête pour la retrouver, se procure ce qui est exigé en

---

<sup>430</sup> *Dungeons & Dragons third edition, Player's Handbook, op. cit., p.4.*

paiement), et même un déroulement supplémentaire dans l'avenir, où la statuette pourrait lui être dérobée.

Cette filiation est même fortement sous-entendue dans le livre, puisque l'on trouve quelques pages plus loin (p.91) un personnage doté de mains identiques dans un appartement où se trouvent des statuettes. Ce sont des intrigues graphiques implicites qui sont contenues dans ces pages. On retrouve exactement ce même type d'image p.146 de *D&D3*, qui comprend même une légende explicite : « Lidda savors the rewards of opening the treasure chest. »

De façon plus ou moins ostentatoire, l'illustration de ces JdR pose clairement un programme narratif qui vient rejoindre le ludique. Dans les deux cas, il s'agit de passer des étapes pour progresser, à la fois mécaniquement et intradiégétiquement. Le pouvoir évocateur de l'illustration ne tient pas tant à ce qu'elle montre qu'à ce qu'elle sous-tend en creux, les promenades inférentielles qu'elle impulse, ce qui relève d'ores et déjà d'une démarche réceptive intercréative.

L'illustration rolistique assume une fonction programmatique, notamment la première de couverture.



Celle de *Shadowrun* nous plonge *in media res* dans l'action. Elle témoigne des enjeux ludiques : il faut arriver à viser juste avec son arme, s'accrocher à une chaîne, pirater un dispositif informatique, etc. Elle montre également un environnement diégétique riche : le genre cyberpunk, identifié par une esthétique industrielle de métal, de rouille et de câbles, des personnages tatoués et coiffés selon les codes punk, mâtiné de fantasy, avec le troll et le sceptre qui tombe dans le vide. Enfin, elle permet d'anticiper le scénario-type de *Shadowrun*, le « run », mission où les PJ sont envoyés par un mystérieux commanditaire accomplir le « sale boulot » des méga-corporations.

*D&D3* approfondit cette relation intradiégétique en présentant une première de couverture qui pose le livre comme un fragment de fiction concret, comme s'il était directement issu de l'univers, ersatz à la croisée des mondes. Cette illustration force le trait pour le faire ressembler un vieux grimoire de cuir précieux cerclé d'or, incrusté de bijoux et protégé par un fermoir (ce qui insiste encore sur la sacralisation du livre).

*Nephilim* fait le pari du sous-entendu symbolique au fort pouvoir évocateur, cohérent avec son thème occulte : les formes enchevêtrées et abstraites suggèrent l'hermétisme, une magie à laquelle seuls les initiés pourront avoir accès. Le symbolisme se perçoit dès lors comme une force brute de cet univers, voire une abstraction de celui-ci.

En conclusion, la première de couverture rolistique, comme en littérature, programme le contenu fictionnel d'un jeu, même davantage que son horizon ludique.

Ce pouvoir évocateur se fait immersion dans la fiction à l'ouverture des ouvrages, où le graphisme est pensé comme un seuil, selon la définition de Genette<sup>431</sup>. Celui-ci favorise l'intradiégétique, comme dans *Shadowrun* où la mise en page intègre les titres dans un décor typiquement cyberpunk (p.7), un amas enchevêtré d'écrans et de câbles. Les titres courants (p.8) sont aménagés dans un dispositif technologique qui rappelle nos lecteurs MP3, estampillé Novatech, une des méga-corporations du jeu. C'est en partie par de tels équipements, proches de nos smartphones, que les personnages découvriront l'univers via la réalité augmentée. Le lecteur obtient donc les données relatives à la diégèse par ce biais dans le livre de base même : les auteurs intègrent une représentation concrète de ce monde particulièrement immersive, qui figure l'expérience du personnage. La typographie utilisée pour les titres est une antique, allongée et minimaliste, comme le veut l'esthétique futuriste (*Welcome to the shadows*, p.7), les illustrations (p.139) sont encadrées par des plaques de métal chromées, et les pourtours des couvertures sont des circuits imprimés informatiques. Le même processus s'observe dans *D&D3*, qui utilise pour certaines pages (p.57) un fond qui évoque un vieux parchemin et un cadre aux ombres portées qui a pour vocation d'inscrire l'objet dans une forme de réalité matérielle, de façon plus ou moins convaincante.

En conférant un statut intradiégétique au livre qui n'est que le support du jeu, on engage les participants dans une réception immersive et interactive de la fiction.

---

<sup>431</sup> GENETTE Gérard, *Seuils*, coll. « Points Essais », Éditions du Seuil, Paris, 1972, 426 pages, p.8.

Dans *Nephilim*, le rapport entre immersion fictionnelle et graphisme est cohérent : la première partie, L'Éveil, évoque le passé légendaire et la nature magique des Nephilim. Elle ne comprend que des illustrations crayonnées très portées sur le symbolisme et la matière mythique : celle de la p.35 rassemble à la fois têtes de mort, ailes angéliques et dragon en arrière-plan d'une composition à faible profondeur qui évoque les vitraux. La seconde partie, Incarnation, comprend entre autres le système de résolution et les relations des Nephilim avec les proches de leur corps d'emprunt, c'est-à-dire les différentes modalités pour interagir avec l'univers. Les illustrations sont donc des photos retouchées, redessinées et enrichies d'éléments propres à l'univers dans la réalité telle qu'on la connaît. P.91 un Hydrim est représenté dans un cadre trivial et pragmatique, un appartement. Il s'agit de mélanger surnaturel et réalité, dans la pure tradition fantastique. Enfin, la troisième partie, Initiation, détaille le fonctionnement de la magie, les sociétés secrètes et les secrets occultes des villes françaises. Elle ne comporte que des photos d'environnements non retouchées et donc directement représentatives de la réalité telle qu'on la connaît. Ces représentations sont abstraites pour la magie, comme des roches érodées p.106, ou plus concrètes pour les sociétés secrètes p.181, où deux hommes en costumes et lunettes de soleil observent une rue.

C'est le rapport entre réalité et fiction, tel qu'il est modalisé par le jeu, qui a ici présidé aux choix graphiques et typographiques de l'ouvrage.

Une autre spécificité immersive des illustrations rolistiques concerne leur composition et leur cadrage. Certaines choisissent un point de vue que l'on pourrait désigner de « focalisation interne », comme les jeux vidéo *First Person Shooter* (FPS), dont le plus connu est *Doom*<sup>432</sup>, où la focale simule le champ de vision du récepteur. Dans *Nephilim*, p.68, on vient regarder par-dessus l'épaule d'un protagoniste. P.72, nous sommes assis dans le métro parisien en face d'un homme sans reflet qui nous regarde directement. Puis nous retrouvons l'homme de la p.68 qui nous observe fixement p.83 alors qu'il est évacué dans une ambulance.

L'illustration joue clairement ici son rôle de miroir, de seuil vers la fiction, d'intégration à l'univers. Cette fonction peut connaître plusieurs variantes, comme dans *Shadowrun* p.9, où l'illustration figure un groupe représentatif des différents archétypes de personnages que le PJ peut incarner, ce qui encourage d'emblée le processus d'identification. P.315,

---

<sup>432</sup> CARMACK Adrian, CARMACK John, ROMERO John, *Doom*, id Software, Mesquite, 1993.

c'est un environnement, une artère marchande à la *Blade Runner*, qui immerge, au sens propre et spatial du terme, dans l'univers.

L'illustration rolistique est un jalon diégétique, qui rappelle et soutient une atmosphère ainsi qu'une esthétique fictionnelle. Contrairement aux descriptions textuelles, intrinsèquement subjectives, les illustrations seront le lieu où les interprétations et les disparités de point de vue peuvent se rassembler. Pour résumer, la charte graphique dans son ensemble est la vitrine immédiate de la singularité d'un jeu.

En conclusion, il s'opère, à cette époque charnière des années 1990, un passage marqué du côté de l'immersion fictionnelle. Le diégétique et le narratif dictent les choix esthétiques.

Ces choix ont une fonction complémentaire, ils soutiennent un contenu fictionnel, narratif ou diégétique, alors que le programme ludique est davantage suggéré. Plus important, les couvertures étant pensées comme un instantané de cette matière, c'est l'aspect fictionnel qui, le premier, est perçu par le récepteur.

## F. Livre ludique, jeu littéraire, conflits et enjeux

Le livre de JdR est à l'intersection de la littérature et jeu, dont rôle est de permettre de manier un contenu fictionnel. Penchons-nous sur le rapport entre fiction et jeu tel qu'il est postulé par les textes des livres de JdR.

Le fait que le JdR prenne, la plupart du temps, la forme d'un livre, et y accueille un contenu textuel fictionnel, pose un problème de positionnement avec la littérature. Cette ambiguïté se ressent même dans la confusion omniprésente entre les termes « gamme » et « collection ». Si les JdR sont parfois accompagnés d'accessoires dont la nature ludique ne fait aucun doute (dés, cartes, figurines, pions, etc.), comme l'image joue un rôle immersif, il en va de même pour certains textes. Ils font figurer plusieurs formats et genres au sein d'un même espace, et parfois les entrelacent pour une fluidité optimale : la nouvelle, les scénarios, les mises en situations narrativisées, ou encore l'emploi de narrateurs fictifs et mouvants, comme dans *Castle Falkenstein*.

Le caractère littéraire de ces textes laisse deviner ce qui pourrait être perçu comme un conflit entre deux types de contenu :

Techniquement, c'est un jeu. Il y a un aspect technique, il faut donner des codes de jeu, c'est-à-dire qu'il faut faire des phrases courtes, compréhensibles et donner des éléments d'ambiance. En matière littéraire, on peut aussi enrichir ces phrases-là, on peut écrire des choses qui soient « littéraires », on peut écrire des belles phrases.<sup>433</sup>

Mais est-ce que les différents niveaux d'interprétation immanents à un texte littéraire n'entrent pas en conflit avec la clarté de l'information transmise ? Il s'agit de mettre en place un équilibre entre texte subjectif, qui favorise l'immersion, et le texte objectif, qui participe à une meilleure compréhension.

Certains JdR, au lieu d'un discours informatif encyclopédique, optent pour une transmission intradiégétique de l'information relative à leur univers. Nous avons cité *Castle Falkenstein* et *Ecryme*, qui fait également ce pari en décrivant son monde par le biais d'actes de colloque, très cohérents avec la matière steampunk imprégnée du positivisme du XIXe siècle. Ce choix implique de sacrifier la facilité de prise en main des données objectives sur l'autel de l'immersion fictionnelle, au profit d'informations subjectives et plus évocatrices. Le MJ les intégrera peut-être plus facilement pour se faire le relais d'une atmosphère spécifique.

Même sur des points de système, il n'est pas rare que la focalisation omnisciente laisse la place au point de vue subjectif : « Personne ne sait combien de temps elles peuvent vivre si elles ne succombent pas sous les coups, mais on connaît beaucoup de cas de stygières qui ont vécu trois cents ans et plus. »<sup>434</sup> Ce procédé produit un effet évocateur : il pose l'univers comme mystérieux, et fait basculer le discours du côté de la légende à transmission orale. Cette « littérisation » du texte objectif vient soutenir le caractère interactif de la réception. Il sous-entend que les joueuses sont libres de prendre une décision concernant les incertitudes diégétiques, de « remplir les blancs » dont parle Eco dans *Lector in Fabula*, interstices dans lesquels germe l'intercréativité.

Pour que ce procédé fonctionne, il faut toujours maintenir une position d'équilibre. Si nous avons indiqué que le livre rolistique faisait l'objet d'une lecture fragmentée, il est parfois reproché à certains JdR d'être des jeux « à lire » et non pas à « jouer », notamment dans le cas de titres parodiques comme *Macho Women with Guns*. Ils perdraient d'emblée

---

<sup>433</sup> Samuel Tarapacki in MILLET Sarah, *Entretien avec Samuel Tarapacki, des éditions Sans Détour*, op. cit., p.166.

<sup>434</sup> JACOBS James, VAUGHAN Greg A., *Pathfinder, Kingmaker, The Varnhold Vanishing*, Paizo, Redmond, 2010, trad. Aurélie Pesséas, Black Book Éditions, Lyon, 2011.

leur statut de jeu pour se rapprocher de celui d'une œuvre littéraire, dont la réception s'arrête à la lecture qui n'est plus un moyen mais une fin. Il faut que les informations soient à la fois suffisamment saillantes pour être intelligibles, et assez évocatrices pour être immersives, car elles font partie d'une esthétique fictionnelle globale, exactement de la même manière qu'une typographie, qui se doit de soutenir une ambiance mais également de rester lisible.

Ce sont des formats purement littéraires qui appuient cette notion d'immersion dans une atmosphère, qui prennent le relais des textes informatifs, moins efficaces dans cette optique. Pour cela, la plupart des JdR ont recours à la nouvelle.<sup>435</sup> Nous reproduisons partiellement ici une nouvelle d'*INS/MV4*, afin de l'analyser dans son contexte rolistique, assez différent finalement, en termes d'enjeux, d'un recueil de nouvelles traditionnel :

Le vide. Le froid. Le vent.

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

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

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

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

— Alors tu l'as pas tué, c'est un accident, non ? » [...]

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

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

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

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

« Un point pour moi, angelot, grinça Sigmus.

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

---

<sup>435</sup> Dont la nature courte et percutante s'intègre à merveille dans les livres rolistiques déjà bien denses : « un récit, certainement, mais récit rapide, nerveux, incisif, sans temps mort, se hâtant vers une fin incluse dans les prémices. » BLIN J.P. , *Nouvelle et narration au XX<sup>e</sup> siècle*, cité par ALLUIN Bernard, SUARD François, *La Nouvelle : définitions, transformations*, coll. « UL3 », Presses universitaires de Lille, 1991, 224 pages, p.116.



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

— Elle est tombée. J'ai sauvé son âme. Un point pour moi ».

Le démon éclata d'un rire méchant.

« Accordé angelot ! Accordé! Égalité pour celle-là ! Bonne nuit ! »

Il partit dans la nuit en sifflotant. Satisfait.

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

« Vous l'avez récupérée en vie ? Parfait. Prenez ses papiers et jetez-les à la flotte. Officiellement, elle est morte maintenant.

Retour au QG, nous avons une nouvelle recrue à former. Prenez-en soin. Les serviteurs qui ont vu le Mal à l'œuvre sont toujours les plus motivés quand l'heure du combat approche. »<sup>436</sup>

Rappelons que ce JdR propose de jouer des anges et des démons dans notre monde contemporain qui se livrent une guerre secrète pour l'âme des humains.

Comme dans n'importe quelle autre nouvelle, l'incipit donne un accès direct à la psychologie du personnage de Marielle. La focalisation interne passe par ses yeux, jusqu'à ce qu'elle glisse. Sont évoqués des détails triviaux et familiers au lecteur : « la Seine, Gavroche ».

La forme dialoguée domine, le discours étant le mode d'expression du JdR, de manière la plus réaliste possible : on utilise de l'argot « mouaich » parfois grossier « merde », ce qui contribue à produire un effet de réalisme. Il s'agit également de présenter une typologie de personnage angélique qui montre aux joueurs toute l'éventail de leurs possibilités concernant la personnalité de leur protagoniste, au-delà des archétypes : la Gavroche fait référence au gamin des rues qui s'exprime franchement et simplement, ce qui permet de faire la part belle à l'humour noir qui est la marque de fabrique du jeu : « je te parle même pas de ton Rimmel ».

L'incipit se focalise sur l'atmosphère, et une immersion qui passe par les sensations, l'identification : « Le vide. Le froid. Le vent ». Le climat est oppressant et lugubre, comme dans les romans gothiques. Les phrases sont simples et courtes, les descriptions privilégient les détails au fort pouvoir évocateur : la casquette est un élément symbolique qui vient définir le stéréotype du personnage de l'ange.

Ce récit peut être interprété comme une métaphore de la lutte entre le Bien et le Mal, et de l'âme humaine perdue entre les deux. On introduit donc la thématique principale du jeu,

---

<sup>436</sup> *In Nomine Satanis Magna Veritas quatrième édition, livre des anges, op. cit., p.57.*

ainsi que des éléments plus précis de l'univers, comme le « recrutement » de ceux qui deviendront des « soldats de dieu » (humains alliés aux anges).

En conclusion, la nouvelle rolistique permet d'exposer rapidement des éléments de contexte, des archétypes de personnages et surtout, l'ambiance du jeu, de manière plus attractive et, paradoxalement pratique, qu'une simple description informative.

Sa lecture est à la fois une fin mais et un moyen de fiction. En la lisant, la MJ va s'imprégner une atmosphère, d'un ton, qu'elle aura pour tâche de restituer autour de la table pendant la partie.

Si la nouvelle vient compléter une esthétique diégétique en termes d'immersion, comme le fait une illustration, le texte narrativisé vient au secours des explications objectives du fonctionnement du système de résolution. Contrairement à ce que l'on pourrait supposer, il clarifie les explications sur la mécanique ludique, les rend moins abstraites. Prenons un exemple issu de la première édition de *Warhammer*, qui vise à expliciter les règles de parade :

Clem Shirestock escorte une caravane de marchands à travers un territoire infesté de bandits. Une nuit, comme il patrouille dans l'obscurité autour du campement, un garde nerveux le confond avec un bandit et l'attaque. Le MJ roule les dés pour le garde et détermine que son attaque cause 5 points de dégâts. Le joueur de Clem décide de Parer le coup avec son épée – il ne souhaite pas tuer le garde, après tout – et tire 1D100. La capacité de Combat de Clem est de 38, et le résultat des dés indique 34 : parade réussie.<sup>437</sup>

Ce procédé, extrêmement courant, montre que narration et système de jeu sont deux dynamiques interconnectées : la finalité narrative se pose comme une *condition sine qua non* de l'utilité des règles, qui servent dans cet exemple à générer les facteurs aléatoires inhérents à la résolution d'une action. Il s'agit non pas, de déterminer l'issue fermée d'une tension narrative *a priori*, mais son issue ouverte *a posteriori*, ce qui différencie la réception interactive d'une réception passive.

Les auteurs montrent l'application directe du système de résolution pour le rendre moins rébarbatif, mais il s'agit également d'explicitier l'articulation de la relation entre système et narration. Ici, la mise en situation narrative n'opacifie en rien le caractère objectif et informatif de la règle de jeu, au contraire, elle contribue à sa clarification.

---

<sup>437</sup> *Warhammer Fantasy Role Play, op. cit., p. 118 et 119.*

Dans le même ordre d'idées, la teneur littéraire des scénarios est également un motif pour s'interroger sur le statut d'écrivains des auteurs rolistiques, question qui divise la communauté des créateurs et des chercheurs :

L'auteur [de JDR] se doit d'avoir des talents de romancier (pour concevoir l'univers du jeu et en transmettre l'ambiance au lecteur).<sup>438</sup>

Il y a une recherche de style, une recherche d'identité, d'écriture... Il y a un ton, une recherche de vocabulaire. Il y a un travail littéraire qui est assez présent mais, en même temps, tu n'as pas d'ambition littéraire dans le livre en lui-même.<sup>439</sup>

Pour vous, les auteurs de JDR sont-ils des écrivains ? Oui. Parce qu'ils racontent une histoire. Ils pensent une histoire, ils font partager un récit, ils font partager des émotions, ils rédigent une trame, il y a une progression, des acteurs, des relations de personnages, des scènes d'action, etc. Donc, ce sont des auteurs.<sup>440</sup>

Non, je ne pense pas être un écrivain. Écrire un JDR est très différent du travail sur un roman, par exemple, bien qu'il y ait certaines similitudes en ce qui concerne des structures narratives ou la manière de découper un plan. [...] Pour l'instant il me reste beaucoup à apprendre. Je travaille un roman depuis un petit moment, à mes heures perdues, et on ne se trouve pas du tout dans le même cadre qu'un JDR. Il faut raconter une histoire et, surtout, la rendre intéressante et compréhensible. Le JDR, lui, ne fait qu'exposer un *setting*, un cadre et développer des pistes pour qu'une autre personne y place ses propres histoires. L'un est un récit, l'autre est un jeu. L'un est un couloir, l'autre une ville entière.<sup>441</sup>

Houla ! Les auteurs de JDR ne sont pas des écrivains. Sont écrivains ceux qui sortent un roman. Les autres, ce sont des auteurs de JDR. Et c'est déjà pas mal... Le travail n'est pas du tout le même, ni les attentes, ni la technique. On n'écrit pas du tout dans le même but. C'est un peu comme demander si les journalistes de la presse écrite sont des écrivains. Certains oui. D'autres sont juste des journalistes et même des très bons (ou d'affreux selon).<sup>442</sup>

Notons que Samuel Tarapacki emploie plutôt le terme auteur, plus large d'un point de vue médiatique, qu'écrivain. « Personne qui a écrit un livre réalisé une œuvre d'art » dit le Grand Robert. Ce terme le définit davantage comme le créateur d'une fiction, au sens général.

Si ce statut de l'auteur de JdR demeure ambigu et dépend de l'auto-considération de chacun, nous pouvons affirmer qu'il s'agit d'une activité créative qui manipule un

---

<sup>438</sup> GUISEIX Didier, *Le Livre des jeux de rôle*, op. cit., p.106.

<sup>439</sup> Julien Blondel in MILLET Sarah, *Entretien avec Julien Blondel*, op. cit., p.153.

<sup>440</sup> Samuel Tarapacki in MILLET Sarah, *Entretien avec Samuel Tarapacki*, des éditions Sans Détour, op. cit., p.168.

<sup>441</sup> Willy Favre in MILLET Sarah, *Entretien avec Willy Favre*, op. cit., p.160.

<sup>442</sup> Le Grümph in MILLET Sarah, *Entretien avec Le Grümph*, op. cit., p.179.

matériau textuel littéraire, qu'il soit narratif ou diégétique. Il s'agit d'un texte qui, par des biais divers et variés, vise à une immersion fictionnelle. S'il faut évidemment prendre en compte la fragmentation et la pluralité du travail créatif rolistique (certains seront davantage spécialisés dans la conception de systèmes de jeu, d'autres dans la création d'univers, il est rare qu'un JdR n'ait qu'un seul auteur), les contenus littéraires émaillent les livres de JdR : ils prennent la forme de nouvelles, de situations narrativisées ou de scénarios. Mais ils ne sont plus un produit fini d'un point de vue de la réception, ils sont contextualisés par le jeu pour déplacer leur contenu fictionnel sur le terrain de l'intercréativité :

Tu crées des moteurs, un contexte dans lequel les gens vont vouloir créer des choses. Tout ton travail consiste à donner suffisamment de matière pour alimenter l'imagination des joueurs et à anticiper le fait qu'ils vont vouloir prendre en main cette matière pour s'en servir eux-mêmes.<sup>443</sup>

Le JdR est, en tant que livre, une production fictionnelle, qui utilise le jeu comme interface pour permettre un accès interactif à cette fiction. Elle n'est pas une fin, mais un matériau brut que le système permet de manipuler. Ce qui est en jeu, c'est la transmutation d'une ressource inerte en une force vive, une déclinaison postmoderne appliquée à la culture populaire du processus de mise à jour de mécanismes fictionnels.

Comme dans les jeux traditionnels, la fiction n'est plus un prétexte encadrant au jeu, le jeu se fait instrument de création fictionnelle, dont les applications multiples ne cessent, depuis les années 2000, d'inspirer les créateurs de JdR.

## Conclusion

Les JdR est un médium unique dans son rapport entre jeu et fiction car, dans sa forme, son organisation et son incarnation matérielle, il pose le jeu comme un moyen de création fictionnelle.

Le *roleplay* est une posture de réception intercréative qui consiste à jouer un rôle dans la fiction au sens large. Sa double sémantique, entre interprétation et cohérence diégétique, montre que le moyen de résolution des actions doit pouvoir être flexible. Avoir recours au

---

<sup>443</sup> Julien Blondel in MILLET Sarah, *Entretien avec Julien Blondel, op. cit., p.150.*

système de résolution pour convaincre un PNJ de faire quelque chose est une interface d'interactivité, improviser la conversation sans y avoir recours en est une autre. D'un point de vue la fiction, la première n'est pas moins pertinente que la seconde.

Lors de la période que nous avons étudiée s'opère une prise de conscience sur ces rapports et leur complexité. Les systèmes de jeu et les univers apparaissent comme deux entités intrinsèquement liées, les premiers concrétisent les codes des seconds, et n'ont rien de neutre d'un point de vue fictionnel. Les diégèses ne sont pas de simples cadres réduits à leur capacité à fournir des opposants, mais bien de substantielles créations fictionnelles à part entière.

Selon les jeux, ces univers rolistiques font l'objet d'une réception qui oscille entre découverte et création. Dans un jeu à secrets comme *Nephilim*, la proportion de découverte est plus importante, alors que dans *Ars Magica* le rôle démiurgique des PJ est plus prononcé.

La narrativité devient un trait dominant : l'échec s'envisage comme une étape narrative, les formats de scénarios se diversifient, alors qu'ils ne sont plus appelés modules.

Il s'agit de penser la narration en termes interactifs et intercréatifs, pour qu'elle intègre les contributions des joueuses. Pour certains titres, le système est un moyen d'y parvenir, pour d'autres un soutien discret.

### **III. LE JDR, POUVOIR DISRUPTIF DU BLOC FICTIONNEL : DEPUIS C.O.P.S., MY LIFE WITH MASTER ET D&D 3.5 (2003)**

Nous avons dit en introduction que l'intercréativité fictionnelle était rendue possible par trois étapes, la première étant la disruption du bloc fictionnel. C'est ici une spécificité des rapports entre jeu et fiction mise en place par le JdR. Nous allons voir ici comment le JdR assume consciemment, à cette époque, de mettre à jour les mécanismes de la fiction, et comment ils sont transmis aux joueuses comme outils.

À l'orée des années 2000, nous avons pu observer trois grandes tendances, que nous étudierons de façon concomitante : une postmoderne qui n'a de cesse de réinventer les canons des classiques fondateurs, des expérimentations alternatives, et enfin un troisième mouvement de croisements, moins marqué, qui est le lieu d'un syncrétisme : il croise les genres, les univers, et intègre des innovations issues des marges et les modes venues d'autres médias.

#### A. Réactualisation des classiques fondateurs, *retro-gaming* et rééditions : depuis *D&D 3.5* (2003)

##### **Rédition des grandes licences**

De 2003 à 2013, nous observons quatre grandes tendances qui président à la réédition des licences historiques du JdR<sup>444</sup>.

La première donne des gammes ultra-cohérentes et pléthoriques, comme *Pathfinder* ou *L'Appel de Cthulhu* de Sans Détour, dont nous allons parler plus en détail. Elles répondent à des exigences éditoriales de gammes rolistiques classiques, telles qu'elles étaient dans les années 90 et fin 2000 : produire du contenu pour une licence sur laquelle l'éditeur a capitalisé, et dont l'univers peut facilement répondre à une logique transmédiate. En cela, et malgré quelques innovations, elles se posent davantage dans une optique de continuité avec les précédentes éditions. Elles se déploient selon un mode que l'on pourrait qualifier d'« empilement », avec de nombreux suppléments qui viennent ajouter des « strates » mises en réseau, à partir d'une même base.

---

<sup>444</sup> Pour une étude détaillée et des exemples supplémentaires, voir Historique complémentaire, à partir de 2003.

La seconde regroupe les synthèses, comme l'édition 20<sup>e</sup> anniversaire de *Vampire the Masquerade*<sup>445</sup> ou celle de *Nephilim*<sup>446</sup>, qui n'appellent pas forcément de suppléments mais se veulent être un concentré de l'essence du jeu, un genre d'édition définitive et intemporelle, un instantané figé. Le degré d'innovations reste la plupart du temps relativement bas, afin de ne pas prendre le risque de décevoir les attentes d'un public déjà conquis.

Nous appelons la troisième catégorie les *tabula rasa*. Très souvent accessorisées, comme *Warhammer 3*<sup>447</sup> ou *D&D4*<sup>448</sup>, ces éditions n'hésitent pas à intégrer des éléments d'autres médias comme le jeu de plateau ou le jeu vidéo. La prise de risques est maximale, les changements sont importants, avec notamment une volonté de conquérir de nouveaux joueurs. Il s'agit d'installer la gamme dans la durée, en fidélisant, comme pour les gammes ultra-cohérentes et pléthoriques, un public avec des sorties régulières d'une part, mais aussi la vente de produits dérivés nécessaires au jeu d'autre part (cartes, dés, figurines etc.). Si les deux exemples cités plus haut n'ont pas été des succès d'un point de vue commercial, gageons que la récente version de *Star Wars Edge of the Empire*<sup>449</sup>, appartenant elle aussi à cette catégorie, est en passe de changer la donne : elle utilise des dés spéciaux, dont les symboles (succès, avantage, échec, triomphe, désastre, menace) doivent être interprétés selon la situation. Outre une création de personnage assez classique, chaque PJ est également défini par des obligations intradiégétiques (envers une organisation un proche, une ligne de conduite, etc.), qui peuvent entraîner des problèmes en cours de jeu, et par une motivation, qui représente ses aspirations.

---

<sup>445</sup> ACHILLI Justin, BAILEY Russell, MCFARLAND Matthew, WEBB Eddy et autres, *Vampire the Masquerade, 20th Anniversary Edition*, Stone Mountain, 2011.

<sup>446</sup> CÉLERIN Sébastien, DESNOUS Damien, HEITZ Nicolas, HENRY Hélène, LAAKMAN Grégoire, PÉRIER Isabelle et autres, *Nephilim*, quatrième édition, the SimStim, Edge et Éditions Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 2012.

<sup>447</sup> ALLEN Dave, CLARKE Daniel Lovat, DARLINGTON Steve, GRANT Simon, HARAC Ian, HORNBOURG Jude HURLEY Michael et autres, *Warhammer Fantasy Roleplay*, third edition, Fantasy Flight Games, Roseville, 2009.

<sup>448</sup> BAKER III L. Richard, BILSLAND Greg, BONNER Logan, CARROLL Bart, CARTER Michele, COLLINS Andy, CORDELL Bruce R. et autres, *Dungeons & Dragons, Player's Handbook*, fourth edition, Wizards of the Coast, Renton, 2008.

<sup>449</sup> ALLEN Dave, BROOKE Max, CAGLE Eric, CARMAN Shawn, CLARKE Daniel Lovat, DUNN John, FANNON Sean Patrick et autres, *Star Wars Edge of the Empire*, Fantasy Flight Games, Roseville, 2013.

La dernière catégorie que nous avons définie est celle des remakes évolutifs, comme *Bloodlust Métal*<sup>450</sup> ou *Cyberpunk 203X*<sup>451</sup>. Ces éditions s'inscrivent entre continuité et innovation. Il s'agit d'actualiser certains éléments selon les dernières évolutions du JdR, tout en restant proche de ce qui fonde l'identité du titre. Dans *Cyberpunk 203X*, les auteurs déplacent la focale du genre vers le post-apocalyptique pour renouveler l'expérience de jeu. Dans *Bloodlust*, on propose un nouveau système de jeu adapté à l'univers, qui pousse notamment les PJ à assouvir leurs désirs.

Dans le traitement de ces grandes licences du JdR, il se dégage une impression qui oscille entre la consécration et l'évolution : désormais au-delà des tourmentes des années 90, le JdR a ancré un certain nombre de « classiques » qui ont posé des fondations. Il semble s'être assuré, au moins pour les années à venir, une certaine pérennité.

Cette mise en contexte faite, nous allons voir comment ces rééditions de licences connues articulent le rapport entre jeu et fiction.

#### *D&D 3.5 et Pathfinder, la création fictionnelle par le combinatoire*

Nous allons voir que ce jeu met à la disposition des joueuses toujours plus de paradigmes pour construire leur personnage par agencement.

La troisième édition de *D&D* se voit apporter quelques modifications qui aboutissent à la célèbre version 3.5<sup>452</sup> qui dominera les ventes dans les années à venir. Ces changements, inspirés par les retours des joueurs, sont relativement mineurs (équilibre de certaines classes, ajout de dons et de sorts, création des objets magiques, etc.) Notons l'impact direct qu'a eu cette communauté de « fans » sur le contenu du jeu. Elle s'inscrit dans une tendance plus large à l'intégration des avis du public dans la stratégie d'élaboration des produits culturels. Cela vient encore brouiller les pistes entre auteurs et récepteurs.

En revanche, dans le *Dungeon Master's Guide*<sup>453</sup>, on remarque des changements plus notables et significatifs. Si la partie concernant le système de résolution et d'expérience a

---

<sup>450</sup> Le premier *Bloodlust* est un jeu de Croc et G. E. Ranne. COLOMBEAU Rafael, LALANDE François, GRÜMPH John, MAY Pierrick, *Bloodlust Metal*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2012.

<sup>451</sup> MOSS William, PONDSMITH Michael Alyn, PONDSMITH Lisa, *Cyberpunk 203X*, R. Talsorian Games, Berkeley, 2005.

<sup>452</sup> ADKISON Peter, BAKER Richard, COOK Monte, SLAVICSEK Bill, TWEET Jonathan, WILLIAMS Skip, *Dungeons & Dragons v.3.5, Player's Handbook*, Wizards of the Coast, Renton, 2003.

<sup>453</sup> ADKISON Peter, BAKER Richard, COLLINS Andy, COOK Monte, NOONAN David, SLAVICSEK Bill, TWEET Jonathan, WILLIAMS Skip, *Dungeons & Dragons v.3.5, Dungeon Master's Guide*, Wizards of the Coast, Renton, 2003.



quelque peu diminué<sup>454</sup>, celles concernant les scénarios a augmenté<sup>455</sup>, là où celle concernant les campagnes a presque doublé<sup>456</sup>. Quand on se penche sur le contenu de ces chapitres *Campaigns*, les pages 131 à 133 de la 3.5 introduisent le sous-chapitre *Characters and the World around them*. La volonté de lier harmonieusement cadre fictionnel et système est prégnante : chaque classe de personnage se voit décrite non pas en termes mécaniques, mais diégétiques :

Bards serve as entertainers, either on their own, singing for their supper, or in troupes. Some bards aspire to be an aristocrat's personal troubadour. Bards occasionally gather in colleges of learning and entertainment. Well-known, high-level bards often found bard colleges. These colleges serve as the standard educational system for a city as well as a kind of guild where bards can find training and support.<sup>457</sup>

Mais il sera toujours reproché à ce jeu une trop grande obsession d'exhaustivité. Son système de résolution lors des combats prend en compte des facteurs très précis comme les déplacements. Lorsqu'un personnage évolue, il faut modifier ses caractéristiques et ses compétences, auxquelles viennent s'ajouter de nombreux éléments comme les dons, éventuellement les sorts, des capacités spéciales, etc.

The new *D&D* is too rule intensive. It's relegated the Dungeon Master to being an entertainer rather than master of the game. It's done away with the archetypes, focused on nothing but combat and character power, lost the group cooperative aspect, bastardized the class-based system, and resembles a comic-book superheroes game more than a fantasy RPG where a player can play any alignment desired, not just lawful good.<sup>458</sup>

Mais paradoxalement, c'est également cette complexité qui permet des modulations combinatoires sans fin, et conféra au jeu ce qui fait sa richesse. Celle-ci se fonde sur une déclinaison paradigmatique optimale à travers l'évolution du personnage. Il devient à la fois la fin, la récompense car il permet d'accumuler de la puissance intra et extradiégétique, par l'équipement et les points d'expérience, il rassemble cette puissance,

---

<sup>454</sup> Soit 37 pages pour le chapitre 3 de la version 3, *Running the Game*, auxquelles il faut additionner 7 pages du chapitre 7 *Rewards*, là où la 3.5 regroupe ces éléments en 23 pages dans son chapitre 2, *Using the Rules*.

<sup>455</sup> 41 pages pour le chapitre 4 *Adventures* de la version 3 contre 58 du chapitre 3 du même nom dans la 3.5.

<sup>456</sup> Le chapitre 5 de la V3, *Campaigns*, fait 9 pages, auxquelles s'ajoutent les 11 pages du chapitre suivant, *World Building*, là où le chapitre 5 de la 3.5, *Campaigns*, fait 38 pages.

<sup>457</sup> *Dungeons & Dragons v.3.5, Player's Handbook*, op. cit., p.132.

<sup>458</sup> Gary Gygax, *Interview – Part 2*, GameSpy, 2004, <http://pc.gamespy.com/articles/538/538820p3.html>

et le moyen d'atteindre cette fin. C'est notamment pour cette raison qu'il n'existe théoriquement aucune limite dans la montée en puissance du personnage, mathématiquement exponentielle grâce au concept de niveaux.

2009 voit la sortie du livre de base de *Pathfinder*<sup>459</sup>, bien que la gamme ait commencé deux ans auparavant : Paizo, sa maison d'édition, publiait au départ les revues *Dragon* et *Dungeon*, qui proposaient du matériel de jeu pour la troisième édition de *D&D*. Lorsque Wizard of the Coast décide de ne plus leur accorder la licence en 2007 et de préparer la quatrième édition, Paizo commence, sous la licence OGL<sup>460</sup>, à sortir ses propres suppléments.

C'est le point de départ de la gamme qui est considérée comme l'héritière « officielle » de *D&D* : le système de jeu, s'il a été modifié après des playtests ouverts qui ont mobilisé quelque cinquante mille joueurs, reste compatible avec la 3.5 malgré quelques différences : les personnages sont plus résistants car ils ont plus de points de vie, certaines classes sont rééquilibrées, la liste des compétences change, etc.

*Pathfinder* reprend et développe la dynamique combinatoire de la 3.5 consistant à définir un personnage par d'innombrables paradigmes mécaniques :

From the studious wizard to the cryptic oracle, each base class in the *Pathfinder Roleplaying Game* draws upon a central archetype, a basic concept representing the commonly held idea of what a character of a certain class should be, and designed to be useful as a foundation to the widest possible array of characters. Beyond that basic concept, however, exists the potential for innumerable interpretations and refinements. A member of the paladin class, for example, might be a holy knight, a champion against undead, or a defender of the innocent, with each alternative refined by a player's choice of details, class options, and specific rules to better simulate the character she imagines and make that character more effective at pursuing her specific goals.

Some archetypes, however, prove pervasive and exciting enough to see use in play time and time again. To help players interested in creating iconic fantasy characters, the following pages explore new rules, options, and alternate class features for each spellcasting base class. For example, while most alchemists dabble in potions and poison, some try to unlock the secrets of life and death.

---

<sup>459</sup> BULMAHN Jason, COOK Monte, JACOBS James, REYNOLDS Sean K., SCHNEIDER Wesley et autres, *Pathfinder Core Rulebook*, Paizo, Redmond, 2009.

<sup>460</sup> *Open Game Licence*, ou licence ludique libre. Cela signifie que le système de jeu de la troisième édition de *D&D* peut être utilisé gratuitement par n'importe quel autre jeu, du moment que certaines mentions et logos apparaissent.

While the types of options presented for each base class differ, each subsystem and archetype is customized to best serve that class, emulate the abilities and talents of classic fantasy tropes, and expand players' freedom to design exactly the characters they desire.<sup>461</sup>

Le jeu s'assure un coût d'accès facilité aux références diégétiques, qui sont celles de la fantasy, tout en permettant une appropriation qui passe par la mécanique. Les listes de dons, capacités spéciales, sorts et autres paradigmes sont des outils à disposition des joueuses qui, à l'infini, peuvent décliner, repenser, transformer et redéfinir leurs personnages dans ou hors des cadres de leur encyclopédie personnelle, que les concepteurs du jeu utilisent sciemment comme base.

Nous pensons que l'immersion repose sur un équilibre. Son premier pôle est l'appropriation : le récepteur personnalise son interface ludo-fictionnelle, le personnage, en s'appropriant les paradigmes fournis par le jeu. Ce mouvement est centripète. Le second pôle est l'intégration : le récepteur s'intègre au cadre du jeu selon son encyclopédie personnelle et la manière dont il va se définir par rapport aux références déjà connues, le mouvement est centrifuge. L'immersion se fait sur le point de capiton où le récepteur sent qu'il a pu rejoindre un univers préexistant tout en créant sa propre identité fictionnelle.

Nous pensons que cette réception de la fiction, induite par les mécaniques ludiques et leur logique combinatoire, entre assimilation de codes connus et personnalisation, préside encore aujourd'hui au principe même de l'engagement immersif que l'on retrouve dans des jeux vidéo comme *World of Warcraft* : une impression d'inter-assimilation.

Pour cette raison les blockbusters comme *Pathfinder* doivent proposer un univers à la fois suffisamment générique pour ne pas avoir un coût d'accès trop élevé, mais suffisamment original pour susciter le « frisson » de la découverte et se différencier. Il a parfois été reproché au monde de Golarion, l'univers officiel de *Pathfinder*, d'être trop générique, disparate. Il a pour but de pouvoir permettre de jouer toutes les facettes la fantasy qui faisaient l'objet de cadres séparés dans les précédentes éditions de *D&D*. Par exemple, l'Ustalav, un des pays de Golarion, est caractérisé par la dark fantasy gothique de *Ravenloft*, le Katapesh, autre nation, la merveilleux orientalisant d'*Al Qadim*, un autre univers pour *AD&D2*.

---

<sup>461</sup> BULMAHN Jason, HITCHCOCK Tim, MCCOMB Colin, MCCREARY Rob, NELSON Jason, RADNEY-MACFARLAND Stephen, REYNOLDS Sean K. et autres, *Ultimate Magic*, Paizo, Redmond, 2011, p.14.

Pourtant, cette composition en mosaïque semble avoir joué son rôle fédérateur<sup>462</sup>, notamment grâce une stratégie éditoriale ultra-cohérente. La collection Pathfinder RPG regroupe les livres de bases, à savoir les bestiaires, les manuels des joueurs et des MJ, les écrans. La catégorie Adventure Path propose des campagnes au format défini, à savoir six suppléments, la Pathfinder Campaign Setting des extensions pour l'univers de Golarion. Les ouvrages Pathfinder Player Companion sont des livrets à destination des PJ, les Pathfinder Accessoires prennent des formes aussi diverses que des dés ou des cartes... Cette répartition répond à une logique de corrélations déjà bien implantée dans l'édition rolistique depuis *AD&D* et ses trois manuels nécessaires pour jouer. Cela lui permet de fonctionner comme un réseau éditorial et fictionnel complexe : les campagnes Adventure Path se déroulent dans l'univers de Golarion décrit dans la catégorie Campaign Setting, et la logique sérielle se déploie dans différentes sous-gammes.

En conclusion, dans *D&D3.5*, le personnage est une construction fictionnelle combinatoire, le jeu fournit toujours de nouveaux paradigmes à ajouter les uns à la suite des autres. Cette accumulation devient le but du jeu. *Pathfinder* développe ce point, et intègre de surcroît un univers officiel qui permet de déployer cette logique combinatoire selon une stratégie éditoriale. La logique d'agencement des tropes de la fantasy devient une méthode démiurgique.

### *World of Darkness II* et *Warhammer 40 000*, la rationalisation diégétique

Avec cette nouvelle édition de sa gamme phare, White Wolf rend très apparent le schéma de cet univers, répété de jeu en jeu. Le livre éponyme<sup>463</sup> fait office de socle commun diégétique et mécanique. *Vampire: the Requiem*<sup>464</sup> est publié en même temps, et pose les bases structurelles et graphiques des prochains jeux, *Werewolf: the Forsaken*<sup>465</sup> et *Mage: the Awakening*<sup>466</sup>.

---

<sup>462</sup> L'*Inner Sea World Guide*, le supplément qui pose les bases de l'univers de Golarion, a remporté deux ENnies d'or dans les catégories Best Art et Best Setting pour, en 2011, entre autres.

<sup>463</sup> ACHILLI Justin R., BATES Andrew, BOULLE Philippe, BOWEN Carl, BRIDGES Bill, CHILLOT Rick, CLIFF Ken, LEE Michael B. et autres, *World of Darkness*, White Wolf, Stone Mountain, 2004.

<sup>464</sup> ACHILLI Justin R., BOULLE Philippe, BRIDGES Bill, BURNHAM Dean, CLIFF Ken, LEE Michael B. MARMELL Ari, SHOMSSHAK Dean et autres, *Vampire: the Requiem*, White Wolf, Stone Mountain, 2004.

<sup>465</sup> BOWEN Carl, CHAMBERS John, CLIFF Ken, JONES Rick, KILEY James, MARCHINTON Forrest B., MACFARLAND Matthew et autres, *Werewolf: the Forsaken*, White Wolf, Stone Mountain, 2005.

<sup>466</sup> ACHILLI Justin R., BLACKWELDER Kraig, BOULLE Philippe, BRIDGES Bill, BURNHAM Dean, CAMPBELL Brian, CHAMBERS John, CLIFF Ken et autres, *Mage: the Awakening*, White Wolf, Stone Mountain, 2005.

Différence majeure avec *la Mascarade*, dans *Requiem* il n'est plus question de « metaplot », d'intrigue globale qui fait évoluer l'univers au fil des suppléments. Moins marqué par les contre-cultures gothiques et punks, ce nouveau monde des ténèbres plus réaliste et sombre ne connaîtra pas un succès aussi retentissant que son prédécesseur.

Le système et l'univers sont radicalement rationalisés et harmonisés : les mêmes schémas sont appliqués à tous les titres de la gamme. Les personnages doivent choisir entre l'équivalent d'une race, un paramètre inné qui viendra fonder leur identité, au nombre de cinq. Ce sont les clans chez les vampires, les auspices chez les loups-garous, déterminés par la phase de la lune lors de leur première transformation, les *paths* chez les mages, qui les rattachent à une tour symbolisant une facette particulière de la magie. Puis les personnages doivent choisir entre cinq (six pour *Werewolf*) groupes sociaux au sein de leur communauté surnaturelle. Ce sont les *covenants* chez les vampires, qui pourraient être rapprochés de partis politiques, les tribus chez les loups-garous et les ordres chez les mages.

Dans chaque jeu, le but est d'atteindre un état spirituel idéal noté sur dix paliers sur la fiche-personnage, l'humanité pour les vampires, l'harmonie pour les loups-garous et la sagesse pour les mages.

Si l'on peut regretter une forme d'uniformité qui vient lisser les spécificités de chaque jeu, en revanche le soin apporté à la cohérence globale de la cosmologie renforce l'impression immersive d'être dans un univers entier et riche. Par exemple, le *Gauntlet*, qui sépare le royaume matériel de celui des ombres, une sorte de dimension surnaturelle du monde réel où rôdent les esprits que chassent les loups-garous, est présenté dans *Mage* et *Werewolf*. Toutefois, l'élément qui aurait donné à ce nouveau *Monde des ténèbres* une dimension « partagée » plus importante, à savoir les connexions et autres effets de réseau entre les créatures surnaturelles, n'est pas vraiment développé.

En déclinant un même système et les mêmes schémas diégétiques sur différents jeux, White Wolf tente de capitaliser sur une expérience fictionnelle sérielle. Le but est de faire l'expérience d'un même univers par différentes focales, dans le confort de codes ludofictionnels similaires, qui rejoint en cela une logique transmédiatique du rapport à la fiction.

### *Cthulhu, les mécanismes d'un mythe*

Nous allons avoir ici comment un même univers peut être motorisé par différents systèmes, et les conséquences sur la fiction.

En 2008 Sans-Détour sort sa propre version de *L'Appel de Cthulhu*<sup>467</sup>, une des gammes les plus vendues de l'Hexagone<sup>468</sup>. Il ne s'agit pas tant d'une traduction que d'une création de l'éditeur français, qui ne reprend qu'en partie le contenu des précédentes éditions. Parmi les innovations les plus marquantes, on retiendra l'aplomb, une mécanique qui, en compensant la perte des points de santé mentale, permet de moduler le genre fictionnel selon la volonté des joueurs. Il existe trois possibilités : celui qui se rapproche des précédentes versions de *Call of Cthulhu*, l'Horreur lovecraftienne, où la survie des personnages est plus qu'incertaine : ils sont davantage des « victimes »<sup>469</sup> que des héros, victimes de la perte des points de santé mentale, de la difficulté des affrontements. Vient ensuite le style Investigation occulte :

Très proche de l'Horreur lovecraftienne, dans ce style de jeu les investigateurs ont néanmoins une possibilité d'action plus grande. Leurs chances d'empêcher l'innommable de se produire sont certes minces, mais ce sont des professionnels de l'investigation de l'occulte, qui ont l'expérience des situations délicates.<sup>470</sup>

Enfin, le mode Aventures pulp, « le Mythe est un plus, relégué au second plan, pour laisser la place à l'action, avec des héros, des vrais ! »<sup>471</sup> Les joueurs de la première catégorie créent leur personnage avec moins de points de création que ceux de la seconde, qui disposent eux-mêmes de moins de points que ceux du dernier style. Le système de jeu agit directement sur le contenu fictionnel : déjà, il permet de dissocier univers, le mythe lovecraftien, du genre (horreur, enquête façon polar et pulp), notions qui étaient fréquemment confondues dans les précédentes éditions du jeu. Par là, il en fait presque un univers générique pour différents genres fictionnels. Il accomplit ceci en modulant le niveau des personnages, et par ce biais, le type de rapports qu'ils peuvent avoir avec le

---

<sup>467</sup> ARBARET Guilhem, GRUSSI Christian, PETERSEN Sandy, TARAPACKI Samuel, WILLIS Lynn et autres, *L'Appel de Cthulhu, sixième édition française*, Sans-Détour, Oyonnax, 2008.

<sup>468</sup> « Le marché reste essentiellement partagé entre les grandes gammes historiques, dont *L'Appel de Cthulhu* fait partie, avec plus de 6 000 exemplaires de l'édition 2008 vendus. » Samuel Tarapacki in « Work in Progress, éditeurs », *Diédent*, n°7, Aix-Noulette, janvier 2013, 164 pages, p.27.

<sup>469</sup> TARAPACKI Samuel, *Guide de référence de l'écran*, Sans-Détour, Oyonnax, 2008, p.5.

<sup>470</sup> *Ibid.*

<sup>471</sup> *Ibid.*

mythe, le cœur de l'univers : découverte dans l'horreur lovecraftienne, opposition dans l'Investigation occulte, confrontation directe dans les Aventures pulp.

Les points d'aplomb, contre-pouvoir à la santé mentale, sont une mécanique qui modifie le genre du JdR lui-même, pour le rapprocher du « canon » *D&D* : le PJ peut devenir le lieu où s'accumule la puissance, évoluer sur la durée.

On a réussi, avec les Points d'Aplomb, à donner un semblant de niveau. Un personnage qui a deux ou trois Points d'Aplomb va devenir précieux, alors qu'avant, un joueur avait beau jouer dix parties, il n'était pas plus précieux qu'un autre. Il n'y avait pas cette notion d'expérience, et on se privait d'un des dogmes du JDR. Un des points de la nouvelle version, c'est donc qu'un personnage peut progresser. Et le joueur qui a joué cinq parties, qui a accumulé des Points d'Aplomb, qui voit son personnage en danger, il flippe beaucoup plus que si c'était un personnage *lambda*. Avec une ligne de règles, on a réussi à injecter ça. Donc, ça aussi ça compte : quelle règle, pour quel effet ? C'est là qu'on dit que c'est des jeux adultes, pour un public adulte : c'est un point de règle, mais pas juste un détail technique ; derrière, c'est impactant pour le récit, pour l'aventure et pour l'ambiance du jeu.<sup>472</sup>

Avec ces modalisations du système de jeu, Sans-Détour permet aux joueurs, à l'intérieur d'un même univers fictionnel, de modaliser les genres et les programmes ludiques.

Au cours des années suivantes, l'éditeur développe une gamme ultra-cohérente à la *Pathfinder*. La stratégie éditoriale est similaire, à savoir une identification immédiate des nombreux suppléments, et une répartition par typologies de contenu.

Les Essentiels comprennent les livres de base. Les Secrets de... sont des extensions d'univers qui se concentrent sur un lieu réel (Kenya, San Francisco). Les Terres d'H.P.L. ont le même rôle, mais pour les lieux importants de l'univers lovecraftien (Dunwich, Arkham). Les Aventures sont des scénarios et des campagnes, des classiques remaniés comme *Les Masques de Nyarlathotep*. La France des années folles rassemble suppléments diégétiques et scénarios pour l'époque éponyme exclusifs à la France. Le Mythe au cœur de l'histoire fait de même pour d'autres périodes, Cthulhu moderne pour l'époque contemporaine. Le degré de reprise d'ancien matériau et de création varie selon les ouvrages (*Dunwich*<sup>473</sup> et *Innsmouth*<sup>474</sup> sont respectivement deux bons exemples de ces

---

<sup>472</sup> Samuel Tarapacki in MILLET Sarah, *Entretien avec Samuel Tarapacki, des éditions Sans-Détour, op. cit.*, p.163.

<sup>473</sup> CAMPBELL Brian, HERBER Keith, TYNES John, *Dunwich*, trad. Vivien Féasson, Sans-Détour, Oyonnax, 2010.

tendances, alors que le supplément *Sous un ciel de sang*<sup>475</sup> est une totale création de Tristan Lhomme). Globalement cette gamme française, catalyse, synthétise et développe ce titre dans des proportions inédites, en termes de qualité et de quantité.

Chaque pan de l'univers est rationalisé selon une collection précise. Là aussi, le JdR rend la diégèse modulable. Elle se construit autour d'un cœur, le mythe lovecraftien, et chacun choisit d'y ajouter ou pas les différentes « strates » proposées dans ces ouvrages.

Comme pour *Pathfinder* également, la gamme affiche une ambition éditoriale générique qui va bien au-delà de ses frontières diégétiques, comme *Le Guide des années 20* dans la première édition : les *Sciences forensiques & Psychologies criminelles*<sup>476</sup> peuvent être utilisées pour d'autres jeux à époques ou thèmes similaires. Avec ces extensions, ce titre sort de ses frontières diégétiques pour devenir un outil plus générique sur un thème.

Quelques mois plus tôt, Kenneth Hite sortait aux USA son propre jeu dans l'univers lovecraftien des années 30, *Trail of Cthulhu*<sup>477</sup>. Il proposait déjà deux styles de jeu qui ont peut-être inspiré ceux de la V6 française, à savoir *Purist* et *Pulp*.

*Trail of Cthulhu* est motorisé par le système de Robin D. Laws, le *Gumshoe*, pensé pour l'investigation, qui est le programme ludique originel du jeu. Les informations relatives à l'avancement de l'enquête, comme la découverte d'indices, ne nécessitent aucun jet de dés. Tout l'enjeu n'est pas de trouver ces informations, mais de les *interpréter* pour en tirer des conclusions, afin de comprendre les tenants et les aboutissants de chaque affaire. Ici, nous sommes dans le cas d'un jeu où la compétence du joueur est confondue avec celle du personnage.

Autre moyen de limiter la perte des points de santé mentale qui n'est pas l'aplomb, chaque personnage a un *drive*, qui rappelle l'obsession d'*Unknown Armies*, Hite a participé à la seconde édition de ce jeu, un objectif qui le motive et lui permet de conserver ou de gagner des points de stabilité. Le personnage a également des piliers de santé mentale qui représentent ses valeurs, sa foi en certains principes le définissant. Chaque fois qu'il perd trois points de santé mentale, un de ces piliers s'effondre, cette perte mécanique a donc une conséquence intradiégétique et dramatique concrète.

---

<sup>474</sup> AURIBEAU Philippe, DULA Ralph, LAY Mike, O'CONNELL Gary, ROSS Kevin A., SUMPTER Gary, SZACHNOWSKI Lucya, *Innsmouth*, trad. Philippe Auribeau, Sans-Détour, Oyonnax, 2011.

<sup>475</sup> LHOMME Tristan, *Sous un ciel de sang*, Sans-Détour, Oyonnax, 2012.

<sup>476</sup> AURIBEAU Philippe, LHOMME Tristan, PUIG Cyril, TIBATTS Emily, *Sciences forensiques & Psychologies criminelles*, Sans-Détour, Oyonnax, 2013.

<sup>477</sup> HITE Kenneth, LAWS Robin D., *Trail of Cthulhu*, Pelgrane Press, Londres, 2007.



En conclusion, un même univers motorisé par différents systèmes de jeu voit son genre fictionnel changer. Pulp ou horreur dans *L'Appel de Cthulhu V6*, l'enquête devient le cœur du jeu dans *Trail of Cthulhu*.

### HeroQuest 2, des tensions fertiles

Nous allons voir de quelle manière ce jeu identifie des mécanismes narratologiques pour les mettre à disposition des joueuses.

En 2009, Laws sort la seconde édition d'*HeroQuest*<sup>478</sup>, un lointain descendant de *RuneQuest* où le monde de Glorantha est moins central. Il pose un certain nombre de principes narratifs comme base du processus de jeu : « a certain story-based logic underlies the entire system. Where traditional roleplaying games simulate an imaginary reality, *HeroQuest* emulates the techniques of fictional storytelling. »<sup>479</sup>

Cette logique narrative dirige le système de jeu : pour créer un personnage, il faut d'abord que le MJ définisse le genre dans lequel il va évoluer par une phrase, qui va au-delà des genres fictionnels classiques en les problématisant d'un point de vue narratif, avec une opposition germinale : « Pirates versus zombies, Yes Minister meets Starship Troopers, Dickensian London with Robots ». <sup>480</sup>

Ensuite, il faut déterminer le *setting*, le décor où se déroulera le scénario, puis, paramètre particulièrement intéressant, ce que Laws appelle le mode narratif. Il en compte sept : l'épique, un conte héroïque sur arrière-plan historique, le *procedural*, où des professionnels compétents résolvent une succession de problèmes, parfois entrelacés avec ceux de leur vie personnelle, le pircaresque, où un groupe d'aventuriers traverse une série de mésaventures hautes en couleur lors de leur périple, la chronique, où les personnages dirigent une communauté pour laquelle ils prennent les décisions économiques et politiques, le brut (*gritty*), où les PJ doivent survivre dans un monde cruel et égoïste, la parodie et la satire.

Ce mode narratif conditionne l'horizon d'attente ludique à partir duquel le groupe se structure de façon cohérente, pour éviter tout décalage de « genre » : par exemple qu'un personnage parodique soit créé pour un mode procédural, ce qui viendrait mettre en crise la

---

<sup>478</sup> COOPER Ian, DUNHAM David, LAWS Robin D., RICHARD Jeff, WHITAKER Lawrence, *HeroQuest*, second edition, Moon Design Publications, Ann Arbor, 2009.

<sup>479</sup> *Ibid.* p.7.

<sup>480</sup> *Ibid.* p.9.

logique du genre. Une fois défini, ce mode narratif détermine la création de personnage : « The mode suggests elements to build into your character. A procedural demands professional competence. A parodic series encourages a series of absurdly named activities. »<sup>481</sup>

Pour que la logique diégétique prime, il faut par la suite décider d'une prémisse, le lien qui unit les PJ, le but qui les fédère. Il faut mettre cette relation en tension, organiser les paradigmes fictionnels dans un syntagme : « The characters are X who do Y: the characters are members of a touring rock band continually drawn into supernatural mysteries. The characters are interstellar revenue officers assigned to patrol a lawless quadrant. »<sup>482</sup> Idem pour l'étape suivante, où le joueur commence réellement sa création de personnage en choisissant son concept, « a brief phrase, often just a couple of words, that tells the narrator and other players what your PC does and how he or she acts »<sup>483</sup>, comme un ex-mercenaire sarcastique. Plus intéressant encore, l'étape du *narrative hook*, qui consiste à donner une motivation à un personnage pour en faire un véritable actant narratif, car comme le fait remarquer Laws :

Left to their own devices, many roleplayers tend to play their characters in a cautious, risk-averse fashion. Often this happens because they're identifying strongly with their characters and want to keep them out of trouble. Heroes of stories, on the other hands, are always strongly motivated to get into interesting trouble. They're people with strong desires who take decisive, risky action to get what they need or want.<sup>484</sup>

Précisons ici que ce JdR, comme son nom l'indique, permet de jouer des personnages « héroïques » au sens antique du terme. Laws pointe une problématique cruciale concernant la relation entre narration et jeu, et transforme cette apparente opposition en moteur en intégrant cette logique narrative comme objectif ludique, comme but à accomplir pour « gagner ». L'objectif intradiégétique se confond avec le but ludique.

L'autre élément novateur mis en place par Laws est le *Pass/Fail Cycle*, qui concerne le système de résolution :

---

<sup>481</sup> *Ibid.* p.11.

<sup>482</sup> *Ibid.*

<sup>483</sup> *Ibid.*

<sup>484</sup> *Ibid.* p.12.

In fiction, the author creates excitement by manipulating the rhythm of successes and failures. If the hero succeeds all the time, we, the audience, stop worrying about him, and disengage from the story. If he fails all the time, our desire for vicarious wish fulfillment is thwarted, and we turn against the narrative, feeling anything from annoyance to anxiety.<sup>485</sup>

À partir de là, Laws propose de résoudre le conflit selon le degré d'investissement émotionnel qu'y met chaque joueur : la réussite automatique, si l'impact est faible. La simple opposition, qui rappelle la méthode la plus classique, et enfin l'opposition étendue : elle concerne les événements importants, complexes et longs, aux enjeux cruciaux. Cette mécanique permet de découper ces séquences en scènes et notamment de « zoomer » sur certaines, selon leur importance narrative. Laws détermine deux typologies de scènes, les *rising action* et les *climatic*, qui sont l'aboutissement, et dont les conséquences sont différemment traitées.

Le *pass/fail cycle* a pour but de maintenir la tension narrative, qui dépend de son équilibre : « Failed results are interesting when they build tension, which is then released when the characters achieve a success on a pass/fail cycle. A failed result which result in a boring a annoying consequence *deflates* tension. »<sup>486</sup> Laws met en place des mécaniques ludiques adaptées à chaque niveau de tension narrative, et insiste sur l'importance des conséquences, en termes de contenu narratif, des oppositions résolues, qui doivent sans cesse réalimenter le cycle narratif, et poser les prochaines bases pour la montée en tension suivante.

Avec ce jeu, plus que jamais, le JdR se pose comme postmoderne, car son discours ne se contente pas de rendre les mécanismes de la fiction apparents, il les discute, les décortique et les met à disposition comme instruments de création. Ce système de jeu est un outil qui aide à générer des mises en tension narrativement fertiles.

En conclusion, à part ce dernier titre, tous ces JdR ont pour but de fédérer les gammes et les joueurs autour d'un univers : *D&D3.5* et *Pathfinder* vendent des paradigmes qui seront autant de briques à empiler et à combiner pour les joueuses, *World of Darkness II* et *Warhammer 40 000* vendent différentes focales sous lesquelles appréhender un même

---

<sup>485</sup> *Ibid.* p.68.

<sup>486</sup> *Ibid.* p.69-70.

univers, et *L'Appel de Cthulhu V6* vend différents genres fictionnels dans un même univers. Toutes ces modulations sont permises par une adaptation du système de jeu.

Le JdR est désormais passé à une nouvelle étape de son évolution en tant que médium postmoderne, entre héritage et apport de nouveaux champs, comme nous le prouve l'exemple du Old-School Renaissance (OSR), un mouvement rolistique de *retro-gaming*.

### **Old-School Renaissance : retro-gaming rolistique**

Si l'OSR<sup>487</sup> n'occupe pas le devant de la scène rolistique, il est bel et bien présent, aux USA évidemment mais également en France. Il s'agit d'un mouvement qui vise à reproduire, décliner ou transformer les premières versions de *D&D* et *AD&D*. : « il s'agit d'abord de recréer, dans une démarche nostalgique, une manière de jouer issue des premières heures du jeu de rôle (« cloner » le passé pour le faire revivre), tout en y insufflant un esprit moderne, la réécriture servant également de restructuration. »<sup>488</sup> Ces JdR sont alors appelés des clones, que Daniel Proctor, un des principaux acteurs de la tendance, divise en trois catégories<sup>489</sup> : les Neo-retro, qui englobent les deux retro et les neo-clones. Ces jeux ont pour but de reproduire la « sensation » que procuraient les jeux anciens, en reprenant leurs procédés ou en les modifiant. Les retro-clones sont les jeux qui sont créés pour « simuler » des systèmes de jeu, dans les limites de la légalité. Les neo-clones sont globalement compatibles avec les retro-clones ou leur source d'inspiration, mais ils ajoutent ou changent certains éléments pour correspondre à une certaine esthétique. Ils restent encore dans cette catégorie à cause de la compatibilité. Ils ne sont pas complètement nouveaux, mais se sont quand même éloignés de leur inspiration première.

Ces clones constituent une réaction aux dernières éditions de *D&D* :

Le mouvement s'inscrit également dans une réaction contre les nouvelles tendances marketing des éditeurs de jeux de rôle, qui obligent non seulement les joueurs et les MJ à acheter souvent beaucoup de

---

<sup>487</sup> Pour approfondir le sujet, nous conseillons de consulter : HUNEAU Denis, « Dossier Old School », in *JDR Mag*, n°19, *op. cit.* pp.27-43. La page du GROG dédiée : SONER DU, *Rétroclones et quasi-clones*, 2010, [www.legrog.org/editorial/rubriques/portraits-de-famille/rétroclones-et-quasi-clones](http://www.legrog.org/editorial/rubriques/portraits-de-famille/retroclones-et-quasi-clones), en français, et le site de Goblinoid Games en anglais, [www.goblinoidgames.com](http://www.goblinoidgames.com)

<sup>488</sup> HUNEAU Denis, « Dossier Old School », in *JDR Mag*, n°19, *op. cit.*, p.27.

<sup>489</sup> PROCTOR Daniel, *Three-fold Guide to the Neo-Retro (Revised)*, 2013, <http://goblinoidgames.blogspot.fr/2013/02/three-fold-guide-to-neo-retro-revised.html>

matériel, mais, à chaque nouvelle édition, à racheter TOUT le matériel. L'exemple le plus marquant est évidemment *Dungeons & Dragons*.<sup>490</sup>

Les JdR OSR sont souvent des pdf gratuits, peu onéreux ou disponible en P.O.D<sup>491</sup>. De surcroît, en 2009, Wizard of the Coast a interdit la vente de pdf des éditions précédentes de la licence.

Cela dit, ces réactions contre les dernières éditions du jeu n'ont pas qu'un fondement économique, mais également des raisons de fond. Celles-ci viennent tordre le cou aux préjugés sur les premières éditions de *D&D*, aux mécaniques moins fournies que leurs héritières. Elles rappellent que les différentes éditions de ce JdR, comme nous l'avons vu, ont répondu à des exigences et des cahiers des charges assez différents selon les époques et les équipes créatives qui les dirigeaient : « par leurs règles légères, qui ne “règlent” jamais tout, parce qu'on ne peut jamais tout régler, ces jeux à l'ancienne favorisent énormément l'imagination. »<sup>492</sup> Un système de jeu moins exhaustif forçait d'une part l'improvisation, mais surtout la description intradiégétique par le joueur des actions de son personnage, ce qui posait les prémices de l'intercréativité. Matthew Finch, un des fondateurs du mouvement, dans son manifeste de 2008, *A Quick Primer for Old School Gaming*<sup>493</sup>, l'explique très bien.

Comme nous l'avons vu en I.1, nous pensons que cette incomplétude du système de jeu est en partie à l'origine de l'écart de réception qui a définitivement détaché les JdR de la sphère des *wargames*. Se dégage une véritable volonté, consciente ici, de considérer le système de résolution comme le soutien d'une progression intradiégétique figurée par l'avancement dans le donjon : celui-ci ne remplace et n'uniformise pas les actions sous une seule compétence précise, il intervient éventuellement en dernier lieu comme aide pour déterminer leur issue :

De mon point de vue – mais c'est également celui de Finch et bien d'autres –, ces règles bourrées de détails conduisent surtout à une perte d'imagination et de spontanéité dans la résolution d'une situation de

---

<sup>490</sup> HUNEAU Denis, « Dossier Old School », in *JDR Mag*, n°19, *op. cit.*, p.29.

<sup>491</sup> Print-On-Demand : impression à la demande. Impression numérique rapide en faibles quantités d'un ouvrage, à la demande d'un lecteur ou d'un auteur.

<sup>492</sup> HUNEAU Denis, « Dossier Old School », in *JDR Mag*, n°19, *op. cit.*, p.35.

<sup>493</sup> Traduit dans *JDR Mag*, n°19, *op. cit.* pp.36-43.

jeu, et donc à une perte du rôle du MJ puis, en second lieu, des joueurs, puisque tous s'en remettent à un jet de dés pour résoudre une situation plutôt que d'essayer d'imaginer la solution originale et unique.<sup>494</sup>

En d'autres termes, on perd en apport intercréatif. Comme le montre Finch dans son manifeste, c'est la singularisation du personnage par la joueuse qui est en jeu. Il prend l'exemple du piège à fosse où, dans un jeu comme *OD&D*, le joueur décrit comment son personnage va tenter de le désactiver, d'abord en versant de l'eau de son outre pour en déterminer les contours. Mais comme il ne trouve pas d'idée pour coincer la charnière, il n'a d'autre choix que de le contourner, là où dans les éditions plus récentes du jeu, un jet de la compétence *Disable device* suffit : le personnage est dès lors uniquement défini par sa classe archétypale (comme roublard, dans cet exemple), au lieu d'être singularisé par la manière dont il exerce ses talents de roublard : il n'est plus qu'un roublard parmi d'autres.

Nous allons maintenant faire un rapide survol de trois JdR de ce mouvement<sup>495</sup>, pour étudier la manière dont ils articulent jeu et fiction. Nous en excluons volontairement les jeux qui ne sont pas inspirés d'un système précis, ou qui s'inspirent de versions « récentes » de *D&D*, comme la troisième. Il s'agit d'un choix taxinomique qui peut être discuté, mais il nous semble pertinent avec l'approche de Matthew Finch et les classifications de Daniel Proctor ; évidemment, il va de soi que certains titres peuvent être rattachés à plusieurs mouvements, qui sont des sphères poreuses. Ces catégories sont des outils et non des carcans, nous les utilisons comme telles.

En 2006, les auteurs de *Mazes & Minotaurs*<sup>496</sup> imaginent ce qu'aurait été le premier JdR s'il était sorti en 1972 et s'il s'était davantage inspiré de *Jason et les Argonautes*<sup>497</sup> que de fantasy :

L'idée de départ était avant tout de rendre hommage (avec une touche de parodie bienveillante) aux débuts du JdR – et, là encore, je n'ai fait qu'adapter un concept imaginé par un autre (en l'occurrence Paul Elliott). C'est donc volontairement que le système de ce jeu rappelle ceux des premiers JdR (tout en recherchant en priorité la simplicité, ce qui n'était pas forcément le cas de ces premiers systèmes) – mais là aussi, il y a eu ce processus de « déconstruction » puis de « reconstruction ».<sup>498</sup>

---

<sup>494</sup> HUNEAU Denis, « Dossier Old School », in *JDR Mag*, n°19, *op. cit.*, p.29.

<sup>495</sup> Nous en présentons davantage dans notre Historique complémentaire.

<sup>496</sup> ELLIOTT Paul, LEGRAND Olivier, *Mazes & Minotaurs*, Legendary Games Studio, 2006.

<sup>497</sup> CHAFFREY Don, *Jason et les Argonautes*, Columbia Pictures, Culver City, 1963.

<sup>498</sup> Olivier Legrand, voir entretien en annexe.

Ce neo-retro d'un genre quelque peu particulier opère une mise en abîme dans son péri-texte, où l'auteur joue lui-même un rôle : « In 1972, I created the concept of *Mazes & Minotaurs*, the world's first roleplaying game. »<sup>499</sup> Ce même péri-texte joue un rôle intra-fictionnel :

Editor's Note: This Special 2006 Edition of *Mazes & Minotaurs* is a PDF fac-simile of the original rulesbook published by Legendary Games Studio in 1972, with some additional content, including a foreword by Paul 'Mithras' Elliott, creator of the original *Mazes & Minotaurs* concept.<sup>500</sup>

Au-delà de la parodie, ce JdR adapte les premiers concepts rolistiques à un cadre antique. Il montre par là que le système de jeu est intrinsèquement lié à un univers ou un genre, comme le montrent les règles concernant la magie : « In the *M&M* basic rules, magic can take three different forms: the Spells cast by Sorcerers, the Divine Prodigies performed by Priests and the Natural Gifts of Nymphs. »<sup>501</sup>

Ce genre d'expérimentation permet notamment de déterminer les éléments de genre ou d'univers qui « résistent » à une adaptation à un système prévu pour un autre genre ou univers : la race disparaît, ne reste que la classe, certains attributs sont introduits, comme la Chance, qui représente la faveur divine, ou la Foi, qui montre la piété et la dévotion religieuse.

En 2010 sort *Lamentations of the Flame Princess*<sup>502</sup>, un neo-clone qui mélange l'horreur lovecratienne à la fantasy d'Howard, genre nommé la weird fantasy. Il se classe cependant dans le mouvement OSR car son système de jeu se base sur celui d'*OD&D*, avec lequel il reste compatible.

Néanmoins le jeu est d'une tonalité beaucoup plus sombre et violente, ce qui implique certaines modifications du système de jeu. La magie est bien plus ténébreuse, et ceux qui la manipulent sont d'emblée considérés comme chaotiques, sauf les prêtres. Le système n'encourage pas les combats : « Defeating enemies is a minor way of gaining experience.

---

<sup>499</sup> ELLIOTT Paul, LEGRAND Olivier, *Mazes & Minotaurs*, op. cit., p.3.

<sup>500</sup> *Ibid.* p.1.

<sup>501</sup> *Ibid.* p.18.

<sup>502</sup> RAGGI IV James Edward, *Lamentations of the Flame Princess*, Lamentations of the Flame Princess, 2010.

This is not a game about combat or slaying foes. »<sup>503</sup> Le but est de découvrir des trésors. Enfin, puisque nous sommes dans un univers angoissant qui met la raison à l'épreuve, chaque créature est unique, ce qui empêche de les cataloguer et de rationaliser l'univers.

En 2011, les règles bêta du neo-retro *Dungeon Crawl Classics*<sup>504</sup> proposent de jouer des bandits et des pilliers, et non des héros. Ils ont pour but d'amasser richesse et prestige, peu importe les procédés employés. Il s'inspire d'anciennes versions de *D&D* en y ajoutant ses propres éléments, comme des caractéristiques différentes, et la caractéristique Chance, l'aléatoire ayant une grande importance.

En conclusion, il se dessine ici une dynamique résolument postmoderne : dans le jargon rolistique, ces détournements sont appelés des *hacks*. Le terme vient du langage informatique, mais en JdR il signifie que l'on désolidarise un élément existant d'un jeu, en l'occurrence le système, pour l'adapter à un autre aspect, que ce soit un genre ou univers. C'est le fait de détourner, réagencer et adapter à ses propres besoins des systèmes déjà existants. Ce sont des expérimentations qui repensent sans cesse les rapports entre fiction et jeu.

Cette tendance est beaucoup moins récente qu'on ne le croit. *Chaosium*, en utilisant le *BRP* pour l'adapter à *Call of Cthulhu* alors qu'il était à l'origine prévu pour *RuneQuest*, accomplit déjà un *hack*. Plus anciennement encore, *OD&D* se fondait sur les règles de *Chainmail*. L'écart de réception dont ce jeu fondateur a fait l'objet a à avoir avec le processus du *hack* : les joueurs ont en partie détourné le titre de sa nature initiale, le *wargame*, pour en faire un JdR. Ils ont écarté les règles qui ne leur convenaient pas, comme celle du *caller*, selon laquelle un seul joueur est censé parler pour tous, et l'ont adapté à leurs envies. Ce procédé s'inscrit dans l'ADN du JdR. Ces dernières années, il devient conscient et assumé.

Le *hack* répond à une dynamique de création cyclique : sa première étape est disruptive, elle fragmente une unité syntagmatique, à savoir un jeu, pour en dégager des paradigmes qui sont « mis en indépendance ». Le second stade consiste à intégrer ce paradigme isolé dans un nouvel ensemble, ou de le lier à un autre. Par exemple, je prends le système d'*OD&D*, mon paradigme, et je le juxtapose à un autre paradigme, comme un univers de

---

<sup>503</sup> RAGGI IV James Edward, *Lamentations of the Flame Princess*, Lamentations of the Flame Princess, 2013, p.33.

<sup>504</sup> GOODMAN Joseph, ALLISON Tavis, KOVACS Doug, STROH Harley, ZIMMERMAN Dieter, *Dungeon Crawl Classics*, Goodman Games, San Diego, 2011.



science-fiction. De cette union, et des adaptations que fera l'auteur pour la rendre harmonieuse, naîtra un nouveau syntagme, un nouveau jeu. Enfin, lors d'une troisième étape, ce nouveau jeu est « mis en réseau » : la plupart de ces productions sont sous licence libre. L'objectif est la mise à disposition auprès du plus grand nombre, d'où le format numérique et la publication sur le Net. À partir de là, d'autres créateurs recommencent le cycle à partir de la première étape, en isolant de nouveaux paradigmes. Voilà la raison pour laquelle nous parlons d'une mise en réseau : après avoir intégré et s'être approprié des créations, on les « démembré », on reconstruit et on essaime cette nouvelle création qui jouera le même rôle pour d'autres créateurs. Ces expérimentations sur les rapports entre jeu et fiction sont collectives, partagées.

Il existe des jeux déjà issus d'un processus de transformation qui vont eux-mêmes être l'objet, une nouvelle fois, de ce procédé pour aboutir à un nouveau titre : c'est le cas de *Fictive Hack*, qui est lui-même un hack d'*Old School Hack*, qui est un hack de *Red Box Hack*, lui-même basé sur la *Basic Set* de 81<sup>505</sup>.

Ces JdR répondent aux exigences d'une double réception : être joués et être hackés. Si l'on pourrait évoquer le fait que ce phénomène est plus ou moins présent dans les autres médias la mise en réseau distingue les JdR : cette démarche est non seulement consciente, mais également assumée comme une méthode créative, ce qui, comme nous allons le voir maintenant, n'empêche pas les auteurs de défricher d'autres champs et de tenter de s'émanciper de certains automatismes.

## B Théories et expérimentations, repenser l'autorité fictionnelle : depuis *My Life with Master* (2003)

### Théories rolistiques

Nous allons maintenant examiner les rapports entre fiction et jeu tels que les pense la théorie rolistique elle-même. Elle prend en compte la complexité de l'intercréativité, où le statut du récepteur et celui du créateur sont confondus dans une dynamique collective. Depuis quelques années, les rôlistes produisent de nombreuses réflexions sur leur médium,

---

<sup>505</sup> Pour une liste des retroclones basés sur les différentes éditions de *D&D*, consulter cette page : <http://taxidermicowlbear.weebly.com/dd-retroclones.html>

le plus souvent dans un cadre informel comme des forums, bien que les pays d'Europe du Nord soient précurseurs en matière de recherche académique sur les JdR et le GN.

L'étude de ces théories nous semble indispensable pour mener à bien notre travail.

Au début des années 2000, certains théoriciens et auteurs de JdR choisissent de former un mouvement indépendant. Le but est de prendre ses distances avec l'édition traditionnelle pour tenter de défricher des champs inédits :

Je pense que c'est un mini âge d'or pour la création de JdR, et cela depuis 10 ans. La scène indépendante a exploité des sujets et des outils qui ont guidé la création de jeux dans des directions inattendues, en commençant par des jeux comme *Sorcerer* de Ron Edward, *Burning Wheel* de Luke Crane, et *My Life With Master* de Paul Czege. Vincent Baker et Jason Morningstar ont à eux deux créé au moins huit excellents jeux qui ont redéfini le genre.<sup>506</sup>

Un célèbre groupe d'auteurs indépendants américains, The Forge<sup>507</sup>, dont ont fait partie Ron Edwards, Vincent Baker, Paul Czege, Emily Care Boss, ou Jared A. Sorensen, entre autres, formalise tout un appareil théorique. Il aura notamment pour fonction d'encadrer et de formaliser leur démarche créative : « le site est consacré à la promotion, à la création et à la critique des jeux de rôles indépendants. Qu'est-ce qu'un jeu de rôle indépendant ? Notre critère principal est que le jeu doit appartenir à l'auteur ».<sup>508</sup> En France, le groupe Silentdrift<sup>509</sup> entreprend une démarche similaire : l'auteur est décisionnaire de tout le processus de création, d'édition, d'impression et de distribution. Cette marge indépendante se donne comme visée une volonté de recherche et développement, afin d'explorer des alternatives et d'expérimenter. Ces deux forums sont à présent fermés, même s'il est encore possible de les consulter.

Ce ne sont que les communautés les plus connues, mais il existe de nombreux auteurs de JdR indépendants sur Internet, comme par exemple en France Thomas Munier ou Les Livres de l'ours, si bien qu'il existe, depuis 2002, des prix les récompensant : les Indie RPG Awards.

---

<sup>506</sup> Hite Kenneth, « Interview », in *Casus Belli*, saison 4, n°3, *op.cit.* p.45.

<sup>507</sup> [www.indie-rpgs.com/forge/index.php](http://www.indie-rpgs.com/forge/index.php)

<sup>508</sup> [www.indie-rpgs.com/about/](http://www.indie-rpgs.com/about/)

<sup>509</sup> [www.silentdrift.net](http://www.silentdrift.net). À ce sujet, voir le podcast de La Cellule, *Le Jeu de rôle indépendant*, <http://cellulis.blogspot.fr/2012/12/podcast-jdr-le-jeu-de-role-independant.html>

Nous allons à présent tenter de faire un tour d'horizon de ces principales théories, qui émergent à l'orée des années 2000, alors que certains auteurs notables comme Robin D. Laws<sup>510</sup> ou Greg Costikyan<sup>511</sup> avaient relevé cette absence d'appareil théorique.

### *The Interactive Toolkit : penser narration et intercréativité*

Christopher Kubasik, dès 1995, publie un article en quatre parties, *The Interactive Toolkit*<sup>512</sup>, où il pose un certain nombre de principes dont nous reparlerons tout au long de cette sous partie.

Dans un premier temps, il remet en cause le statut du MJ et le fait qu'il détermine à l'avance ces scénarios, ce qui ne semble pas compatible avec l'idée d'interactivité :

Let me suggest that the gamemaster and players are put on equal footing. The purpose of the gamemaster still exists – she fills in all the blanks of the world, wears the hats and costumes of a cast of millions and creates conflicts for the characters – but she makes up the story along with the players. She doesn't know how the story will turn out, just as the players don't. The evening's challenge is not in making the correct tactical decisions to beat up Nephthys or Nazis. The game is about creating a story.<sup>513</sup>

Ce qui est en jeu ici, c'est l'intercréativité narrative : il s'agit d'aller vers la réaction, où les PJ réagissent à des contextes présentés par le MJ, à la co-création, où les joueurs génèrent ensemble la narration.

Le fait de supprimer cette prédétermination narrative va être un sujet important de la théorie rolistique dans les années à venir, comme nous le verrons avec l'article *The Impossible Thing before Breakfast*. Certains auteurs vont chercher à créer des JdR permettant cette intercréativité narrative sans scénario prédéfini.

Kubasik évoque la nécessité de définir ensemble, lors d'une création de groupe impliquant tous les joueurs de la table, les relations qui unissent les personnages et leurs objectifs, ces paramètres étant en soi des moteurs narratifs :

---

<sup>510</sup> LAWS Robin D., *The Hidden Art: Slouching Towards a Critical Frameworks of RPGs*, 1995, [www.rpg.net/oracle/essays/hiddenart.html](http://www.rpg.net/oracle/essays/hiddenart.html)

<sup>511</sup> COSTIKYAN Greg, *I have no Words and I must design*, 1994, [www.rpg.net/oracle/essays/nowords.html](http://www.rpg.net/oracle/essays/nowords.html)

<sup>512</sup> KUBASIK Christopher, *The Interactive Toolkit*, 1995, <http://www.rpg.net/oracle/essays/itoolkit1.html>

<sup>513</sup> *Ibid.*

First, the character creation process should be a group effort. This way everyone can bounce ideas off one another to create shared backgrounds, relationships, and Goals. A story entertainment is not about five strangers who happen to work together. It's about five characters who are bound together in some way. The characters might only spend one adventure together, or might be bonded so deeply as to almost be a family. What matters is that everyone have a stake in the group for the purposes of the story.<sup>514</sup>

Par la suite, un certain nombre de jeux mettront en place cette création de groupe, comme *Tenga* en 2011. Le but est de privilégier la cohérence intradiégétique et de permettre au MJ de créer des intrigues en lien avec les objectifs du groupe : ce sont les intrigues qui s'adapteront aux personnages, et pas le contraire. C'est l'inversion d'une dynamique narrative cruciale :

In most roleplaying stories, the plot is indifferent to the characters. You can drop any character in, and it works fine. This phenomenon goes back to roleplaying's heritage in wargaming. It didn't matter why armies fought. All that mattered were choices during battle and the battle's outcome.<sup>515</sup>

Kubasik est également un des premiers auteurs à évoquer le terme *story game*, sur lequel nous reviendrons. Il le définit selon deux paramètres. Tout d'abord, les personnages ont leurs propres objectifs :

There's a new type of roleplaying game out there for which it is even harder to write modules. In fact, it's impossible to write modules for them. In these 'games the characters actually are characters. As in the definition at the start of this article, they have wants. The wants of the characters are made up during character creation. The whole point of playing them is to see if the characters will move closer to a win, lose or draw in the attempt to fulfill their wants. They aren't waiting around for plots to drop into their laps as do mercenaries Or super-heroes. They are the stories.

These games include *Ars Magica*, *Vampire* and all the others in the Storyteller Series, *Amber Diceless* and *Castle Falkenstein*. In *Ars Magica*, characters are part of a tightknit organization that sets goals and ambitions for the group. In *Vampire*, the characters are a group of warring factions, sometimes searching for final rest, sometimes searching to become human, sometimes looking for power over a city. In *Castle Falkenstein*, characters create their own nemeses and name their own social, romantic and professional goals.<sup>516</sup>

---

<sup>514</sup> *Ibid.* <http://www.rpg.net/oracle/essays/itoolkit3.html>

<sup>515</sup> *Ibid.* <http://www.rpg.net/oracle/essays/itoolkit2.html>

<sup>516</sup> *Ibid.*

Pour Kubasik, ce qui définit ces jeux est donc le fait que les personnages aient des objectifs propres définissant les accroches narratives. Habituellement, le MJ aurait trop tendance à « imposer » une narration prédéterminée à laquelle ils devraient réagir, sans prendre en compte leurs ambitions en tant que personnages. La différence subtile entre interactivité et intercréativité tiendrait à la modulation de l'autorité fictionnelle :

So, what are the differences between roleplaying games and Story Entertainments? Let's start with roleplaying's GM (referee, Storyteller or whatever). This is usually the person who works out the plot, the world and everything that isn't the players'. To a greater or lesser degree, she is above the other players in importance, depending on the group's temperament. In a Story Entertainment, she is just another player. Distinctly different, but no more and no less than any other player.<sup>517</sup>

Kubasik remplace *game* par *entertainment* pour évacuer le fait de devoir gagner. Si, comme nous le verrons en étudiant ces jeux, la définition du terme *story game* est plus complexe que la simple remise en cause du statut du MJ ou le fait de ne pas prévoir le déroulement narratif à l'avance, Kubasik pose les fondations d'une réflexion cruciale sur l'interactivité rolistique. Pour qu'elle devienne intercréativité, il faudrait déplacer le curseur de l'autorité fictionnelle.

#### Le Modèle triple, le GNS et *System does matter*

Nous allons aborder ici ce qui est peut-être la théorie rolistique la plus connue. Elle tente de classifier les décisions qui motivent les choix des joueuses autour de la table.

Le *Threefold Model* (que l'on pourrait traduire par Modèle triple) émerge lors d'une discussion sur le forum [rec.games.frp.advocacy](http://rec.games.frp.advocacy) entre mai et août 1997. On doit son nom à Mary Kuhner. En octobre 98, John H. Kim formalise ses principes dans un document FAQ, dont s'inspire Ron Edwards pour son GNS<sup>518</sup>. Au départ, le Modèle triple est une théorie de la réception, qui se veut englobante de l'activité rolistique dans son ensemble, mais pas réductrice :

Full group contract includes every facet of how the game is played: not just the mechanical rules, but also how scenarios are constructed, what sort of behavior is expected of PCs, how actions not covered by the rules are resolved, allowance of outside distractions, and so forth. The Threefold divides up many of these into

---

<sup>517</sup> *Ibid.*

<sup>518</sup> KIM John H., *The Threefold Model*, 2008, [www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/)

categories known as Drama, Game, and Simulation. [...] . Your individual style cannot be pigeonholed into a single word. More to the point, you probably use a mix of different techniques, and work towards more than one goal. [...] Even a perfectly simulationist or gamist campaign will have dramatic bits in them.<sup>519</sup>

Ces trois dynamiques s'entrelacent au fur et à mesure du jeu comme autant de motivations qui impulsent les choix des joueuses tout au long de la partie. Certains souhaitaient même ajouter une catégorie sociale, mais celle-ci a été écartée faute de consensus. Pourtant, on peut très bien imaginer que certaines décisions peuvent être influencées par des raisons extérieures au jeu, comme le fait de ne pas accomplir une action néfaste contre un autre joueur pour ne pas lui déplaire.

Quoi qu'il en soit, voici les définitions de ces trois dynamiques :

**“dramatist”**: is the style which values how well the in-game action creates a satisfying storyline. Different kinds of stories may be viewed as satisfying, depending on individual tastes, varying from fanciful pulp action to believable character drama. It is the end result of the story which is important.

**“gamist”**: is the style which values setting up a fair challenge for the players (as opposed to the PCs). The challenges may be tactical combat, intellectual mysteries, politics, or anything else. The players will try to solve the problems they are presented with, and in turn the GM will make these challenges solvable if they act intelligently within the contract.

**“simulationist”**: is the style which values resolving in-game events based solely on game-world considerations, without allowing any meta-game concerns to affect the decision. Thus, a fully simulationist GM will not fudge results to save PCs or to save her plot, or even change facts unknown to the players. Such a GM may use meta-game considerations to decide meta-game issues like who is playing which character, whether to play out a conversation word for word, and so forth, but she will resolve actual in-game events based on what would “really” happen.<sup>520</sup>

Puisque le JdR est parfois défini comme une boîte à outils plutôt qu'un jeu, cette théorie présente l'avantage de se concentrer sur ce qui fait son essence même, à savoir les dynamiques qui impulsent les choix et les objectifs des joueurs, les moteurs de l'interactivité et de l'intercréativité. C'est une théorie de la réception pour un médium qui fusionne création et réception.

---

<sup>519</sup> KIM John H., *The Threefold Model FAQ*, 1998,  
[http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq\\_v1.html](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html)

<sup>520</sup> [http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq\\_v1.html](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html)

En 1998, Ron Edwards, professeur de biologie et théoricien du JdR, publie un article précurseur qui marquera les esprits, *System Does Matter*<sup>521</sup>. Alors que la tendance de l'époque considère les systèmes de jeu comme l'aspect le moins important d'un JdR, produisant toute une série de systèmes neutres qui ne font ressortir aucun trait saillant mais recherchent une sorte d'exhaustivité de la simulation, Edwards les met au centre de la théorie rolistique. Son postulat est le suivant : ce n'est pas parce que les joueuses s'approprient et adaptent les systèmes de jeu à leurs besoins qu'il faut les négliger.

Il reprend la distinction entre système de jeu et système de résolution, comme le fait Jonathan Tweet dans *Everway*<sup>522</sup>: « by “system”, I mean a method to resolve what happens during play. »<sup>523</sup> Ensuite, il prend les trois catégories de joueurs *gamist*, *simulationist* et le *narrativist* qui vient remplacer *dramatist*, pour dire qu'un système de jeu ne peut efficacement soutenir plusieurs démarches à la fois.

Déjà, le GNS n'est plus juste un outil de réception, qui cherche à étudier les raisons qui motivent les choix des joueuses, mais un instrument de création. Ensuite, Edwards reprend les trois différents systèmes de résolution d'*Everway*, à savoir la *fortune*, où le hasard détermine le résultat, le *karma*, par comparaison de deux valeurs fixes et le *drama*, où les joueurs déclarent l'issue de l'action. À partir de là, il explique qu'il faut sortir des automatismes hérités des grands classiques, et davantage s'interroger sur les buts et les raisons d'être d'un système de résolution, ainsi que son influence sur le déroulement du jeu.

Ce n'est pas son degré de complexité ou de détail qui compte : « a good system is one which knows its outlook ». <sup>524</sup> Le système n'est pas considéré comme le « parent pauvre » du JdR, une mécanique que l'on viendrait superficiellement coller sur univers, mais comme son cœur. Son fonctionnement avec les autres organes du JdR comme l'univers et les scénarios doit être symbiotique.

En 2001, Ron Edwards reprend le Modèle triple et modifie quelque peu ses catégories :

Le ludisme se caractérise par la concurrence entre les participants (les vraies personnes) ; cela comprend des conditions de victoire ou de défaite pour les personnages, aussi bien à court terme qu'à long terme, qui se

---

<sup>521</sup> EDWARDS Ron, *System Does Matter*, Adept Press, 1998, [http://www.indie-rpgs.com/\\_articles/system\\_does\\_matter.html](http://www.indie-rpgs.com/_articles/system_does_matter.html)

<sup>522</sup> SCOTT Jenny, TWEET Jonathan, *Everway, Playing Guide, op. cit., p.124.*

<sup>523</sup> EDWARDS Ron, *System Does Matter, op. cit.*

<sup>524</sup> *Ibid.*

reflètent dans les stratégies effectives que les gens mettent en œuvre dans la partie. Les éléments fondamentaux déjà cités (Personnage, Système, Univers, Situation et Couleur) fournissent une arène pour cette compétition.

Le simulationnisme se caractérise par la valorisation d'un ou plus des éléments fondamentaux. En d'autres mots, le simulationnisme place l'Exploration au cœur des priorités du jeu. Les joueurs se préoccupent beaucoup de la logique interne et de la cohérence des expériences fictives, durant cette Exploration.

Le narrativisme se caractérise par la création, au travers de l'interprétation du JdR, d'une histoire au thème reconnaissable. Les personnages sont des protagonistes au sens formel d'un cours de 1<sup>re</sup> année de Lettres et les joueurs sont souvent considérés comme des coauteurs. Les éléments fondamentaux fournissent le matériau pour les conflits narratifs (au sens, encore une fois, de l'analyse littéraire).<sup>525</sup>

En ce qui concerne le ludisme (*gamism*), Edwards introduit la notion de compétition entre les participants, là où Kim posait essentiellement le défi ludique en termes collaboratifs : les joueurs font face ensemble aux oppositions, et le MJ coopère pour qu'ils réussissent à les vaincre.

Le simulationnisme de Kim consiste à laisser une logique intradiégétique guider les choix du joueur, ce que recoupe en partie celui d'Edwards. Pour ce dernier, les PJ appliquent cette logique d'exploration à tous les éléments fondamentaux qui, pour lui, composent l'activité rolistique : le personnage, le système, l'univers, la situation (les problèmes ou contextes que doit affronter le personnage) et la couleur (l'ambiance). Le simulationnisme est le fait de valoriser l'un d'entre eux.

J. Tuomas Harviainen<sup>526</sup> détaille, selon la notion d'immersion, comment le simulationnisme, à savoir le fait de motiver ses choix par des considérations intradiégétiques, peut s'articuler à différents niveaux :

- L'immersion du personnage : la couche à laquelle correspond communément le terme « immersion ». La capacité à « devenir un personnage », à assumer ses modèles de pensée, son éthique et sa personnalité.

- L'immersion dans la réalité : l'emplacement de soi et l'acceptation au sein de l'environnement du jeu. Cela comprend à la fois l'acceptation de la causalité diégétique et du niveau d'évènements potentiels vulgaires dans le jeu comme l'existence de la magie, ou la technologie spéculative comme « vérité » parmi les contraintes du jeu.

---

<sup>525</sup> EDWARDS Ron, *LNS et d'autres sujets de théorie rôliste, chapitre 2 : LNS*, traduit de l'anglais par JMS et Christoph Boeckle, 2001, <http://ptgptb.free.fr/index.php/le-lns-chapitre-2/>

<sup>526</sup> HARVIAINEN J. Tuomas, « The Multi-tier Game Immersion Theory, » in GADE Morten, THORUP Line et SANDER Mikkel (dir.), *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp, op. cit. The Lost Chapters*, p.5, notre traduction.



- L'immersion narrative : l'acceptation de l'existence d'éléments narratifs au sein d'un jeu, et la volonté de les traiter comme des faits réels et non pas comme une histoire externe imposée. Les plus importants éléments sont les fils narratifs et la valeur dramatique des événements personnels.

Le premier point recoupe la notion de *roleplay* selon son sens le plus répandu, le second niveau la suspension volontaire de l'incrédulité qui a lieu lors du processus de réception de la plupart des fictions. Enfin, le dernier aspect pointe une problématique de réception très intéressante : les événements intradiégétiques doivent être considérés comme de simples occurrences de faits, et non pas en tant que séquences narratives ayant un lien logique entre elles : en d'autres termes, les PJ sont des personnages avant d'être des protagonistes, ils existent davantage en tant qu'entités fictives qu'en tant qu'actants narratifs, et aucune donnée extradiégétique ne doit impulser leurs décisions.

Selon Kim, le dramatisme privilégie la création d'une histoire satisfaisante aux yeux des joueurs, là où pour Edwards, le narrativisme<sup>527</sup> doit générer un thème reconnaissable. Il s'agit dès lors de déplacer l'objectif narrativiste de la réception, soit une histoire satisfaisante et intéressante pour les joueurs, à la production, en l'occurrence d'un thème reconnaissable. Edwards déclare plus loin que les deux autres styles (simulationniste et ludiste) peuvent eux aussi aboutir à la création d'histoires, qui ne sont que des enchaînements d'événements. Mais c'est également pour cette raison que le terme dramatisme, au sens étendu d'art dramatique, nous apparaît plus adapté que celui de narrativisme : les joueurs vont faire leurs choix en fonction de ce qui va générer les événements les plus fertiles dramatiquement, susceptibles de nourrir l'appétit narratif général et de rendre l'histoire intéressante à créer et découvrir. Les joueuses peuvent prendre leurs décisions selon ce qui rend leur personnage dramatiquement substantiel, faire des choix qui le feront évoluer de ce point de vue, comme nous avons vu que l'évolution du personnage était un aspect séminal du JdR.

Prenons un exemple concret : un PJ doit choisir s'il tue ou non un PNJ qui vient de l'agresser. Il peut choisir de l'interroger afin d'obtenir de précieuses informations pour vaincre son ennemi, le commanditaire de l'agression (le choix est ludiste). Il peut choisir de le tuer parce que son personnage est d'un naturel violent (le choix est simulationniste).

---

<sup>527</sup> « At this point, since "Drama" as a resolution category in Tweet's schema and "Dramatism" as a goals-category in the Threefold referred to two different things, I decided that the names were confusing. Going by which set of ideas was first presented (Tweet's), I changed Dramatism to Narrativism. » Edwards parle du JdR *Everway* quand il fait référence à Tweet. EDWARDS Ron, *Narrativism: Story Now*, Adept Press, 2003, [http://www.indie-rpgs.com/\\_articles/narr\\_essay.html](http://www.indie-rpgs.com/_articles/narr_essay.html)

Il peut choisir de le laisser vivre car il sera plus intéressant de voir le rôle qu'aura ce PNJ dans la suite des événements, ou le tuer impulsivement alors que le PNJ est sans défense, pour la culpabilité qu'il ressentira à cause de ce meurtre, et ses conséquences à long terme (modification de sa personnalité, représailles, emprisonnement, etc.). Ces deux derniers choix sont dramatisés. Le premier n'implique pas directement le personnage pour potentiellement enrichir l'histoire en suscitant une sorte de curiosité narrative, ce qu'Eco appelle les promenades inférentielles : ce PNJ deviendra-t-il un opposant, un adjuvant, comment va-t-il évoluer, va-t-il disparaître ? Le second le met le personnage au cœur de son dispositif.

Dans un article de 2003, Edwards développe sa définition du narrativisme :

Yes, Narrativism is that easy. The *Now* refers to the people, during actual play, focusing their imagination to create those emotional moments of decision-making and action, and paying attention to one another as they do it. [...] Narrativist role-playing is defined by the people involved placing their direct creative attention toward Premise and toward birthing its child, theme. It sounds simple, and in many ways it is. The real variable is the emotional connection that everyone at the table makes when a player-character does something. If that emotional connection is identifiable as a Premise, and if that connection is nurtured and developed through the real-people interactions, then Narrativist play is under way.<sup>528</sup>

Si le thème est finalement un contenu assez abstrait, le fait de définir comme objectif de susciter des émotions chez les joueurs en les amenant à prendre des décisions qui ne soient pas évidentes devient beaucoup plus concret. Néanmoins, nous voyons deux problèmes avec cette définition du narrativisme. Le premier vient d'une logique qui relève de la synecdoque : le fait de faire des choix moraux difficiles n'est pas définitoire de la narration d'une façon générale, mais plutôt d'un genre particulier, le drame ou la tragédie. Ensuite, le fait de générer une émotion par une prise de décision lors du jeu n'est absolument pas propre au narrativisme : si, dans un style ludiste, le joueur a pour objectif de découvrir l'identité d'un meurtrier et qu'il y parvient, il peut en éprouver une certaine satisfaction, comme il peut ressentir de la tristesse si, dans une optique simulationniste, son personnage ne peut pas sauver un être cher parce qu'il est trop peureux pour essayer de l'arracher aux griffes d'un monstre.

Cela dit, si nous ne partageons pas totalement la définition donnée par Edwards du narrativisme, il pointe un aspect particulièrement intéressant concernant la notion

---

<sup>528</sup> *Ibid.*

d'intercréativité narrative, qui recoupe la notion d'autorité déjà présente chez Kubasik. Pour que les choix des joueuses aient un impact réel, il ne peut pas y avoir de scénario préalable qui, en creux, viendrait diriger ou contraindre leurs choix : « There cannot be any “the story” during Narrativist play, because to have such a thing (fixed plot or pre-agreed theme) is to remove the whole point: the creative moments of addressing the issue(s). »<sup>529</sup>

Cela dit, il existera de telles séquences<sup>530</sup> dans des parties jouées avec un scénario ou une campagne préécrits. Ce sont les moments où il s'agit davantage de *créer* les paradigmes qui aboutiront au syntagme narratif que de tenter de *découvrir* leur préexistence afin de reconstituer le syntagme prédéterminé d'une campagne ou d'un scénario écrit. C'est la différence entre interactivité et intercréativité, mais ces deux dynamiques ne sont pas opposées, au contraire elles sont complémentaires, et ne peuvent fonctionner l'une sans l'autre.

Edwards définit également la notion de prémisse, une sorte d'horizon d'attente qui motive le joueur à jouer, une promesse, qui recoupe les catégories GNS : « une fois établie, elle insuffle le désir de maintenir cet engagement dans l'imagination. »<sup>531</sup> Pour lui, ces prémisses ne peuvent cohabiter dans une situation de jeu, contrairement à Kim qui ne les définissait pas comme excluant :

Dans une situation de jeu donnée, les trois Prémisses sont exclusives dans leur application. Quand quelqu'un me dit que leurs façons de jouer sont « toutes les trois », ce que j'entends c'est que des caractéristiques de, disons, deux des Prémisses apparaissent de concert, ou au service, de la Prémisse principale. Mais deux Prémisses avec le même niveau de priorité ne sont pas présentes au même moment. Ainsi, au cours d'une partie narrativiste ou simulationniste, les moments ou aspects de compétition qui contribuent à l'objectif principal ne sont pas des morceaux de « Ludisme ». Au cours d'une partie ludiste ou simulationniste, la présence de commentaires thématiques qui contribuent à l'objectif principal ne signale pas de narrativisme. L'objectif primaire, inaltérable est ce qu'il est pour une situation de jeu. La durée ou l'activité effective d'une « situation » est volontairement laissée sans plus de précision.<sup>532</sup>

---

<sup>529</sup> *Ibid.*

<sup>530</sup> « Selon moi le terme “jeux narrativistes” si l'on veut être fidèle à la théorie de Ron Edwards et de Vincent Baker ne doit pas être utilisé car, pour la théorie, le “narrativisme” c'est seulement des moments dans une partie, des attitudes de joueurs sporadiques et très courts, c'est une motivation et une justification à un moment *t*. » BRIAND Romaric, *Jeux narrativistes, un abus de langage*, 2012, <http://leblogdesens.blogspot.fr/search/label/Game%20Design>

<sup>531</sup> EDWARDS Ron, *LNS et d'autres sujets de théorie rôliste, chapitre 2 : LNS*, *op. cit.*

<sup>532</sup> *Ibid.*

Nous ne sommes pas d'accord avec cette acceptation excluante : plusieurs motivations peuvent guider les choix d'une seule joueuse, ou chaque joueur peut voir une de ces motivations guider ses décisions, sans que cela empêche de jouer ensemble d'une façon harmonieuse : il est possible de concilier une démarche créative ludiste (je veux faire de mon personnage le guerrier le plus redoutable) avec une démarche simulationniste (mon personnage veut devenir le combattant le plus puissant car il a grandi dans une famille de grands héros) et une démarche créative narrativiste, selon la définition d'Edwards (je veux le faire pour ne pas décevoir mon père et enfin battre mon frère tyrannique, même si pour obtenir cette puissance je dois faire des choses moralement discutables).

Si la plupart des situations de jeu pourront être rattachées à une prémisse en particulier, il nous semble impossible d'affirmer que les trois ne pourront jamais coexister, au vu de la complexité du sujet, à savoir les impulsions qui motivent les choix des joueuses.

Il est à noter qu'Edwards stipule à plusieurs reprises qu'il ne cherche pas à mettre en place une hiérarchie entre les différents styles mais à cerner les attentes des joueurs afin d'aboutir à des parties plus harmonieuses. Cependant, ces théories ont été quelquefois simplifiées à l'extrême et réduites à une vue partielle et en partie erronée de ce qu'elles représentaient : le ludiste serait le « grosbill », celui qui ne joue que pour tuer des opposants et obtenir le plus grand nombre de points d'expérience possible. Le simulationniste ne s'intéresserait qu'au système de jeu, et le narrativiste aux scénarios, ce qui a créé une certaine aversion pour cette théorie. Comme Edwards le dit lui-même, « Le Ludisme, par exemple, est souvent injustement marginalisé. »<sup>533</sup>

Toutefois l'approche excluante, qui n'était pas celle de Kim, a probablement joué un rôle dans cette déformation. Pour Edwards le GNS s'applique, au-delà d'une situation de jeu comme cela était convenu au départ, à tout un groupe de joueurs :

Je pense cependant que le dysfonctionnement le plus commun est une incompatibilité LNS. Au niveau d'ordre le plus élevé, si les participants ont simplement des buts entièrement différents, alors la partie tombera continuellement dans des conflits de priorités et de procédures, issus de ces différents buts. Je pense que toute personne familière avec la théorie LNS sait que ceci est un cas de « faute à personne, pas de reproches ». J'aime les patates, tu aimes la limonade de pamplemousse, bonne partie avec ton groupe.<sup>534</sup>

---

<sup>533</sup> *Ibid.*

<sup>534</sup> EDWARDS Ron, *LNS et d'autres sujets de théorie rôliste, chapitre 6 : Jouons vraiment !*, traduit de l'anglais par JMS et Christoph Boeckle, 2001, <http://ptgptb.free.fr/index.php/le-lns-chapitre-6/>

Encore une fois le terme « dysfonctionnement » semble un peu fort, car il peut être perçu comme péjoratif. Il sous-entend une sorte d'unité absolue de la réception d'un même groupe de joueuses. Prenons un nouvel exemple : si j'ai plutôt tendance à avoir un style de jeu simulationniste, en prenant en priorité les *topoi* de la fantasy pour motiver mes choix, et qu'un autre joueur au style le plus fréquemment ludiste cherche à accaparer l'essentiel du pouvoir politique, mon personnage interprétera son attitude intradiégétiquement : il pensera que le sien est un arriviste ou un grand stratège. À aucun moment nos styles n'entrent en contradiction ou ne troublent le déroulement et la fluidité du jeu. Enfin, une même décision peut relever des trois styles : je courtise telle PNJ pour entrer en compétition avec un autre PJ, (ma décision est ludiste), qui plus est parce qu'elle est tout à fait « le genre » qui attire mon personnage (approche simulationniste), et parce que les conséquences de mon acte seront source de drame et constitueront un rebondissement intéressant (style narrativiste).

Edwards pose également le GNS, au-delà d'un outil d'analyse de la réception rolistique, comme un moyen d'aider la création de JdR : lors de la conception d'un jeu, son auteur pourra tenter de faciliter une prémisse narrativiste, sans pour autant que cela devienne un moyen de « classer » les JdR eux-mêmes. Ils ne peuvent, par leur essence intercréative même, contraindre la réception.

Par conséquent, si la théorie du Modèle triple est un bon outil d'analyse de la réception rolistique, l'application excluante du GNS peut être remise en question. Le JdR entremêlant processus de création et de réception, ces motivations s'entrecroisent forcément, et d'autres paramètres entrent en ligne de compte. Depuis, la théorie rolistique a produit d'autres approches similaires et autres *hacks*<sup>535</sup> de ces deux modèles fondateurs, qui prennent notamment en compte l'aspect social.

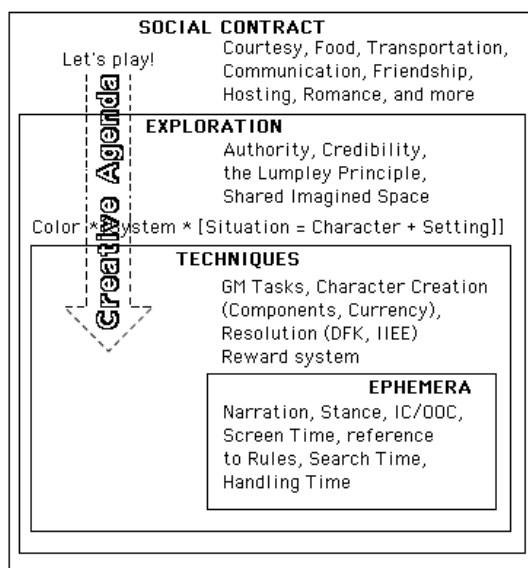
### Le Big Model

Un autre apport majeur de Ron Edwards en matière de théorie rolistique s'appelle le *Big Model* : » A description of role-playing procedures as embedded in the social interactions

---

<sup>535</sup> Voir à ce sujet : DARLINGTON Steve, *L'Avatar, l'audience et l'auteur*, traduit de l'anglais par Antoine Drouart, 2005, <http://ptgptb.free.fr/0027/theaaa> et HOLS Larry D., *Channel Theory I: Element Channels*, 2003, <http://carrollswb.com/crkdface/chanelem.html>

and creative priorities of the participants. Each internal “box,” “layer,” or “skin” of the model is considered to be an expression of the box(es) containing it. »<sup>536</sup>



Le Contrat social représente tout ce qui est périphérique au jeu de rôle, comme la logistique, les facteurs sociaux et relationnels qui affectent les joueurs.

L’Exploration comprend cinq éléments, le personnage, le système, l’univers, la situation et la couleur. Pour Edwards, c’est la base du JdR, c’est le fait d’imaginer les événements fictionnels établis par la communication.

L’Agenda créatif pourrait être comparé avec l’horizon d’attente en littérature : ce sont les éléments que les rôlistes vont s’attendre à retrouver au cours d’une partie, « the aesthetic priorities and any matters of imaginative interest regarding role-playing. »<sup>537</sup> Ils sont donc au nombre de trois, ludisme, narrativisme et simulationnisme.

Les Techniques sont les procédures, les moyens par lesquels les éléments du jeu vont s’inscrire et s’intégrer dans l’espace imaginé partagé (événements, lieux, personnages). Ces Techniques dépendent de l’Agenda créatif et *vice versa*.

L’Ephemera désigne les événements courts qui composent les techniques : « Moment-to-moment or sentence-to-sentence actions and statements during play. »<sup>538</sup>

Ce modèle pose les bases de l’observation des différentes strates qui composent une partie de JdR, et en cela il fut une avancée théorique significative. Toutefois c’est un outil

<sup>536</sup> EDWARDS Ron, *The Provisional Glossary*, Adept Press, 2004, [http://indierpgs.com/\\_articles/glossary.html](http://indierpgs.com/_articles/glossary.html)

<sup>537</sup> *Ibid.*

<sup>538</sup> *Ibid.*

compliqué à utiliser au-delà de l'observation d'un phénomène, pour critiquer ou créer un jeu. On remarque également qu'un seul agenda créatif (au singulier) traverse toutes les sphères, au lieu de plusieurs, ou que l'immersion n'apparaît pas, que ce soit en tant que processus ou en tant qu'objectif.

Cela dit, il montre bien la dynamique qui régit les rapports entre jeu et fiction en JdR, comme une construction collective d'une fiction par des techniques ludiques.

### Les principes de la Forge

Nous allons ici présenter deux principes qui nous serviront à l'analyse des jeux tout au long de ce travail.

Paul Czege est un auteur de JdR membre de la Forge, à qui l'on doit notamment ce principe : « The Czege Principle says that when one person is the author of both the character's adversity and its resolution, play isn't fun. » Cette déclaration apporte un éclairage important sur la notion d'interactivité : au sens large, il met la notion conflit au cœur du jeu. Celui-ci doit opposer deux forces antagonistes certes intradiégétiquement, mais aussi extradiégétiquement, pour être intéressant, que ces conflits soient ludiques ou dramatiques.

Autre principe forgien bien connu que nous avons déjà évoqué, le principe de Lumpley formulé par Vincent Baker et Emily Care-Boss, qui dit : « le système est le moyen par lequel chaque groupe de joueurs arrive à un accord sur le contenu de l'espace imaginaire commun. »<sup>539</sup> Le système de jeu est posé comme une sorte de contrat social fictionnel, un pacte d'intercréativité qui répartit et ordonne l'autorité de chacun lorsqu'il s'agit d'ériger des pans d'univers, et fait que celui est réellement « partagé ».

### Les théories d'Europe du Nord, le JdR comme art

La plupart de ces théories concernent au départ le GN, mais certaines peuvent être appliquées au JdR sur table. *The Manifesto of the Turku School*, écrit en 1999, est un texte assez connu. On doit ce manifeste, dont la référence au Manifeste du Parti Communiste de

---

<sup>539</sup> Cité par YOUNG Joseph, *Théorie 101 – 1<sup>re</sup> partie : le système et l'espace imaginaire commun*, traduit de l'anglais par Pierre Nuss, 2005, <http://ptgptb.free.fr/index.php/theorie101-1ere-partie-le-systeme-et-l-espace-imaginaire-commun/> On retrouve ce principe du système comme consensus diégétique dans le *BRP* : « the rules are the agreed-upon "reality" which makes the game world understandable. » *Call of Cthulhu, BRP, An Introductory Guide, op. cit.*, p.2.

Marx est évidente, à Mike Pohjola, joueur et auteur. Turku est une ville du sud ouest de la Finlande où il vit.

Le role-play est l'immersion (« *eläytyminen* ») dans une conscience extérieure (« un personnage ») et l'interaction avec son environnement. La plupart des médiums traditionnels sont soit actifs (la part du créateur ; écrire, chanter, jouer la comédie) ou passifs (la part du public ; lire, écouter, regarder). Le jeu de rôle, cependant, est un véritable médium interactif [...] car le côté de la création et celui de la réception ne sont plus séparés. L'expérience du jeu de rôle se fait par la contribution. Personne ne peut prédire des événements d'une session avant qu'ils arrivent, ou les recréer une fois qu'elle sera terminée. Aussi, la plus grande partie de l'expression a lieu à l'intérieur de la tête des participants (par le procédé de l'*eläytyminen*), ce qui fait des jeux de rôle (JdR) une forme d'art très subjective.<sup>540</sup>

Pohjola utilise le Modèle triple et ajoute la quatrième catégorie de l'immersionisme, qu'il décide de désigner par le terme finlandais *eläytyminen*, dérivé du verbe *eläytyä* signifiant : « s'immerger dans un personnage, penser, faire des expériences et ressentir par le biais du personnage »<sup>541</sup>. Mais Pohjola radicalise quelque peu son discours. Cela lui a valu un certain nombre de détracteurs, mais nous voyons dans ce manifeste une bonne dose d'humour et de second degré teinté de provocation. Il affirme que certains styles seraient « inférieurs » à d'autres : « les styles dramatisante et ludiste sont inférieurs aux styles simulationniste et *eläytyjiste*. Pour le bien de l'objectivité, ils seront, cependant, tous présentés »<sup>542</sup>.

Pour Pohjola, le style ludiste est incompatible avec l'idée même de personnage, dans le sens d'individu crédible, car pour lui ce mode le réduit à un simple pion uniquement défini par ses objectifs :

Les vraies personnes n'ont pas pour but de gagner au « jeu de la vie » ; en fait, un tel jeu n'existe pas ! Les vraies personnes ont pour but d'apprécier leurs vies voire d'accomplir leurs objectifs personnels, elles ont aussi toutes sortes de doutes et de faiblesses, ce qui les empêche de faire ce qu'elles avaient prévu.<sup>543</sup>

---

<sup>540</sup> POHJOLA Mike, « The Manifesto of the Turku School », in *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, *op.cit.* notre traduction, p.34.

<sup>541</sup> *Ibid.* p.33.

<sup>542</sup> *Ibid.* p.35.

<sup>543</sup> *Ibid.* p.35.



Pourtant, nombreux sont les systèmes qui simulent ces faiblesses : par la perte de points vie, mais également par des biais plus subtils et liés au caractère du personnage : on pense aux points de santé mentale dans *Call of Cthulhu*, mais aussi aux points d'Humanité dans *Vampire: the Masquerade*, ou bien encore aux vices et vertus de *Pendragon*, aux points d'espoir de *One Ring*, aux caractéristiques *fault* et *fate* dans *Everway*. Les exemples ne manquent pas, où la mécanique inscrit ces faiblesses dans le processus même du jeu comme dynamiques opposantes, voire leur confèrent un statut central.

Quand au style dramatique, il est pour lui incapable de mener à bien son objectif, car il semblerait que Pohjola ne puisse envisager la narration selon une construction interactive :

Personne ne vous empêche d'écrire une nouvelle, un roman, un film ou un livre. [...] Mais remarquez que dans ce cas-là vous êtes l'auteur, le créateur. Et quand votre travail sera fini le public pourra le voir. Les JdR ne fonctionnent pas ainsi. Si vous souhaitez raconter une histoire (comme les dramatises le veulent) vous devrez avoir les joueurs comme public, comme auteurs, ou les deux. Si les joueurs sont le public, vous devrez d'une manière ou d'une autre les empêcher d'interférer avec l'histoire – et ainsi ils deviendront passifs et vous aboutirez à une forme de théâtre ou de conte. Si les joueurs sont les auteurs, on ne peut pas raconter d'histoire. S'ils sont les deux, alors l'histoire est racontée par les joueurs, pas par le maître du jeu.<sup>544</sup>

Comme nous y reviendrons dans notre troisième partie, il nous semble que l'histoire au sens de *fabula*<sup>545</sup> est intrinsèquement présente, en tant qu'enchaînement d'événements. La pluralité des points de vue qui intervient dans sa génération et sa réception, et donc l'impossibilité de la réception exhaustive de ces phénomènes narratifs par un seul individu, ne nous paraît pas remettre en cause son existence.

Quant au style simulationniste, Pohjola le définit comme « une mise en pratique de la philosophie sociale et de la psychologie comportementale » car elle permet d'expérimenter « un monde différent, ou une société différente, pour un moment, et permet de se voir sous un jour nouveau »<sup>546</sup>. Cette approche nous semble relever davantage de la synecdoque, puisqu'elle ne prend en compte que l'aspect sociologique. Pourtant nous sommes d'accord sur le fond, à savoir que le simulationnisme peut être une expérience de l'altérité.

---

<sup>544</sup> *Ibid.* p.36.

<sup>545</sup> Selon Eco, la *fabula* est le schéma fondamental de la narration, le résumé de l'histoire. Le sujet est l'histoire telle qu'elle est racontée.

<sup>546</sup> POHJOLA Mike, « The Manifesto of the Turku School », in *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, *op.cit.* p.36.

Nous ferons la même observation pour l'approche de l'immersionisme. Elle recoupe d'ailleurs la notion de *roleplay*, qui n'est que la déclinaison psychologique de l'expérience de l'atérité : « vivre la vie d'une autre personnalité [...] est justement le moyen d'avoir une vue extérieure de soi-même, ou une vue intérieure de quelqu'un d'autre. »<sup>547</sup>

Enfin, Pohjola élève les interactions du MJ avec les autres joueurs au statut d'art :

L'art peut être généralement défini comme l'utilisation précise et individuelle (qui est l'alliance de la créativité et de la personnalité) d'un médium. [...] De nos jours, l'art raconte toujours une histoire, sous une forme ou une autre. Mais souvent l'art n'est pas dans l'histoire elle-même mais dans la manière dont elle est racontée. Et bien que des JdR n'aient pas d'intrigue à proprement parler, la façon dont les multiples expériences sont vécues, est, en un sens, du ressort du MJ. En effet, bien que le contenu ne soit pas prédéterminé, la forme peut l'être. Et comme la forme affecte le contenu, (de la même manière que contenu affecterait aussi la forme pour des média actifs), cela donne au MJ un moyen de guider l'expérience des joueurs. C'est l'art du MJ.<sup>548</sup>

Le jeu de rôle est la création des maîtres du jeu, dans laquelle ils laissent entrer les joueurs. [...] L'objectif du joueur devrait être d'obéir à chaque souhait du maître de jeu en ce qui concerne le style de jeu.<sup>549</sup>

Les JdR reposant sur la création collective d'un espace imaginaire commun partagé, il nous apparaît impossible de donner une telle ascendance au statut du MJ, également parce que cela signifierait que les JdR sans MJ comme *The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen* ne sont pas des JdR. L'aspect collectif de l'intercréativité s'en trouverait amoindri. De surcroît, réduire le JdR à une expérimentation sociologique ou psychologique (même s'il peut également l'être) en dehors de toute autre considération nous semble considérablement appauvrir ses horizons en termes de réception.

Un autre manifeste de 1999, *The Dogma 99 Manifesto*, même s'il concerne les GN, pose certains principes intéressants : « Il ne devrait pas y avoir une seule intrigue générale mais plusieurs en rapport avec les aspirations de chaque personnage qui finiraient par se rassembler autour du même évènement narratif. »<sup>550</sup> Ce principe nous semble intéressant, car il énonce une alternative narrative aux campagnes et aux scénarios prédéterminés, et

---

<sup>547</sup> *Ibid.*

<sup>548</sup> *Ibid.* pp.37- 38.

<sup>549</sup> *Ibid.*p.38.

<sup>550</sup> FATLAND Eirik, WINGÅRD Lars, « The Dogma 99 Manifesto », in *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, *op.cit.* p.24.

sort le chemin narratif des rails d'une intrigue dont les grands points sont déjà définis. Évidemment, ce n'est absolument pas une idée inédite, mais le fait de poser cette formulation comme principe est important.

« Aucun personnage ne devrait être laissé de côté. »<sup>551</sup> Ici, l'auteur pose la question de la répartition de l'interactivité comme enjeu dramatique : chaque PJ est un personnage principal de la *fabula* comme enchaînement d'événements, mais également selon son propre point de vue.

« Une fois que la partie a commencé, le MJ ne devrait jamais influencer les joueurs. »<sup>552</sup> Ici, les idées développées par Fatland et Wingård vont à l'encontre de celles de Pohjola, notamment pour le rôle du MJ, omniprésent dans le premier cas et plus effacé dans le second. Ce manifeste inverse les dynamiques : pour Pohjola, le MJ est moteur du jeu. Pour Fatland et Wingård, ce sont les PJ, le MJ n'est là que pour réagir.

Enfin, Markus Montola, auteur et théoricien du jeu,<sup>553</sup> nous offre cette définition du JdR :

Dans la pièce, chacun imagine. Ils [les joueurs] imaginent leurs personnages à la perspective de la première personne, écoutent les autres participants communiquer ce qu'ils imaginent, et l'ajoutent à leur image. Occasionnellement, ils imaginent spontanément leur personnage en train de faire quelque chose et le communiquent aux autres. [...] ils construisent des diégèses en interaction.<sup>554</sup>

Pour Montola, l'émergence diégétique se construit selon des rapports entrelacés, par ajout de briques successives, qui agissent à fois comme nouvelles données actualisées de l'univers fictionnel, mais dans le même temps comme fondations pour les briques à venir. Il serait alors plus juste de parler d'univers co-généré, intercréé, que d'univers partagé.

Assez tôt, ces chercheurs identifient le JdR comme une création fictionnelle collective, essentiellement diégétique.

---

<sup>551</sup> *Ibid.*

<sup>552</sup> *Ibid.*

<sup>553</sup> Voir sa thèse : MONTOLA Markus, *At the Edge of the Magic Circle, Understanding Role-Playing and Pervasive Games*, Academic Dissertation, School of Information Sciences, University of Tampere, 2012, 253 pages.

<sup>554</sup> MONTOLA Markus, « Role-Playing Games as Interactive Construction of Subjective Diegeses », in *As Larp grows up - Theory and Methods in Larp*, *op. cit.*, p.82.

### Les méthodes pour les MJ

Des auteurs de JdR connus publient également des écrits théoriques au début des années 2000, bien que leur angle d'approche soit plus focalisé sur une application pratique, à savoir l'amélioration des parties pour les MJ.

#### **Gary Gygax, *Role-Playing Mastery***

Gary Gygax avait déjà ouvert la voie en 1987 avec son livre *Role-Playing Mastery*<sup>555</sup>, où il insiste sur le fait de bien connaître les règles :

Both cases require patience and understanding, and the understanding extends not only to the written rules but to what lies between the lines as well. This is the *spirit* of the game. Spirit is evident in every RPG. To identify the spirit of the game, you must know what the game rules say, be able to absorb this information, and then interpret what the rules imply or state about the spirit that underlies them.<sup>556</sup>

La logique intradiégétique semble primer à ses yeux, et doit être la seule à impulser les choix des joueurs, selon une école simulationniste :

***Role-play your character fully and correctly.*** Make sure that your actions, decisions, and behavior as a player are faithful to the role of the PC you are representing. When you have a trait or a tendency your PC does not possess, do your best to keep that aspect of your personal makeup from surfacing during play.<sup>557</sup>

Pour lui, une partie est réussie lorsque les joueurs reparlent des aventures de leur personnage : « through the telling and retelling of tales relating to play sessions that featured the individual's PC(s). »<sup>558</sup> Finalement, le succès d'un JdR se mesure à l'aune de la mise en narration potentielle de ses événements les plus marquants pour les personnages.

Gygax liste ensuite les éléments qui, selon lui, sont indispensables pour faire un bon JdR :

To have a good chance of being exciting and enjoyable (and thus popular), a role-playing game must contain seven major elements, with varying degrees of emphasis placed on each one depending on the intention of the author. The elements are these:

---

<sup>555</sup> GYGAX Gary, *Role-Playing Mastery*, Perigee Books, New York, 1987, 174 pages.

<sup>556</sup> *Ibid.* p.26.

<sup>557</sup> *Ibid.* p.37.

<sup>558</sup> *Ibid.* p.75.

1. wonder and fear
2. adventure and heroism
- 3 . problem solving
- 4 . role-playing
5. combat, conflict, and battle
- 6 . group operation
7. enlightenment and education<sup>559</sup>

Outre le dépaysement et l'opposition, le fait que « role-playing » soit un des éléments de cette liste permet à Gygax de nous livrer sa très intéressante définition du *roleplay* :

*Role-playing* is fourth on the list not because it is less important than the first three elements, but for symbolic reasons, because it lies at the center of what an RPG is all about. However, while it might come as a shock to certain people, role-playing is not the *reason* for the existence of role games. Role-playing is the *vehicle* through which play becomes possible. It is a means, not an end.<sup>560</sup>

Le fait de jouer un rôle ne serait pas le but du jeu mais une simple interface qui permettrait d'explorer l'univers et d'interagir avec lui. Ce n'est pas une incarnation au sens propre, mais un rapport à la réception de la fiction.

Autre principe surprenant posé par le célèbre auteur, le fait de jouer le rôle d'un personnage trop proche de soi n'est pas tout à fait du JdR :

It is important to know the difference between role-playing and role assumption. Roleplaying can be defined as acting out a make-believe position. [...] Think of role-playing as taking the position and characteristics of someone you cannot actually become at the time (or ever). [...] Role assumption is generally considered as taking a role that the individual could or might actually have.<sup>561</sup>

Pour résumer, Gygax considère le JdR comme un moyen d'évasion absolu, que ce soit en termes d'univers et de distance entre le joueur et le personnage, et le système de jeu a pour fonction de garantir les canons de ces cadres.

---

<sup>559</sup> *Ibid.* p.83.

<sup>560</sup> *Ibid.* p.84.

<sup>561</sup> *Ibid.* pp.17-18.

### **Robin D. Laws, *Of Good Game Mastering***

En 2002, c'est autour de Robin D. Laws de sortir un livre à destination des MJ, *Robin's Laws of Good Game Mastering*. Il identifie plusieurs typologies de PJ, et les moyens de les satisfaire : le but du *power gamer*, est d'augmenter la puissance de son personnage et de réussir tout ce qu'il entreprend : il faut donc lui permettre de rendre son personnage toujours plus puissant, notamment d'un point de vue mécanique.

Le *kick-butter* veut combattre des ennemis et se détendre, il faut lui opposer des adversaires qu'il pourra vaincre. Le tacticien veut voir son sens stratégique stimulé par des situations qui lui poseront ce genre de défis.

Le spécialiste est celui qui joue toujours le même archétype de personnage, il lui faut par conséquent lui offrir des scènes où il pourra faire montre des spécialités stéréotypées.

Le *method actor* souhaite s'immerger au maximum dans son personnage et réagir selon sa logique intradiégétique. Il appréciera les situations qui testeront le caractère de son protagoniste, ou qui lui permettront de l'approfondir.

Le *storyteller* apprécie que le jeu se déroule à la manière d'un roman ou d'un film, avec du rythme et de l'action. Pour lui plaire, il faudra développer des intrigues et maintenir une certaine cadence dramatique.

Le *casual-gamer* est en retrait, il est venu jouer un peu par hasard, et sera satisfait s'il n'est pas au premier plan et s'il n'a pas à prendre des décisions cruciales.

À partir de là, Laws pose le principe d'*Emotional Kick*, qui est le sentiment que recherche chaque typologie : la récompense pour le *power gamer*, le frisson de la victoire pour le *butt-kicker*, etc. Il conseille ensuite au MJ de faire une liste où figureront les *Emotional Kick* de ses joueurs et, lorsqu'il écrit son scénario, de veiller à intégrer des scènes qui auront pour but de les satisfaire, et d'adapter tous les paramètres des jeux en conséquence (choix du système, du ton, du thème, etc.) C'est donc, encore ici, une théorie de la réception, comme s'il se faisait sentir un besoin d'appriivoiser, d'appréhender la diversité de cette réception plurielle qui fait la spécificité des JdR.

Laws définit également le principe des *crunchy bits*<sup>562</sup>, qui sont tous les « super pouvoirs » et autres capacités spéciales que peut proposer un système de jeu. Ce sont autant de paradigmes qui viendront singulariser par « couches successives » cette construction combinatoire qu'est le PJ au fur et à mesure de son évolution : ce sont les

---

<sup>562</sup> *Ibid.* p.8.

dans *D&D3*, les Disciplines dans *Vampire: the Masquerade*, les sorts, les implants cybernétiques dans *Shadowrun*, etc.

Pour lui, plus les PJ en ont, plus ils gagnent en puissance au détriment du MJ.<sup>563</sup> Ces *crunchy bits* sont des éléments importants dans la réception des JdR, car les joueurs, hors des parties, vont passer leur temps à feuilleter ces « catalogues » pour choisir leurs futurs pouvoirs, ce qui n'est pas étranger à une pulsion de consommation.<sup>564</sup> Selon lui, cette attente constitue une partie du « fun » du JdR alors même que l'on ne joue pas. Le JdR, comme n'importe quel autre médium fictionnel, fait reposer une partie de son plaisir sur cette anticipation.

### **John Wick, *Play Dirty***

En 2006, John Wick, autre célèbre auteur de JdR, prend le contrepied de la méthode de Laws avec son livre *Play Dirty*<sup>565</sup>, où il recommande de « taper les PJ là où ça fait mal ». En bref, l'expérience rolistique ne sera que plus intense si les PJ sont confrontés à une opposition forte, et s'ils font prendre des risques réels à leur personnage :

A Dirty GM, on the other hand, is someone who uses every dirty trick in the book to challenge the players. Keeping them off balance with guerrilla tactics, he increases the players' enjoyment with off-beat and unorthodox methods, forcing them to think on their feet, use their improvisational skills and keep their adrenaline pumping at full speed.<sup>566</sup>

À partir de là, le livre contient toute une série de conseils pratiques (PNJ, situations, anecdotes, techniques, etc.) que les MJ pourront utiliser « contre » les PJ, mais également dans le but de les surprendre, de détourner leurs attentes et de bousculer leurs habitudes de réception.

En un sens Wick se place dans une dynamique clairement narrative du jeu, où l'opposition est une force fertile. Elle est une manière d'intensifier l'immersion et le rapport entre fiction et jeu.

---

<sup>563</sup> *Ibid.* p.9.

<sup>564</sup> Laws compare d'ailleurs avec humour cet acte au *shopping*.

<sup>565</sup> WICK John, *Play Dirty*, Wicked Dead Brewing Company, 2006, 118 pages.

<sup>566</sup> *Ibid.* p.17.

En conclusion, une grande partie de la théorie rolistique se concentre sur le rapport entre création, réaction et réception : on cherche à savoir ce qui motive les choix des joueuses et à les anticiper. On cherche à comprendre comment ces choix successifs créent des univers. On cherche à intégrer ces choix comme fondements de la narration, et non comme réaction à une *fabula* prédéterminée. On cherche à générer des contextes favorisant ces de choix. Permettre ces choix est le fondement de l'interactivité, mais l'intercréativité se joue sur une notion supplémentaire, l'autorité sur l'issue et l'intégration de ces choix.

### **JdR des marges**

Après ce tour d'horizon des théories rolistiques de la première moitié des années 2000 et leurs prémices, nous allons à présent nous pencher sur les JdR qu'elles ont produits, et plus largement sur les jeux les plus atypiques de cette époque. Nous parlerons notamment de ceux qui intègrent la notion de narration partagée, de l'apparition du terme *story game*.

Nous avons opté pour une classification thématique, selon des catégories que nous avons créées<sup>567</sup>. Nous allons voir comment ces jeux mettent en crise les relations traditionnellement installées entre fiction et jeu, et comment ils repensent la notion d'autorité. Nous pensons qu'ils ont en effet pour point commun de formaliser plusieurs façons de répartir l'autorité fictionnelle autour de la table.

### **Les jeux pan-fictionnels**

Nous appelons pan-fictionnels les jeux qui répartissent l'autorité entre les joueuses à tous les niveaux de la fiction, diégétique et narratif. Ils répartissent l'autorité autour de la table entre les participantes, et remettent en cause ce qu'Olivier Caïra appelle l'asymétrie<sup>568</sup>. L'intercréativité est équitablement répartie entre tous les joueurs.

En 1999, Ian Millington sort *Ergo*<sup>569</sup>, un hack du système *FUDGE* modifié pour pouvoir jouer sans MJ. Il définit ce type de JdR, qu'il appelle collaboratif, selon plusieurs principes qui l'écartent du JdR habituel :

1. All players take responsibility for the game, both the game-mechanics and the flow of the story. There

---

<sup>567</sup> Davantage de jeux sont présentés dans notre Historique complémentaire.

<sup>568</sup> « Le jeu comporte une fonction qui n'est pas permutable avec celle des autres joueurs : celle du meneur de jeu » CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle, les forges de la fiction*, *op.cit.* p.14.

<sup>569</sup> MILLINGTON Ian, *Ergo*, 1999.



isn't one player with special powers whose word goes.

2. Characters are no longer the 'avatars' of their players; i.e. a character is not some extension of the player into the gamesmaster's world. Characters are actors in the story, the whole story is an expression of the players personalities. [...]

4. There is no such thing as player-characters and non-player characters, there are only characters. The evil pirate from one game might become a central character for a player in the next. Characters exist to be role-played, not as a player's only access to the game world.

5. Free from the need to win, role-playing becomes much more vibrant. Is a character more intelligent than its player? No problem, a player can role-play them in that way because the player also controls the setting. Would a character run away in the heat of battle? Now you won't be stuck out of the game if you let your character do exactly that. Players can get a much better sense of their characters as complete beings. [...]

8. Ergo is a game, not a framework for collaborative writing, or a tool for making really detailed settings. There is at least as much role-playing, problem solving, exploration, and adventure as in any other game. More so when you consider that now everyone gets to do everything.

9. The narrative of the game is the central focus. All players collaborate to make the most exciting, beautiful, and tangible narrative possible.<sup>570</sup>

Ici, le terme collaboratif prend le sens d'égalité totale, que cela concerne l'apport démiurgique ou narratif. Le joueur est détaché, non pas du rôle, mais du personnage unique qu'il incarnait jusqu'à présent :

Là où un jeu de rôle classique est un jeu d'acteur où le joueur-comédien incarne son personnage, s'immerge dans un univers, agit et ressent pour son alter-ego, le jeu à narration partagée est un jeu de scénariste où le joueur-démiurge tisse une toile, cherche à imbriquer les événements, à gérer les choix de la table, prend du recul sur l'univers et sur son rôle. Dans le premier cas, l'implication est plus intime et organique, tandis que dans l'autre, elle est plus analytique et raisonnée.<sup>571</sup>

En conséquence, son interface fictionnelle se diversifie à l'univers dans son ensemble. Quand au but du jeu, le fait de faire évoluer « son » personnage ne fait plus partie de l'horizon ludique : c'est bien la narration, et sa qualité, qui devient l'ambition première.

Pour autant l'exploration n'est pas obliérée, comme le fait de résoudre des problèmes ou de vivre des aventures : en clair, il suffit d'éclater la source des forces d'opposition.

---

<sup>570</sup>MILLINGTON Ian, *Ergo*, *op. cit.*

[http://web.archive.org/web/20030827023732/http://www.collaborativeroleplay.org/games/ian/ergo/ergo\\_one.txt](http://web.archive.org/web/20030827023732/http://www.collaborativeroleplay.org/games/ian/ergo/ergo_one.txt)

<sup>571</sup> Anthony Combrexelle, voir entretien en annexe.

*Dirty Secrets*<sup>572</sup>, en 2007, est un jeu à narration partagée, dans le style polar noir. Ses bases sont simples : dans la ville où les joueuses se trouvent, un meurtre a été commis la semaine précédente. Il n'y a pas de MJ, mais un personnage principal, l'enquêteur, les autres incarnant l'autorité à tour de rôle. L'enquêteur peut proposer différentes typologies de scènes : enquête, résolution, violence, etc. en lien avec le genre noir mis en scène. Les autres joueurs, quand ils n'occupent aucune de ces deux fonctions, peuvent conseiller les deux autres et leur donner des idées, ou opposer des droits de veto contre certaines décisions. Ce JdR déploie une logique commune et collaborative, et ce à plusieurs niveaux : l'enquêteur est une création collective, et les liens entre les différents protagonistes de l'enquête sont déterminées par un jet de dés : c'est par conséquent le système qui se voit attribuer ici un fragment d'autorité narrative.

En 2009, *Sweet Agatha*<sup>573</sup> se présente sous une forme originale, celle d'une enveloppe contenant un livret et divers documents. On y découvre le journal intime d'Agatha, une jeune femme disparue que les joueurs (au nombre de deux, mais il est possible de jouer seul) vont devoir retrouver. Un des joueurs incarne la vérité. Son rôle est de choisir les indices qui seront intégrés à l'enquête, et fonderont la base de ce récit collaboratif qu'il va construire de concert avec l'autre joueur, l'investigateur. Le but est de s'en inspirer pour, dans le même temps, générer et découvrir la « vérité » sur la disparition d'Agatha, au cours de dix scènes qu'ils décrivent à tour de rôle.

La même année, la seconde édition d'*Archipelago*<sup>574</sup> répartit harmonieusement la génération d'éléments diégétiques et narratifs parmi les joueuses : chaque tour, un joueur devient le réalisateur, ce qui implique que son personnage sera le protagoniste principal de la scène, et qu'il aura pour tâche de demander aux autres joueurs d'intégrer des éléments de leur cru, notamment en leur posant des questions.

*Polaris*<sup>575</sup> de Ben Lehman, un autre membre de la Forge, est un JdR tragique sans MJ dont le système de résolution utilise des phrases-clé. L'on y incarne des chevaliers qui luttent contre des forces démoniaques pour sauver les derniers vestiges de civilisation :

---

<sup>572</sup> BEN-EZRA Seth, *Dirty Secrets*, Dark Omen Games, 2007.

<sup>573</sup> ALLEN JR. Kevin, *Sweet Agatha*, Kevin Allen Jr. Design, 2009.

<sup>574</sup> HOLTER Matthijs, *Archipelago*, second edition, 2009.

<sup>575</sup> LEHMAN Ben, *Polaris*, These are our Games, 2009.

I've always been really interested in games with very powerful PCs (I spent -- and still spend -- a lot of time with *Amber* and *Nobilis*) and thought I had an inspiration for how to handle them. I had half of one, my "scope" resolution was an utter failure but the idea of rotating GMing, spotlighting one character at a time, solved the problem I had with GMing *Amber* and *Nobilis*, which is simply with so many Gods running around it's hard to keep track of who's doing what. *Polaris* is full of techniques to track what's going on and whose involved, and only requires each player to track a single Knight.

Later, Emily would help me figure out the resolution system that went with this idea. She asked me "What do you want the game to be about?" I said "You can do anything, but need to compromise with demons to do it" and she said "then make the game about that" hence the resolution as it stands right now.<sup>576</sup>

Le jeu se structure par scène et répartit les fonctions entre les participants : le joueur dont le personnage est le protagoniste central de la scène est appelé le *Heart*. La joueuse d'en face sera la *Mistaken*, qui aura la responsabilité des forces d'opposition (ennemis, démons, etc.) À sa gauche, le *Full Moon* prendra en charge ce qui a trait à ses relations sociales. À sa droite, le *New Moon* s'occupera de ses relations personnelles (familiales, amoureuses, etc.)

Lors de chaque scène, le *Mistaken* ou le *Heart* va décrire une situation. Lorsque l'autre n'est pas d'accord, il dit la phrase-clé *But only if*, qui lui permet d'ajouter une condition. L'autre peut répondre de la même manière, s'ensuit dès lors une négociation par accumulation, qui implique toujours un sacrifice pour obtenir quelque chose. Cela est cohérent avec le genre tragique que veut mettre en scène le jeu, programme soutenu par son système d'évolution en creux où le personnage voit son *Zeal* (son zèle) inexorablement diminuer pour se changer en *Weariness* (Lassitude).

Chaque joueur a la « propriété » d'un fragment diégétique particulier (la magie ou la géographie par exemple) ce qui leur confère un droit de veto concernant ce qui est déclaré sur ces aspects lors de la partie. Les *fate cards*, qui y sont liées, permettent d'introduire aléatoirement des contraintes narrativement fécondes : « The element you own is interfering with this character's desires, wishes or need »<sup>577</sup>, dit l'une d'elles.

En 2011, *Microscope*<sup>578</sup> pousse encore plus avant l'intercréativité démiurgique, puisque les joueurs doivent entièrement bâtir la diégèse du jeu ainsi que sa chronologie étendue, en zoomant sur les parties qui les intéressent le plus : ils décident d'abord de la façon dont les

---

<sup>576</sup> Ben Lehman, voir entretien en annexe.

<sup>577</sup> LEHMAN Ben, *Polaris*, op. cit., p.17.

<sup>578</sup> ROBBINS Ben, *Microscope*, Lame Mage Productions, 2011.

temps commencent, puis de la manière dont ils finissent. Ensuite, ils créent une palette des *ingrédients* qu'ils souhaitent intégrer ou pas à ce cadre. Après, ils déterminent des périodes, dans lesquelles se sont déroulés des événements.

Cela fait, à chaque tour, un joueur choisit une *lens*, un fragment diégétique (personne, lieu, etc.) qui devient l'élément central du tour. Autour de celui-ci, les participants devront à nouveau créer des périodes, des événements et même des scènes jouées en lien avec ce *lens*, qui ont pour but de répondre à une question précise. Une fois cette séquence achevée, le joueur ayant choisi le *lens* détermine un *legacy* (une personne, une famille, une organisation, une philosophie, etc.). C'est un élément particulier ayant émergé durant la phase précédente, que le joueur aimerait bien voir revenir dans la partie par la suite. Ce JdR sans MJ propose de bâtir un univers, une civilisation, davantage qu'une histoire, avec ses propres récits enchâssés selon une logique structurelle de « poupées russes » narratives<sup>579</sup>.

En conclusion, dans les jeux pan-fictionnels, les joueurs génèrent les éléments diégétiques et les enchaînements narratifs. Le système de jeu a pour fonction de leur fournir une répartition égalitaire de l'autorité générative (celle qui érige le contexte diégétique) et résolutive (celle qui préside à la prise des décisions selon le principe de Lumpley). Ce sont des JdR sans MJ ou à MJ tournant, ou qui ne lient plus intrinsèquement joueur et personnage. Ce qu'ils remettent en cause, c'est cette relation, et les joueuses ne sont plus dépendantes de cette interface pour interagir avec l'univers, elles interviennent à tous les niveaux.

### **Les jeux schématiques**

Nous appelons jeux schématiques les jeux qui se déroulent par étapes précises et immuables, que ce soit des scènes ou des tours, ou qui fournissent un contexte spécifique, dramatiquement tendu, aux joueuses. Ils récupèrent une part de l'autorité narrative en imposant un schéma fondamental, mais laissent aux joueuses la liberté de la résolution des différentes étapes. Ils les poussent à se concentrer sur les relations entre personnages.

---

<sup>579</sup> Selon la définition de Markus Montola, *Microscope* ne serait pas un JdR, vu qu'il ne comporte pas le troisième élément qui, selon lui, les définit : « *An imaginary game world, a power structure and personified player characters.* » MONTOLA Markus, « The Invisible Rules of Role-Playing, the Social Framework of Role-Playing Process », in *International Journal of Role-Playing*, issue 1, <http://ijrp.subcultures.nl>, 2009, 79 pages, pp.22-36. Selon cette logique, le personnage comme moyen d'action du joueur est définitoire.

En 2001 est publié en France le jeu *Les Loups-garous de Thiercelieux*<sup>580</sup>, un jeu dont les origines exactes sont assez floues : apparemment, ce serait un dérivé d'un jeu de tradition orale russe des années 30<sup>581</sup>. En début de partie, chaque joueur se voit assigner un rôle secret, villageois ou loup-garou se faisant passer pour un villageois. Chaque nuit, les loups-garous tuent un villageois. Le lendemain, les villageois votent pour exécuter un des joueurs, en espérant que c'est un des loups-garous. Le but de chaque camp est de décimer l'autre.

Le jeu se déroule par étapes, qui sont toujours les mêmes : les villageois s'endorment (toutes les joueuses ferment les yeux), et le MJ appellent successivement les personnages qui ont une action spéciale à accomplir pendant la nuit : d'abord la Voyante, qui peut découvrir la véritable identité d'une joueuse, puis les loups-garous, qui désignent leur victime, ensuite la Sorcière, qui peut choisir de tuer ou ressusciter, etc.

Si, comme *Once Upon a Time*<sup>582</sup>, ce n'est pas un JdR à proprement parler, il utilise sciemment des termes rolistiques et propose une expérience comparable. Il est dit en quatrième de couverture : « à vous ensuite de tenir votre rôle, sous la conduite du meneur de jeu. » C'est un jeu dont le système de résolution se fait sur un mode que l'on pourrait qualifier de *roleplay* : « après discussions, ils votent l'exécution d'un suspect qui sera éliminé du jeu »<sup>583</sup>. Comme un JdR, le jeu connaît des extensions. Toutefois, il n'est pas considéré comme tel, pourtant :

To me, the crucial feature that makes a game an RPG is that it works by the (so-called) lumpley primples: in order to play, we have to create fictional stuff and agree that, for gameplay purposes, it's true. This is a pretty technical and inclusive definition. It includes *Once Upon a Time* and that game where you sit in a circle and pretend that some of you are werewolves, for instance.<sup>584</sup>

---

<sup>580</sup> DES PALLIÈRES Philippe, MARLY Hervé, *Les Loups-garous de Thiercelieux*, Éditions Lui-même, Saint-Père-en-Retz, 2001.

<sup>581</sup> *Ibid.* p.23.

<sup>582</sup> Voir Historique complémentaire en annexe.

<sup>583</sup> DES PALLIÈRES Philippe, MARLY Hervé, *Les Loups-garous de Thiercelieux*, p.4.

<sup>584</sup> BAKER Vincent, *If it isn't a RPG? Is it still a RPG?*, 2012, <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/659>

De surcroît, ce jeu ayant connu un immense succès commercial, là où la plupart des JdR d'initiation (*Chroniques oubliées*<sup>585</sup>, la *Beginner Box*<sup>586</sup> pour *Pathfinder*) privilégiant un format boîte accessoirisé peinent encore à toucher massivement le grand public. On peut se demander si cette approche focalisée sur la mise en scène et une prise en main très rapide n'a pas, dans une certaine mesure, fait pratiquer le JdR au « grand public ».

Nous devons à un membre de la Forge, Paul Czege, *My Life with Master*<sup>587</sup>. Sorti en 2003, un jeu met en place un contexte très original, et surtout très spécifique, qui est un prétexte à une mise en tension dramatique.

Il permet d'interpréter les laquais d'un maître terrifiant (le MJ), dans un château gothique et sombre, et ébranle le statut et le rôle du MJ : si la création de personnage se fait en collaboration afin de garantir la cohérence du jeu, les actions se résolvent par un duel aux dés entre le MJ et le joueur. Le but, pour les PJ, est de résister au maître, de refuser d'exécuter ses basses besognes liées à ses désirs et besoins, caractéristiques définissant ce protagoniste. Pour cela, il faut que leur score d'Amour pour les PNJ soit plus élevé que celui de Peur et de Lassitude.

Ce jeu distille une mise en abîme très intéressante, à savoir qu'il faut s'affranchir du pouvoir du maître comme le jeu s'affranchit du MJ et de son autorité. Dans les années à venir, de plus en plus de jeux conféreront au MJ un statut intradiégétique, comme *Sens Renaissance*<sup>588</sup>.

*My Life with Master* est d'autant plus important qu'il est à l'origine du « schisme » des *story games*<sup>589</sup> :

Sur les internets de l'époque, on reproche souvent à ce jeu de ne pas être *vraiment* un jeu de rôles, parce que (biffe la mention inutile) :

- il y a une « fin de jeu » prévue par les règles ;

---

<sup>585</sup> BOMBAYL Raphaël, BURCKLE David, COLTICE Damien, *Chroniques oubliées*, Black Book Éditions, Lyon, 2009.

<sup>586</sup> BULMAHN Jason, JACOBS James, RADNEY-MACFARLAND Stephen, REYNOLDS Sean K., *Beginner Box*, Paizo, Redmond, 2011.

<sup>587</sup> CZEGE Paul, *My Life with Master*, Half Meme Press, Livonia, 2003.

<sup>588</sup> BRIAND Romaric, *Sens Renaissance*, 2007.

<sup>589</sup> C'est pour cette raison que nous faisons débiter, en titre, notre chronologie de ces jeux à partir de *My Life with Master*, même si nous évoquons ses prédécesseurs. Nous rappelons toutefois l'article de Christopher Kubasik, que nous avons plus largement évoqué au début de cette sous-partie, qui faisait déjà mention du terme : <http://rpg.net/oracle/essays/itoolkit1.html>

- il n'y a pas de points de vie ;
- le mj ne fait pas ce qu'il veut ;
- le joueur n'est pas libre d'interpréter son personnage comme il le veut tout le temps ;
- on ne peut jouer qu'une seule « classe » de personnage (les Larbins) ;
- on ne peut pas préparer le « scénario » à l'avance ;
- il n'y a pas de liste d'équipement ;

[...] Bref, pris dans une de ces nombreuses discussions stériles, Clinton R. Nixon (*Shadow Of Yesterday*, *Donjon, Paladin*, que des bons plats préparés avec amour) décide de répondre peu ou prou à un détracteur (celui qui râle sur le manque de liste d'équipement, il semble me souvenir) :

Bon ben si tu veux, hein, *My Life With Master* n'est pas un jeu de rôle. On va dire que c'est un jeu narratif [story game], si ça peut te faire plaisir.<sup>590</sup>

Ce jeu remet en cause nombre de traits perçus comme définitoires par certains rôlistes, avec certaines contradictions, comme le fait de refuser d'avoir une fin de jeu prévue tout en regrettant de ne pas pouvoir préparer un scénario en avance. Un peu à la manière des *Loups-garous de Thiercelieux*, le jeu ne pense pas tant son cadre comme une fin vouée à l'exploration et à la pérégrination, mais comme un moyen de mise en tension des relations entre des protagonistes, un schéma fertile bien qu'il définisse avec netteté l'objectif de jeu (tuer le maître).

Son système de résolution se focalise sur ce programme ludique annoncé. Tout l'appareil mécanique (comme les caractéristiques des PJ), assure une cohérence dans le déroulement du jeu et l'évolution des personnages, comme dans des jeux plus classiques : dans *D&D*, un joueur n'est pas capable d'affronter un dragon avant avoir atteint un certain niveau, comme le laquais n'est pas capable d'avoir affronté son maître avant d'avoir atteint un certain score d'Amour.

En 2004 sort *Dogs in the Vineyard*<sup>591</sup>, de Vincent Baker, un autre membre connu de la Forge. Les joueurs sont des ecclésiastiques qui évoluent dans un univers alternatif proche de l'Utah du milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, où ils sont confrontés à des dilemmes d'ordre moral dans le cadre de leur exercice du pouvoir politico-religieux.

Les personnages sont en partie définis par des traits qui sont de véritables phrases « j'ai travaillé avec des chevaux et je sais comment ils pensent », et le système consiste à miser des dés, comme dans une partie de poker, entre joueurs : le vainqueur se voit accorder le

<sup>590</sup> POGORZELSKY Gregory, *De l'origine du terme Storygame*, 2013, [awarestudio.blogspot.fr/2013/10/de-lorigine-du-terme-storygame.html](http://awarestudio.blogspot.fr/2013/10/de-lorigine-du-terme-storygame.html)

<sup>591</sup> BAKER Vincent, *Dogs in the Vineyard*, Lumpley Games, 2004.

droit de décrire les conséquences de sa victoire. Le MJ a notamment pour tâche de créer le village dans lequel ces jeunes inquisiteurs vont intervenir. Comme dans *My Life with Master*, ce cadre est davantage une mise en tension dramatique qu'un environnement à arpenter : « You present an interesting situation to your players, a town. It's got a couple few conflicts already present in it, each with at least two sides, some facets and nuances to the moral questions it poses. »<sup>592</sup>

L'évolution des personnages n'est pas automatiquement synonyme de montée en puissance : ils peuvent tout aussi bien devenir plus forts ou plus faibles (mentalement comme physiquement) à l'issue d'un conflit, grâce au *Fallout Dice*. Ces retombées sont figurées par des modifications mécaniques, qui peuvent prendre la forme d'une diminution d'une statistique, de l'ajout d'un nouveau trait, etc.

Finalement, rares sont les JdR, à part quelques exceptions notables comme *Amber*, où les joueurs incarnent des personnages réellement puissants d'un point de vue social. *Dogs in the Vineyard, a contrario*, donne un pouvoir total aux PJ et place son exercice au cœur de sa réflexion : application des préceptes religieux, dilemmes, choix cornéliens, dureté et violence des sanctions, etc. Le système de résolution est pensé avec cet objectif, notamment grâce au principe d'« escalade » induit par les enchères, qui donne aux PJ une prise totale sur les dénouements narratifs : « If you GMing by the rules, you have absolutely no power to nudge things toward your desired outcome. »<sup>593</sup> Le déroulement et la finalité du scénario n'étant pas prévus à l'avance, le jeu fait la part belle à l'intercréativité narrative.

*Breaking the Ice*<sup>594</sup>, en 2005, est un titre original pour deux personnes qui consiste à jouer les trois premiers rendez-vous d'un couple. Le jeu encourage les joueurs à jouer un sexe différent du leur, le *switch*, qui peut également concerner d'autres points.

Écrit par Emily Care Boss, une autre membre de la Forge, il invite un joueur à prendre le rôle actif. Il décrira l'univers d'une façon générale, et l'autre est le guide : il récompense le joueur actif en lui donnant des dés et a la charge des réactions de son personnage. Viendra ensuite le moment de faire un jet d'attraction avec ces dés, qui détermineront l'évolution de la relation des protagonistes. Il est à noter que c'est l'un des rares JdR à

---

<sup>592</sup> *Ibid.* p.140.

<sup>593</sup> *Ibid.* p.143.

<sup>594</sup> CARE-BOSS Emily, *Breaking the Ice*, Black and Green Games, Plainfield, 2005.



prendre place dans un univers qui ne soit pas rattaché à un genre de l'imaginaire, historique ou populaire.

Ici encore, il s'agit de créer un système de résolution parfaitement cohérent à une relation humaine donnée (domination dans *My Life with Master*, exercice du pouvoir dans *Dogs in the Vineyard*, conquête amoureuse ici).

*Fiasco*<sup>595</sup> de Jason Morningstar est un grand succès commercial et critique de l'année 2009. Ce JdR sans MJ, qui ne nécessite que très peu de préparation, a pour but de mettre en place les situations tendues typiques des « films de casse », comme *Snatch*<sup>596</sup>.

Le jeu ne s'attache pas à un univers particulier mais propose plusieurs cadres, de la petite ville américaine à la station isolée dans un désert de glace. Une fois ce décor choisi, les relations entre les personnages sont déterminées aléatoirement, en se reportant à un tableau. Tout le reste est à définir par les joueuses, y compris les causes de ces rapports. Ces liens tissent et sous-tendent le réseau dramatique.

Le jeu se structure en deux actes formés de scènes, qui se concentrent sur chaque personnage à tour de rôle. Lorsqu'arrive le tour de son protagoniste, la joueuse doit choisir si elle établit la scène (sa nature, son conflit, son lieu, etc.) ou si elle la résout, notamment en décidant d'une issue positive ou négative pour son personnage. Au fur et à mesure du jeu, les joueurs échangent des dés de résolution.

Lors du premier acte, les personnages se rencontrent et déterminent leur but. Lorsque chaque joueur a eu deux scènes, l'acte 1 se termine avec le *Tilt*, qui vient retourner et bousculer la situation et amorcer l'acte 2, où chaque personnage poursuit dès lors ses propres objectifs (vengeance, victoire, etc.) Quand chaque personnage a eu quatre scènes vient l'*Aftermath*, joué comme un montage vidéo, où les dés accumulés par les joueuses déterminent aléatoirement le destin de leur personnage.

*Fiasco* fait également partie de ces jeux qui mettent en place des contextes saturés de tensions narratives passives, et propose un déroulement qui permet de les actualiser. Le système permet de générer un réseau complexe d'oppositions et d'alliances qui fusionne harmonieusement dynamique ludique et exercice de style fictionnel.

Toujours en 2009 sort *Montsegur 1244*<sup>597</sup>, un jeu sans MJ et sans dés mais comprenant un plateau et des cartes. Il s'agit de jouer les derniers moments du siège cathare, selon

---

<sup>595</sup> MORNINGSTAR Jason, *Fiasco*, Bully Pulpit Games, Chalpell Hill, 2009.

<sup>596</sup> RITCHIE Guy, *Snatch*, SKA Films, 2000.

<sup>597</sup> JENSEN Frederik J., *Montsegur 1244*, Thoughtful Games, Oxie, 2009.

quatre actes : le début du siège, l'épreuve de l'hiver, une bataille décisive et enfin brûler pour votre foi.

Chaque joueuse va amorcer une scène en tirant une carte éponyme, qui contiendra une phrase dont elle devra s'inspirer, par exemple « The crying of a child » ou « Torches in the night », carte qui pourra également être utilisée pour reprendre l'autorité narrative. Elle conclut la scène en piochant une *story card* (un personnage, comme un inquisiteur, un objet, comme le Graal, ou un événement), un élément qui pourra être intégré par la suite.

Chaque joueur doit choisir un personnage principal, parmi douze individus déjà créés. Les autres deviendront des protagonistes secondaires. Chaque personnage a trois questions auxquelles les joueurs doivent répondre. Cela permet d'une part de les singulariser d'une partie à l'autre, d'autre part d'intégrer les problématiques profondes du jeu, comme la foi, et de problématiser les rapports avec les autres protagonistes. Voici les questions concernant Bernard : « Why can no one else ride your horse? What did the inquisition take from you? Who is in your mind when you lie with Arsende? »<sup>598</sup>

D'une manière cohérente avec le genre tragique que ce jeu propose de mettre en scène, si la trame principale est connue et quasiment identique d'une partie à l'autre, le jeu concentre son intérêt autour des relations entre les protagonistes, et surtout la décision que chacun prendra à la fin de la partie, entre renier sa foi devant l'inquisition, être brûlé vif s'il refuse de le faire, ou réussir à fuir dans la nuit.

Sorti en 2010, *Perfect Unrevised*<sup>599</sup> permet à deux joueurs d'incarner à tour de rôle un Criminel et toute la société victorienne dystopique et totalitaire qui tente de l'arrêter, la Loi et ses Inspecteurs.

Tout commence avec la scène de Crime, où le Criminel décrit son forfait. Le joueur incarnant la Loi interroge celui qui interprète le Criminel, par exemple sur ce que son personnage ressent à ce moment-là : ce n'est en fait qu'une introduction au scénario, pour cerner ses enjeux et l'intégrer à l'univers, ainsi que pour définir ses motivations.

Puis vient la scène de Découverte, où l'enjeu est de savoir si le Criminel est attrapé. S'il est capturé s'ensuit la scène de Torture, s'il s'enfuit la scène de Réflexion. La Loi peut aussi décider de le laisser filer pour créer une Emprise mineure (trouver une simple preuve) ou majeure (la découverte d'une de ses faiblesses psychologiques). Ces Emprises donneront un avantage dramatique et mécanique à la Loi lors de la prochaine partie.

---

<sup>598</sup> *Ibid.* p.34.

<sup>599</sup> MCDALDNO Avery Alder, *Perfect Unrevised*, Buried Without Ceremony, 2010.

Enfin vient la scène de Réflexion, où le Criminel raconte l'impact de son crime sur lui-même, les autres ou la ville où se déroule le jeu. *Perfect Unrevised* se classe dans ce genre de jeux qui ciblent une typologie bien particulière d'histoires.

En conclusion, le système des jeux schématiques a pour fonction de proposer une structure narrative ou un contexte précis relativement immuables, et de prendre, au moins en partie, l'autorité sur son enchaînement, fréquemment découpé en scènes. En instaurant des contextes très tendus et fournis en termes dramatiques, notamment en imposant certaines typologies de relations entre les personnages, ou des objectifs conflictuels, etc., ils prennent une grande partie de l'autorité générative narrative et parfois démiurgique.

Ces contextes très spécifiques ont pour but de focaliser l'attention des joueurs sur des thèmes précis, comme le pouvoir et l'éthique dans *Dogs in the Vineyard*, la foi dans *Montsegur 1244*, ou des situations fictionnelles topiques, comme les scènes-clé des films de casse dans *Fiasco*, la romance et la séduction dans *Breaking the Ice*, ou tout simplement une typologie particulière de conflit : laquais contre maître dans *My Life with Master*, les conflits typiques du cyberpunk dans *Remember Tomorrow*<sup>600</sup>.

S'ils déplacent parfois la zone d'intervention des joueurs, ce n'est que pour mieux leur offrir des « leviers », des « nœuds » qui concentrent sur eux les tensions. Ce sont des outils à leur disposition, des ingrédients, des « briques » qu'ils sont libres d'utiliser. C'est cette liberté d'agencement, de choix à l'intérieur d'un réseau prédéterminé, qui singularisera chaque partie : *Les Loups garous de Thiercelieux*, s'il est un jeu aux étapes bien déterminées et précises, laisse une entière liberté aux joueurs concernant le système de résolution : « après discussion, ils votent l'exécution d'un suspect. »<sup>601</sup> *Perfect Unrevised* propose un schéma pour jouer un crime et ses répercussions dans une société totalitaire : selon que le joueur commette un meurtre cruel ou peigne une rose sur un mur, le thème politique du jeu demeure mais fait montre de toute son amplitude. Si l'assassinat est un crime dans une société démocratique, le tag n'en est pas un.

En outre, la polyvalence des univers rolistiques comme fin en soi pourrait leur fait courir un danger, celui de la dilution des singularités et par là l'uniformisation, puisqu'ils finiraient par tous se ressembler : « Le premier tabou que les auteurs de jeux indépendants ont remis en cause est celui selon lequel un jeu doit être thématiquement ouvert. »<sup>602</sup> En se

---

<sup>600</sup> Voir notre Historique complémentaire en annexe.

<sup>601</sup> DES PALLIÈRES Philippe, MARLY Hervé, *Les Loups-garous de Thiercelieux*, op. cit.

<sup>602</sup> FELTEN Ben, « Les Vertus de l'indépendance », in *Indie-rpg Magazine*, n°0, juillet 2005, 19 pages, p.7.

concentrant sur un type précis de cadre et de thème, ces jeux seraient plus à même de les traiter « à cœur », spécifiquement.

Pour résumer, ces jeux fournissent aux joueurs des mises en tension dramatiques et ludiques. Ils ont autorité sur la manière dont ils vont agir sur ces tensions (déclenchements, résolutions, oppositions, retournements, etc.)

### **Les jeux à autorité disputée**

Nous mettons dans cette catégorie les jeux où l'autorité résolutive et générative sur la fiction est un enjeu à part entière.

En 2002, Clinton R. Nixon, qui co-administre le site de la Forge avec Ron Edwards, sort son jeu *Donjon*<sup>603</sup>. Ce neo-retro, pour reprendre la terminologie de Proctor, intègre des procédés de narration partagée<sup>604</sup> : lorsqu'un PJ (ou le MJ, cela s'applique également à lui) réussit un jet pour percevoir ou trouver quelque chose, comme un bruit ou une porte secrète, il y a effectivement un bruit ou une porte secrète. Plus le jet est réussi, plus le PJ peut ajouter d'éléments : ce qui est à l'origine du bruit, le lieu où mène la porte secrète, etc.

En cela, le jeu détourne le côté prédéterminé d'un *sandbox* classique, parce que les joueurs participent réellement à l'émergence diégétique, et que le MJ est soumis à la même contrainte. La magie se voit dotée d'un système assez libre, où la joueuse dispose d'une liste de mots magiques qu'elle va pouvoir interpréter pour jeter des sorts : « For example, the word “fog” might be used to create a thick fog to hide in, or it could be used to fog the minds of men. It could even be used to deal damage to enemies, if you made a spell called “Choking Fog” or “Acid Fog.” »<sup>605</sup> Ce système de jeu oblige donc l'intercréativité diégétique.

La même année, *Dust Devil*<sup>606</sup> permet d'interpréter, dans une ambiance western, des humains devant lutter contre leur démon intérieur (au sens figuré de tentation). Son système de résolution consiste à se constituer une main de poker en piochant des cartes dont le nombre est déterminé par les scores de caractéristiques. Mais, plus intéressant encore, *Dust Devils* introduit une répartition innovante de l'autorité narrative : pour chaque scène, un joueur tire une carte. Celui qui a la plus élevée devient le narrateur de la dite

---

<sup>603</sup> NIXON Clinton R., *Donjon*, Anvilwerks, Nouvelle-Orléans, 2002.

<sup>604</sup> C'est la raison pour laquelle nous l'avons placé dans cette catégorie.

<sup>605</sup> NIXON Clinton R., *Donjon*, op. cit., p.43.

<sup>606</sup> SNYDER Matt, *Dust Devils*, 2002.

scène, et décidera de son déroulement et de son issue. Ce JdR fera l'objet de nombreux *hacks*.

En 2008, dans un tout autre style, sort *Houses of the Blooded*<sup>607</sup>, que son auteur John Wick qualifie d'« anti-D&D ». On y incarne des aristocrates d'une société fictive qui n'est pas sans rappeler les cours royales des romans de capes et d'épées. Le but, pour les joueurs, est de gagner en pouvoir, de gérer leur domaine et d'obtenir des terres supplémentaires.

Ici, le système de résolution ne sert pas à déterminer si l'action est réussie, mais la personne qui va être en droit de prendre cette décision, ce que le jeu appelle le privilège. *Houses of the Blooded* est le parfait exemple d'un jeu qui flâne sur l'équilibre entre le principe selon lequel une joueuse est responsable d'un personnage, et celui qui donne à la joueuse une prise narrative qui va au-delà de cette entité : la joueuse peut prendre la décision de donner une issue négative à l'action entreprise par son propre personnage, si elle trouve ce dénouement plus intéressant.

En conclusion, dans les jeux à autorité disputée, la répartition de l'autorité sur ce qui se passe dans la fiction devient un enjeu à part entière. Dans *Donjon*, un jet réussi permet d'obtenir l'autorité générative. Dans *Houses of the Blooded*, réussir un jet confère le « privilège » d'obtenir l'autorité résolutive.

### **Les jeux canoniques**

Nous appelons jeux canoniques ceux qui encadrent l'autorité des joueurs de façon à ce qu'ils se conforment aux codes d'un genre.

En 2002, *octaNe*<sup>608</sup> propose de jouer dans le genre post-apocalyptique selon quatre modes, du plus pulp au plus réaliste, et d'incarner des personnages créés à partir d'archétypes. Les parties se structurent selon un enchaînement de scènes, où les joueurs peuvent tenter d'accomplir des actions cohérentes avec le mode choisi. S'ils veulent sortir des canons du genre, ils doivent dépenser des *plot points*.

Le système de résolution s'articule selon une logique progressive dans sa répartition de l'autorité narrative : sur un 5 ou un 6, le joueur peut décrire selon son bon vouloir les conséquences de son action. Sur un 4, il décide de son résultat mais le MJ peut ajouter un événement qui vient limiter son succès. Sur 1 ou 2, le MJ prend le contrôle. En simulant

---

<sup>607</sup> WICK John, sort *Houses of the Blooded*, Wicked Dead Brewing Company, 2008.

<sup>608</sup> SORENSEN Jared A., *octaNe*, Memento Mori, 2002.

davantage une esthétique d'univers qu'une diégèse détaillée et bien déterminée, *octaNe* est jeu véritablement précurseur.

En 2007, *The Committee for the Exploration of Mysteries*<sup>609</sup> propose aux joueuses d'incarner des aventuriers d'un club qui se réunissent afin de raconter à tour de rôle leurs péripéties dans un monde pulp inspiré par les écrits de Jules Vernes. Ce jeu comprend nombre de mécaniques intéressantes : lorsqu'un participant raconte l'histoire de son personnage, un autre joueur incarne l'Opposition, c'est-à-dire tous les périls qui se dresseront sur son chemin. Le héros raconte comment il utilise tous les éléments à sa disposition (relations, matériel) pour surmonter les épreuves qu'il doit affronter, afin d'obtenir des dés pour avoir les meilleures chances de réussir ses jets lors des tests de résolution.

Le récit répond à des contraintes précises, qui imposent d'utiliser un certain nombre de phrases-clé afin d'introduire les divers éléments narratifs obligatoires. Lorsque le personnage principal se présente au début de son tour, les autres joueuses interviennent en ajoutant elles aussi un trait typique du caractère du protagoniste, et introduisent cet enrichissement par la phrase : « And of course all the Committee knows... » ce qui permet d'une part de fédérer le groupe, et d'autre part de donner au joueur un bonus mécanique qu'il pourra utiliser au cours de son récit.

Nous devons à Vincent Baker le grand jeu de la scène indépendante de 2010, à savoir *Apocalypse World*,<sup>610</sup> petite révolution qui va inspirer de nombreux hack (*Dungeon World*<sup>611</sup>, *Monsterhearts*<sup>612</sup>, entre autres). Au départ, le jeu ne propose pas tant un univers qu'un genre fictionnel, le post-apocalyptique. Par un habile procédé intradiégétique, il ouvre de nombreuses perspectives : la fin du monde a eu lieu mais personne ne se souvient de rien. Lors de chaque campagne, l'univers sera différent, et pour cause : ce sont les joueuses qui vont l'ériger de concert au fur et à mesure de la partie.

Une des grandes innovations de ce jeu, ce sont les *moves*, qui typent fortement le système de résolution. Les joueuses créent leur personnage à partir d'archétypes, qui ont des *moves*, c'est-à-dire des types d'actions spécifiques, cohérentes avec leur *background*, mais également des *basic moves* communs à tous les protagonistes. Chaque *move* est une

---

<sup>609</sup> BOYD Eric J., *The Committee for the Exploration of Mysteries*, Eric J. Boyd Design, 2007.

<sup>610</sup> BAKER Vincent, *Apocalypse World*, Lumpley Games, 2010.

<sup>611</sup> KOEBEL Adam, LATORRA Sage, *Dungeon World*, Sage Kobold Productions, 2012.

<sup>612</sup> MCDALDNO Avery Alder, *Monsterhearts*, Buried Without Ceremony, 2012.

action précise, et les modalités de sa résolution, ainsi que ses conséquences, sont définies avec exactitude : « When you do something under fire, or dig in to endure fire, roll+cool. On a 10+, you do it. On a 7-9, you flinch, hesitate, or stall: the MC can offer you a worse outcome, a hard bargain, or an ugly choice. »<sup>613</sup> Le système de résolution est un véritable actant narratif, où chaque jet a une conséquence concrète, qui engendre une situation fictionnelle féconde. Le MJ, comme les PJ, dispose lui aussi de *moves* spécifiques, qui sont autant d'amorces de situations de jeu cohérentes avec les canons du genre post-apocalyptique.

Les relations entre les personnages sont au cœur du jeu et font l'objet d'un score mécanique, l'Hx, qui représente à quel point les PJ se connaissent bien. Le jeu récompense le fait de faire évoluer cette caractéristique. Lors de la première partie, les joueurs vont devoir justifier ces scores par un *background* commun : cette mécanique renforce la cohérence fictionnelle de la fédération du groupe, ce qui manque parfois à certains JdR.

De surcroît, si *Apocalypse World* répartit les rôles assez traditionnellement entre PJ et MJ, il déplace quelque peu le statut de ce dernier, en le posant davantage comme un gardien de la cohérence fictionnelle :

Play to find out: there's a certain discipline you need in order to MC *Apocalypse World*. You have to commit yourself to the game's fiction's own internal logic and causality, driven by the players' characters. You have to open yourself to caring what happens, but when it comes time to *say* what happens, you have to set what you hope for aside.

The reward for MCing, for this kind of GMing, comes with the discipline. When you find something you genuinely care about — a question about what will happen that you genuinely want to *find out* — letting the game's fiction decide it is uniquely satisfying.<sup>614</sup>

Il n'est pas tant recommandé, pour la MJ, de prendre la parole, que d'attendre que les joueuses la lui donnent : « Whenever there's a pause in the conversation and everyone looks at you to say something, choose one of these things and say it. »<sup>615</sup> Elle a pour mission de « relancer » les PJ lorsque ceux-ci sont à court d'idées, ou lorsqu'ils ratent un jet. *Apocalypse World* formalise une fonction la plupart du temps sous-entendue du MJ, éviter les impasses narratives, et propose des moyens pour le faire.

---

<sup>613</sup> *Ibid.* p.86.

<sup>614</sup> *Ibid.* p.109.

<sup>615</sup> *Ibid.* p.116.

Le jeu insiste sur l'importance de poser beaucoup de questions aux PJ, et d'intégrer au maximum leurs réponses à l'univers. Les contraintes de ce système permettent de poser les éléments narratifs au présent : « DO NOT pre-plan a storyline »<sup>616</sup>. Selon une logique co-générative, elles sont des outils avec lesquelles les joueurs forgent la narration en impulsant les situations topiques d'un genre fictionnel. D'ailleurs, lorsque le MJ annonce un *move*, il ne faut pas qu'il *dise* le nom du *move*, comme *Announce future badness*. Il faut qu'il *réalise* ce *move* dans le cadre fictionnel, en termes concrets, en annonçant un événement de mauvais augure qui pourrait potentiellement arriver aux PJ. Ici, le système de jeu, en plus d'être un actant narratif, code l'ADN qui préside à la logique fictionnelle.

En 2012, *Monsterhearts* propose d'adapter le système d'*Apocalypse World* au genre bit-lit, où les joueurs incarnent des adolescents qui sont également des créatures fantastiques. Ce système y est modifié pour mettre en valeur le sexe, la violence et les problématiques adolescentes. Les *strings* remplacent le Hx et montrent l'emprise psychologique que l'on peut exercer sur les autres personnages, l'appartenance à un groupe donné. Les *topoi* du genre codent également les archétypes, ici appelés des *skins*, et comprennent le vampire, la sorcière, le loup-garou, etc.

Le jeu propose une structure inspirée par les séries TV, mais en présentant l'avantage d'intégrer directement les joueurs dans l'intrigue :

When play begins, the MC is going to ask lots of questions, and the answers to those questions are going to act as springboards for scenes. The MC is going to frame the first scenes, but it's possible that players will frame future scenes as well.<sup>617</sup>

Ces scènes forment une saison, dont la fin est enclenchée lorsqu'un PJ achète sa cinquième augmentation :

Season Advances are a big deal. They allow a character to rewrite their nature, to become a different kind of monster, or to grow up. They allow a player to change characters altogether, or to take on a second character.

Unlocking the Season Advances also signals to everyone that the current chapter of the story is coming to an end. You've got the current session, and one session after that, to bring things to their climax and resolution. Anything that isn't resolved at the end of next session is left hanging in mid-air.<sup>618</sup>

---

<sup>616</sup> *Ibid.* p.108.

<sup>617</sup> MCDALDNO Avery Alder, *Monsterhearts*, *op. cit.*, p.17.



Ce format narratif renouvelle les perspectives traditionnelles d'évolution des personnages rolistiques, en marquant plus franchement les points les plus importants des changements. Au lieu d'offrir une simple augmentation exponentielle de puissance, celle-ci s'accompagne d'une possible redéfinition ou d'un changement majeur qui viendra réamorcer certains traits, et par là ses relations avec les autres protagonistes, élément central du jeu.

Après *Monsterhearts*, *Dungeon World* est un autre hack d'*Apocalypse World* qui fait une entrée remarquée :

Luke Crane talks about RPG rules as “technology” in that it’s advanced in the same way over time. That the technology we have, inherent in the roleplaying games available to us, is so much more advanced (though not universally “better” per se) than we had in the 1970s. What we wanted to do with *Dungeon World* was present a game that utilized this new technology, but in a way that would be easily adopted and understood by our audience. People might not attach to *Apocalypse World* as easily, given the style of writing, milieu of play, etc. With *Dungeon World* we’re leveraging a collective history that *D&D* put down.<sup>619</sup>

Dans une démarche très postmoderne, *Dungeon World* propose une nouvelle expérience de *dungeon crawling*, plus accessible avec une création de personnage rapide. Les *moves* agissent ici comme des guides qui peuvent aiguiller des joueurs néophytes dans le déroulement du jeu, là où un JdR plus traditionnel peut être déroutant par la liberté d'action totale qu'il permet. D'ailleurs, en France, l'éditeur ayant traduit le jeu, Narrativiste Éditions, a fait le choix de le présenter comme un jeu de plateau, avec des cartes pour les *moves*, un plateau, des figurines, soit autant de matérialisations des différentes mécaniques du système.

Pour conclure, les jeux canoniques encadrent l'autorité générative et résolutive des joueuses (MJ comme PJ) de façon à se conformer aux codes d'un genre. En cela, ils prennent notamment le contrepied des systèmes de résolution des jeux des années 90 et début 2000, dont le but « d'omnisimulation » ne rendait pas forcément le genre saillant.

Celui-ci peut être fictionnel, comme le post-apocalyptique dans *Apocalypse World* et *OctaNe* (le premier avec les *moves*, liste d'actions possibles des joueurs, le second en obligeant à dépenser des *plot points* lorsqu'une action s'éloigne des canons du genre), ou la

---

<sup>618</sup> *Ibid.* p.37.

<sup>619</sup> Adam Koebel, voir entretien en annexe.

fantasy *old school*, comme *Dungeon World*, ou le pulp dans *The Committee for the Exploration of Mysteries* et ses phrases imposées pour rester cohérent avec les *topoi*. Plus rarement, le genre émulé peut aller au-delà du fictionnel, comme les *Parsely Games*<sup>620</sup> qui simulent les premiers RPG informatiques.

### **Conclusion : une remise en cause de l'autorité fictionnelle**

Après ce tour d'horizon de ces JdR indépendants, originaux, à narration partagée, *story games* et autres titres qui s'inscrivent en marge des circuits et des créations traditionnelles, il apparaît assez clair qu'à part quelques exceptions, la plupart ont en commun de repenser l'autorité démiurgique et narrative du MJ, voire son statut proprement dit. Même *Apocalypse World*, qui fondamentalement ne fait pas voler en éclats la relation entre PJ et MJ, instaure tout de même, par son système, un encadrement de ses actions et remet en cause le fait de prévoir des scénarios préécrits.

Au cours de l'analyse de ces quatre typologies de jeux, nous avons dissocié deux notions qui nous apparaissent essentielles : l'autorité générative d'une part, qui est la force créatrice diégétique au sens global, celle qui permet de créer et ajouter des pans démiurgiques<sup>621</sup>, narratifs, et même au-delà. L'autorité résolutive, d'autre part, concerne le système de résolution, c'est-à-dire la manière dont se prennent les décisions en cours de jeu dans une situation donnée. Il nous semble que cette question de l'autorité est cruciale car c'est elle qui module le degré d'intercréativité du JdR lui-même.

Ces catégories, comme toutes les théories de ce genre, peuvent être mises en crise par des jeux difficilement classables (est-ce que *Dirty Secrets* est un jeu schématique ou pan-fictionnel ?). Néanmoins il nous est apparu pertinent de fédérer ces jeux en tentant de déterminer les éléments saillants concernant la remise en cause de la répartition traditionnelle des deux types d'autorité, générative et résolutive. Nous n'avons pas opté pour la classification avec ou sans dés, avec ou sans MJ, qui peuvent comprendre des jeux très différents les uns des autres, dans leurs objectifs comme dans leur déroulement, d'où le besoin de créer notre propre classification pour les besoins de cette étude comparative.

---

<sup>620</sup> SORENSEN Jared A., *Parsely Games*, 2009.

<sup>621</sup> Par exemple, si les joueurs choisissent de jouer une campagne d'*AD&D2* dans l'univers de *Planescape*, l'autorité générative de l'univers est *a priori* détenue par le livre de base de *Planescape*, puisque c'est de lui dont va être issu l'univers, même si les joueuses y apportent des modifications. De la même manière, si un MJ décide de mener la campagne *Dragonlance*, l'autorité générative narrative est au départ détenue par la campagne écrite, même si les joueurs y apportent là aussi des modifications.

Il nous apparaît, après cette analyse, que la question de l'autorité fictionnelle (et donc du degré d'intercréativité et de la façon dont ces jeux la font évoluer), va au-delà du rapport entre PJ et MJ et de l'autorité résolutive.

Toutefois, pour nous concentrer quelques instants sur cette évolution de la condition du MJ<sup>622</sup>, il est possible de faire le parallèle entre le statut sacralisé qu'avait l'auteur, depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, comme seul et unique détenteur d'une œuvre et de l'univers lié.<sup>623</sup> En matière de fiction, cette franche limite entre émetteur et récepteur tend à se fragmenter et à se complexifier, le jeu vidéo en étant une manifestation évidente, les *fan-fictions* et les produits dérivés intradiégétiques en étant une autre : les récepteurs veulent des fictions qu'ils peuvent activement intégrer, pas seulement « consommer », c'est-à-dire lire ou voir puis passer à une autre : la réception fictionnelle ne peut plus être considérée en termes passifs, comme Umberto Eco (et d'autres) l'avait perçu dès la fin des années 70 avec *Lector in Fabula*.

En découle une certaine dissidence à l'égard de la position toute-puissante de l'auteur sur son œuvre, qui est remise en cause par les récentes innovations en matière légale (*creative commons*, etc.) et par « l'expertisation » des communautés de fans. Celles-ci n'hésitent pas à faire preuve d'un esprit critique acéré envers les œuvres qu'ils adorent néanmoins, dans un phénomène d'appropriation assez récent.<sup>624</sup> De la même manière, le JdR cherche des moyens de partager encore davantage la génération fictionnelle entre les différents participants, afin d'aller de l'interactivité à l'intercréativité, notamment là où d'autres médias ne proposent que peu de prises : l'autorité générative.

Pour certains, faire évoluer le statut du MJ relève également d'une démarche visant à une prise en mains plus rapide du JdR traditionnel :

---

<sup>622</sup> Voir également à ce sujet : CARE BOSS Emily, « Collaborative Roleplaying, reframing the game », in WALTON Jonathan (dir.), *Push, New Thinking about Roleplaying*, 2006, [bleedingplay.wordpress.com/push/](http://bleedingplay.wordpress.com/push/)

<sup>623</sup> Voir aussi à ce sujet : BROWN NEPHEW Michelle Andromeda, *Playing with Power: the Authorial Consequences of Roleplaying Games*, thèse de doctorat en Philosophie, Université du Wisconsin-Milwaukee, 254 pages, 2003.

<sup>624</sup> À ce sujet, voir les épisodes très emblématiques de la série animée *South Park*, *The China Problem* (saison 12 épisode 8), où Kyle décide d'attaquer George Lucas et Steven Spielberg pour avoir violé Indiana Jones, ou *Free Hat* (saison 6 épisode 9), où les jeunes héros sont très déçus des nouvelles versions de film de Lucas et Spielberg. Comme le dit Wolf: « Imaginary worlds are often not only transmedial and transnarrative, but transauthorial as well ». WOLF Mark J. P., *Building Imaginary Worlds, The Theory and History of Subcreation*, Routledge, New York, 2012, 394 pages, p.269. Voir également, à ce sujet, JENKINS Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, *op. cit.*

Donc, pour moi le fait de proposer des jeux qui ne demandent pas 20h de lecture et 10h de préparation avant de jouer, c'est plus la solution que le problème. Les jeux sans MJ par exemple sont de ceux-là, puisqu'ils ne nécessitent pas de préparation, car la synergie narrative entre les joueurs pallie largement la préparation scénaristique.<sup>625</sup>

Paradoxalement, alors que l'on reproche à ces jeux un certain élitisme, en partie revendiquée par certains auteurs, il se pourrait bien qu'ils constituent également une piste intéressante pour découvrir une forme rolistique adaptée aux non-initiés. Bien sûr, il n'est pas question que cette forme « remplace » ou soit considérée comme « meilleure » qu'une pratique plus classique, nous ne voyons pas la pertinence de cette logique darwiniste. Comme la plupart des créations issues des sphères indépendantes, elle propose simplement des alternatives en matière d'autorité fictionnelle. Celles-ci existeront dès lors en parallèle, ou pénétreront le domaine classique pour l'enrichir, en empêchant toute uniformisation des pratiques qui en scléroserait l'inventivité.

### ***Fabula pré-déterminée et Story games***

Cette contradiction larvée entre l'intercréativité postulée par les JdR et le fait de prévoir des scénarios déterminés à l'avance est pointée du doigt par Ron Edwards sur le forum de la Forge, sous le nom *The Impossible Thing* : « The GM is the author, the players direct the actions of the protagonist »<sup>626</sup>.

En 2005, Joseph Young, dans son article nommé selon ce principe, *The Impossible Thing before Breakfast*<sup>627</sup>, identifie quatre typologies de relation entre MJ et narration :

From the outside, it may be difficult to distinguish illusionism, participationism, and trailblazing from each other. In each case, the referee has created a story and the players are following it. The illusionist referee has locked the players into his story without telling them this. The participationist referee has their consent to locking them into his story. The trailblazer is dependent on their good faith effort to follow his clues so that his story will be told. Yet in the end, it is almost always the case that the player characters have lived the story which was prepared by the referee. The fourth approach to play, known as **bass playing**, is completely different from these. [...] Ron Edwards identified and named bass playing, with reference to the role of the

---

<sup>625</sup> DÉMIURGE Frédéric, post dans le sujet *Vision commune du JDR et originalité*, <http://www.silentdrift.net/forum/viewtopic.php?t=1608&start=0>, 2009.

<sup>626</sup> EDWARDS Ron, *Arrowflight and illusionist game texts*, <http://indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=3966.0;wap2>

<sup>627</sup> YOUNG Joseph, *Theory 101: The Impossible Thing before Breakfast*, 2005, [ptgptb.org/0027/theory101-02.html](http://ptgptb.org/0027/theory101-02.html)

bass player in a jazz or rock band. The bass player sets the beat, probably the mood, the key, and the changes in the music, but he almost never plays the melody. That's given to the other instrumentalists to provide. In the same way, the bass player referee sets up the world, the mood, perhaps the situations, but then falls into the background and allows the players to improvise, he merely supporting their efforts, bringing changes when it will work for them, and keeping it moving at an acceptable pace.

In this resolution of *The Impossible Thing*, the referee controls the story in the sense that he sets up the world and the situation, and so decides what the story is about and where it begins; but he does not control how it ends, or how it reaches the end, because that depends entirely on the choices made by the players expressed through their characters. In the end, the story will be as much a surprise to him as to anyone else. Bass playing is the freest and most interactive approach to play.<sup>628</sup>

C'est une des pistes proposées par les jeux comme *Apocalypse World*, qui insiste sur le fait de ne pas prévoir le déroulement de la narration à l'avance. *A contrario*, un jeu comme *My Life with Master* impose une structure narrative assez précise, avec une fin programmée. Cette notion de *bass playing*, si elle est remarquablement bien trouvée, ne concerne que la question de l'autorité narrative et sa génération préétablie, qui n'est qu'une partie du pouvoir décisionnel autour de la table, que ces jeux ont plus vastement remis en cause.

Cette question nous amène à aborder le terme *story game*, dont le bien-fondé divise la communauté rolistique :

Historiquement, le terme de *storygames* est apparu sur RPG.net suite à des discussions houleuses concernant *My Life with master*. [...]Toujours est-il qu'un de ses supporters (Clinton R. Nixon), agacé, proposa à ses détracteurs de le qualifier de *storygame* afin d'évacuer la question de son « étiquette » et de pouvoir enfin discuter du jeu en lui-même. Le terme est resté et avait alors pour but d'inclure les JdR et les jeux « ressemblant aux JdR ». <sup>629</sup>

Comme nous l'avons vu, les jeux schématiques, qui sont fréquemment définis comme *story games*, proposent des contextes ou des situations de jeu très cadrées, afin d'explorer un ou plusieurs thèmes particuliers<sup>630</sup>, de mettre en scène un type de conflit particulier, ou une typologie de scène précise liée à un genre, comme les JdR canoniques ont pour but de

---

<sup>628</sup> *Ibid.*

<sup>629</sup> LARRÉ Jérôme, *JdR VS storygames*, 2013 <http://www.tartofrez.com/?p=2565>

<sup>630</sup> En cela, nous rejoignons en partie la définition du narrativisme par Ron Edwards, qui pose un thème reconnaissable comme trait définitoire, bien que ce cas de figure ne soit qu'un des trois cas évoqués. Les jeux schématiques peuvent également se concentrer sur une situation fictionnelle topique ou une typologie de conflit particulière.

générer des situations cohérentes avec le genre fictionnel émulé. Cela nous semble être une première piste de réflexion pour entrevoir une distinction entre *story games* et JdR traditionnels : les seconds proposent un cadre d'une grande amplitude à l'intérieur d'un univers donné. Souvent construit sur le mode pléthorique de l'encyclopédie, ils laisseront aux joueuses une plus grande latitude en ce qui concerne les thèmes abordés et les situations mises en place, d'un scénario à l'autre.

Leurs systèmes de résolution visent fréquemment le but de pouvoir résoudre tout type de situations, d'où des listes de compétences fournies sur les fiches-personnages, y compris pour les cas qui peuvent être sans faire appel au système prévu à cet effet : dans *D&D3*, il est possible d'obtenir des données sur un sujet en réussissant un jet sous la compétence *gathering informations*, ou bien en interprétant une conversation avec un notable dans une taverne, où le PJ discutera avec ce PNJ incarné par le MJ.

Quant aux *story games*, ils semblent, la plupart du temps, avoir des systèmes « plus légers », mais peut-être est-ce seulement dû au fait qu'ils ne prétendent pas à l'exhaustivité de résolution, juste à une fonction précise dans un contexte spécifique.

De la même manière, s'ils « limitent » les joueuses dans certains cadres, c'est parce qu'ils définissent un horizon d'attente précis et clair dès le début du jeu : dans *Dogs in the Vineyard*, si un personnage décide de quitter son ordre religieux et devenir athée, il devient difficile de continuer à jouer ce protagoniste. Comme on l'entend parfois, ces jeux ne permettent pas tant une plus grande liberté narrative (dans *My Life with Master*, la fin de l'histoire est déjà définie), mais d'expérimenter à l'intérieur de structures dont la fonction et de garantir l'horizon d'attente du jeu, même si, en cela, il peut offrir une durée de vie plus restreinte<sup>631</sup>.

Si l'on voulait se cantonner à une définition clivante et bipartite, on pourrait penser que les JdR classiques donnent les outils qui permettent d'intégrer les joueurs à un univers particulier, là où les *story games* donneraient les outils pour générer ces univers ou des typologies de situations particulières. L'un serait donc davantage du côté de l'interactivité, l'autre de l'intercréativité.

Toutefois, cette répartition ne fonctionne pas, pour deux raisons : d'abord, certains de ces jeux ne se définissent pas eux-mêmes comme *story games* : *Remember Tomorrow* se

---

<sup>631</sup> Dans le même ordre d'idées, le cinéma hollywoodien se conforme à certaines méthodes et schémas narratifs sans cesse déclinés à travers des dizaines de films, comme *Le Héros aux mille visages* de Joseph Campbell, méthode de création standardisante qui semble assurer son succès.

défini comme JdR, là où *Perfect: Unrevised* se définit comme un *story game*, alors que ces deux jeux, bien qu'ils ne permettent pas de simuler les mêmes thèmes, codes diégétiques ou types de conflits, proposent une structure similaire pour le faire : un enchaînement de scènes et de phases précises, dont les fonctions et objectifs, mais pas le résultat, sont définis. *Apocalypse World*<sup>632</sup>, pour prendre un autre exemple, se définit comme un JdR, alors que *Monsterhearts*, dont il est le *hack*, se définit comme un *story game*.

Autre raison de condamner cette définition, *Microscope* se définit comme un JdR alors qu'il propose des outils génératifs fictionnels, et *Perfect Unrevised*, qui se définit comme un *story game*, nous fait intégrer un univers préétabli, Cadence.

La mise à distance du rapport entre personnage et joueuse n'est pas non plus un moyen de les différencier : dans le JdR *Microscope*, les joueurs ne sont pas rattachés à un seul personnage, mais le sont dans le *story game* *Perfect Unrevised*. Cela pourrait toutefois être envisagé si l'on s'écartait de la définition que font les créateurs de leurs propres jeux, nous dirions dès lors que les *story games* sont des JdR, dans le sens où les joueurs jouent un rôle actif dans la fiction, selon notre large définition du *roleplay*. Ce sont des protagonistes au sens dramatique du terme, ce qu'il faut distinguer de la notion de personnage, c'est-à-dire au sens d'éléments actants qui font avancer une narration, pas forcément assimilés aux personnages. Ils peuvent prendre la forme de groupes de personnages ou d'autres forces oppositionnelles ou génératives. Ces protagonistes, ces actants, sont des incarnations intradiégétiques pour les JdR classiques, les personnages, et extradiegétiques pour les *story games*. Néanmoins, il nous apparaît peu pertinent d'ignorer la qualification que font les auteurs de leurs propres jeux.

Une autre piste de différenciation entre *story games* et JdR serait que les *story games* définissent le cadre de ce qu'il est possible de faire, pas à pas, là où les JdR limitent *a posteriori* les actions des joueurs par le système de résolution ; autrement dit, pour les *story games*, le système de jeu permet de générer les actions au préalable, ou du moins de les encadrer, comme les *moves* d'*Apocalypse World*, là où en JdR classique, les actions sont impulsées par les joueurs, et que le système de résolution intervient ensuite pour en déterminer l'issue. Mais encore ici, cela ne convient pas à certains *story games* qui observent un système de résolution traditionnel.

---

<sup>632</sup> Ce dernier ne fait pas apparaître la mention RPG sur sa couverture ni même dans ses premières pages, mais il est dit, p.11 : « roleplaying is a conversation ».

Enfin, il serait possible de penser que les *story games* correspondent à notre catégorie des jeux schématiques, parce qu'ils se déroulent selon un schéma narratif préétabli fréquemment découpé en scènes (le terme *story* prend tout son sens), là où les JdR traditionnels ne posent pas de structures narratives préétablies. Mais là encore, en plus d'opposer les jeux entre eux selon la façon dont ils sont définis par leurs auteurs, notamment *Apocalypse World* qui insiste sur le fait de jouer pour découvrir la suite des événements (ce qui condamne un schéma narratif préétabli) alors que *Monsterhearts* est également appelé *story game*, l'on peut remettre en cause la pertinence du schéma narratif prédéfini comme trait définitoire des *story games*. De surcroît, les JdR dits « burst » sont créés pour être joués en une seule campagne. La trame narrative y est elle aussi prédéterminée.

La différence fondamentale est que les jeux schématiques sont faits pour être rejoués, puisque l'on y joue davantage pour savoir *comment* les choses arrivent plutôt que de savoir lesquelles arrivent :

Si la plupart des critiques affirment que le *suspense* est fondamentalement lié à une incertitude, ils reconnaissent en même temps l'existence d'un phénomène apparemment paradoxal : les sujets seraient capables de ressentir du suspense même dans un contexte qui implique une répétition du texte, ce qui devrait pas conséquent réduire les incertitudes de l'intrigue.<sup>633</sup>

On peut conclure de ce qui précède que si le narrateur commençait à raconter le conflit par sa phase de « réconciliation », en se servant d'une anachronie, il ne parviendrait pas à « éveiller l'attente du lecteur », c'est-à-dire à produire un suspense qui nouerait l'intrigue. Dès lors, l'intérêt narratif se déplacerait du « quoi » vers le « comment », du *suspense* vers la *curiosité*, et l'intrigue serait peut-être bien nouée, mais selon une modalité différente.

Pour résumer, dans les *story games* l'incertitude tiendrait plus aux moyens qu'à la fin, que l'issue soit unique comme dans *My Life with Master* (la mort du maître), ou tripartite comme dans *Montsegur 1244* (renier sa foi, fuir ou brûler pour elle.) Les *story games* se définiraient dès lors comme des JdR indissociables d'un canevas narratif plus ou moins déterminé. L'intérêt, pour les joueuses, se concentrerait essentiellement sur l'évolution dramatique des personnages dans un contexte précis (relations avec les autres personnages, leurs convictions, leurs objectifs, l'univers, etc.). Le plaisir de l'incertitude se situerait sur les nouvelles variations engendrées par une même base.

---

<sup>633</sup> BARONI Raphaël, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, op. cit., p.279.



Le système aurait pour but de fournir cette base narrative, les conditions de sa fin, et des outils aux joueuses pour provoquer ces variations.

Finalement, parmi les quatre catégories que nous avons définies plus haut, à part la remise en cause de l'autorité générative et résolutive fictionnelle à différents niveaux, il nous apparaît compliqué de tous les réunir sous la bannière *story game*. Ce terme occupe peut-être un positionnement équivalent à celui des films d'auteur pour le cinéma, à savoir une bannière qui se pose comme accueillante pour les expérimentations, même si elle rassemble des productions disparates, entre posture sociale et terrain d'expériences.

The difference between “story games” and “RPGs” is a marketing distinction: story games are a subset of RPGs which are of interest to the story-games.com community. There used to be a more formal distinction but it's long-since vanished.<sup>634</sup>

Gageons également que le jeu vidéo, en s'appropriant ce qui était autrefois des spécificités du JdR comme le *dungeon crawling*, l'évolution mécanique des personnages ou les affrontements tactiques, pousse les *game designers* à développer et défricher d'autres pistes. Le but est de mettre en valeur et d'accentuer les spécificités des JdR, l'intercréativité étant pour nous une des plus importantes. De la même façon l'apparition du cinéma a, d'une certaine manière, amené le théâtre à évoluer.

À l'aune de ce tour d'horizon des JdR des marges, analyses théoriques et productions atypiques qui traversent cette décennie, nous pouvons affirmer qu'encore ici, les JdR sont le lieu de recherche de nouvelles articulations de la relation entre jeu et fiction<sup>635</sup> : en cherchant à déplacer l'autorité fictionnelle (générative et résolutive), certains ne posent plus seulement le ludique comme une réception interactive de la fiction, mais le transforme en moyen de ce que nous appelons l'intercréativité : le jeu n'est dès lors plus un interface alternatif pour expérimenter la fiction, mais un instrument qui permet de la créer, et d'envisager cette création en tant qu'ensemble concomitant (en tant que processus et en tant qu'expérience). La relation qu'entretiennent les joueuses avec la fiction est encore

---

<sup>634</sup> Ben Lehman, voir entretien en annexe.

<sup>635</sup> Notamment en se détachant de l'héritage des *wargames* et en allant défricher d'autres terrains ludiques, comme le système de résolution d'enchères, que l'on retrouve dans *Dogs in the Vineyard* ou *Polaris*.

davantage créative que réactive, et la prise de conscience de cette relation innovante entre fiction et jeu marquera la production rolistique.

### C. Investissements, incursions et explorations, vers des JdR « concentrés » ? depuis C.O.P.S. (2003)

Nous abordons ici notre dernière catégorie de JdR apparue dans les années 2000, qui s'inscrit à l'intersection entre les deux précédentes, à savoir les JdR classiques et les expérimentations des marges, desquels ils se détachent ou se rapprochent, intègrent ou détournent les codes qui président à la relation entre jeu et fiction. Nous retrouverons ici nombre de jeux français, notamment. Lieu d'un syncrétisme complexe, ils croisent aussi les genres, les univers et les modes transmédias.

#### Influence des autres médias

Les JdR ont toujours entretenu des relations privilégiées avec d'autres sphères de la fiction populaire, comme nous le verrons dans notre seconde partie. Ils assimilent et empruntent certaines de ses tendances, comme la structure narrative des séries TV. En France, la plus grande réussite de cette formule est *C.O.P.S.*<sup>636</sup>, un jeu d'anticipation uchronique où les personnages sont des policiers californiens des années 2030. Narrativement structuré comme une série TV en quatre saisons, le titre connaît un grand succès jusqu'à la sortie de son dernier supplément en 2007.

Avec un format éditorial particulièrement cohérent, une gamme fermée<sup>637</sup> où chaque extension enrichit système et univers, et propose la suite de la campagne, la fameuse notion de méta-intrigue introduite par *Vampire: the Masquerade* est sublimée et mise au cœur de la gamme.

Ce format éditorial sériel a généré un univers par « empilement »<sup>638</sup>, qui s'est enrichi de différentes strates au fur et à mesure des extensions. Autre dispositif éditorial intéressant, qui vise à intégrer la communauté des joueuses dans le développement de la gamme, le

---

<sup>636</sup> BENOIST Nicolas, CROC, PICARD Geoffrey et autres, *C.O.P.S.*, Asmodée Éditions, Buc, 2003.

<sup>637</sup> Une gamme fermée est une gamme de JdR où le nombre de suppléments est défini à l'avance, fréquemment, mais pas toujours, pour sortir les épisodes d'une campagne.

<sup>638</sup> Comme nous le dit Jean-François Beney (voir entretien, en annexe), lui qui s'est occupé de la pollution dans cet univers.

journal *Ground 0*, revue intradiégétique de l'univers, permet aux rôlistes d'élire la prochaine maire de Los Angeles, l'issue de cette élection ayant une influence sur l'évolution du monde fictionnel.

Aux USA, *White Wolf* adopte également le procédé et quelques mois après sort *Orpheus*<sup>639</sup>, où les joueurs incarnent des fantômes.

*Qin*<sup>640</sup>, sorti en 2005, se fonde également sur les codes d'un autre média :

En 2003, nous sommes allés voir *Hero* de Zhang Yimou parce que mon associé Florent était fou de films de wuxia. Ce film m'a convaincu que nous devions créer un jeu basé sur cette époque puisqu'il n'y avait rien à ce sujet.<sup>641</sup>

Ce JdR se donne donc pour but de reproduire l'épique de ce genre de films, ainsi plus le personnage a un niveau élevé, plus il a d'actions par tour.

*Brain Soda*<sup>642</sup>, qui sort également en 2005, est jeu parodique qui a pour vocation de simuler les films d'horreur de série B et Z : les classes de personnages sont les archétypes de ce cinéma, et d'une façon générale, ce jeu propose de jouer avec les références et les codes de l'encyclopédie personnelle des joueuses, dans trois univers qui sont davantage des genres : *teenage movie*, *kosmokitsch* (space opera) et *gothic soda* (comme l'univers de *Buffy, the Vampire Slayer*<sup>643</sup>).

La mécanique des Clichés (où chaque joueur peut intégrer une scène topique du genre, qu'il a déterminée aléatoirement avant chaque début de partie), permet de co-générer l'univers à partir de références connues, et de faire de cette encyclopédie personnelle un matériau d'intercréativité.

Aux USA, le JdR *Smallville*<sup>644</sup>, adapté de la série TV éponyme, met en place un système pour que les joueuses puissent co-générer les lieux importants de la ville dans laquelle leurs personnages évolueront, définis par leurs relations sociales. En même temps

---

<sup>639</sup> ARMOR Bryan, CHAMBERS John, COGMAN Genevieve, DANSKY Richard E., FLORY B.D., HECKEL IV Harry L. et autres, *Orpheus*, White Wolf, Stone Mountain, 2003.

<sup>640</sup> BUTY Pierre, D'HUISSIER Romain, FLORENT, NEKO, VALLA Kristoff, *Qin*, 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2005.

<sup>641</sup> Neko, voir entretien en annexe.

<sup>642</sup> DEVERNAY Laurent, FAVRE Willy, *Brain Soda*, Krysalid Éditions, Rouen, 2005.

<sup>643</sup> WHEDON Joss, *Buffy the Vampire Slayer*, Mutant Enemy Productions, Los Angeles, 1997 à 2003.

<sup>644</sup> BANKS Cam, *Smallville*, Margaret Weis Productions, Williams Bay, 2010.

qu'elles créent leurs personnages, elles définissent les relations qu'ils entretiennent entre eux et avec les PNJ, qu'elles créent également.

Ce système permet d'aboutir à une carte des relations et des lieux, relations qui sont déterminées et mises en tension d'un point de vue dramatique avant que la première partie ne soit jouée, et par les PJ de surcroît. Les rapports entre les personnages sont donc la force motrice narrative, définie par l'ensemble des joueurs, puisque cette carte est un véritable schéma actantiel diégétisé. Ces relations étant le thème principal de la série, le JdR les systématisa pour les mettre à disposition sous forme de système.

Autre adaptation d'une série télévisée, elle-même adaptée d'une série de romans de fantasy urbaine teintée de genre noir également décliné en comics, *The Dresden Files*<sup>645</sup>, motorisés par le système Fate, proposent une création commune de ville par le groupe de joueurs, selon un processus précis :

First, you'll choose your city (page 26). Everyone'll agree on some basic facts about it, the sorts of problems (which we call **themes** and **threats**) the city is facing, and how the supernatural intersects with the city.

Second, you'll come up with the various **locations** within the city (page 37). Everyone will get to make at least one, where individual problems are fleshed out and the **faces** for those locations—the people who represent them—are noted down. Third, you'll make the player characters (page 45).

Finally, you'll finish up the city, where you'll turn those themes and some of your threats into aspects (page 46).<sup>646</sup>

Si pragmatiquement, jouer dans une autre cité que celle des romans (Chicago) permet d'éviter tout « télescopage » et distorsion avec les autres titres de la licence, ce partage de l'autorité générative permet également une appropriation des codes diégétiques par les joueurs. Grâce à ce système, ils créent un fragment de monde qui leur est propre.

En 2011, en France, l'année est marquée par l'horreur. Johan Scipion livre le premier numéro de *Sombre*<sup>647</sup>, qui a pour but de simuler l'horreur cinématographique : le système de résolution n'exige des jets que lors des situations réellement tendues et stressantes, et le jeu n'est pas prévu pour des campagnes, car les PJ ont une espérance de vie limitée : en

---

<sup>645</sup> BALSERA Leonard, BUTCHER Jim, COGMAN Genevieve, DONOGHUE Rob, HICKS Fred, MACKLIN Ryan, UNDERKOFFLER Chad et autres, *The Dresden Files, volume one: Your Story*, Evil Hat Productions, 2010.

<sup>646</sup> *The Dresden Files, volume one: Your Story, op. cit.*, p.24.

<sup>647</sup> SCIPION Johan, *Sombre*, Terres étranges, 2011.

cela, le jeu va jusqu'au bout de sa démarche en privilégiant le canon du genre fictionnel plutôt que l'horizon d'attente rolistique de l'évolution de personnage.

Pulp Fever, nouvel éditeur belge, sort *Dés de sang*<sup>648</sup>, qui utilise une mécanique ludique bien particulière pour établir une montée en puissance de la tension horrifique : le D-Sang est commun à toute la table. À chaque jet, son score diminue, ce qui augmente inexorablement la difficulté du système de résolution : si au début les personnages réussissent à déjouer les dangers qui se dressent sur leur route, très vite l'étau se resserre.

Dans *Within*<sup>649</sup>, le ludique génère la tension d'une manière encore différente : les PJ peuvent dépenser des points de Potentiels pour réussir une action, qui sont représentés par des jetons qui vont remplir un récipient au milieu de la table. Lorsque celui-ci se remplit jusqu'à un certain point, les points supplémentaires blessent les PJ d'une manière ou d'une autre. Le MJ a dès lors pour tâche de trouver une justification intradiégétique cohérente.

Aux USA, *Marvel Heroic Roleplaying*<sup>650</sup> permet de changer les événements d'une célèbre série de comics qui a bouleversé l'univers Marvel, *Civil War*<sup>651</sup>. Ce jeu mène une véritable réflexion en termes de formats narratifs avec l'*Event*, une forme spécifique de scénario structuré en actes, eux-mêmes composés d'un décor (*setting*), d'une accroche (*hook*, c'est-à-dire le fait de permettre aux héros de prendre contact avec l'intrigue), le *Doom pool* (une ressource mécanique qui représente les forces oppositionnelles dont dispose le MJ), le développement (*buildup*, le moment où les PJ s'impliquent dans le cœur du scénario), puis les scènes d'action ou de transition, les « déverrouillages » (*unlockables*, les éléments spécifiques qui ont été rendus accessibles aux PJ lors de ce scénario), et enfin la conclusion. Les auteurs du jeu utilisent cette structure comme un outil pour adapter les épisodes de comics en scénarios rolistiques : au-delà de l'adaptation d'un univers de comics pour un JdR, ce titre transmet un instrument d'adaptation transmédiatique narrative.

En conclusion, au-delà des codes esthétiques des genres fictionnels, ces JdR empruntent et systématisent les codes plus abstraits de la fiction, comme les formats narratifs, les

---

<sup>648</sup> DUPONT Willy, *Dés de sang*, Pulp Fever Éditions, Le Haillan, 2011.

<sup>649</sup> ATTINOST Benoît, LARRÉ Jérôme, *Within*, Les Écuries d'Augias, Saint-Étienne, 2011.

<sup>650</sup> BANKS Cam, DONOGHUE Robert, NORRIS Jack, SCOBLE Jesse, SULLIVAN Aaron, UNDERKOFFLER Chad, *Marvel Heroic Roleplaying*, Margaret Weis Productions, Williams Bay, 2012.

<sup>651</sup> MILLAR Mark et autres, *Civil War*, Marvel Comics, New York, 2006.

relations sociales typiques et les schémas démiurgiques, pour les mettre à disposition des joueuses.

### Extensions d'univers

Certains jeux répondent à une logique d'extension des univers fictionnels, c'est-à-dire qu'ils vont capitaliser sur l'encyclopédie personnelle des joueuses pour produire des dérivés intradiégétiques.

*Post Mortem*<sup>652</sup> permet d'incarner ses personnages décédés au cours d'autres JdR dans un univers remarquable qu'Albumine, PNJ, fait découvrir tout au long de la lecture du livre de base. Notons le format de ce jeu de taille A5, format qui prendra une importance majeure dans les années à venir, qui témoignait de la volonté de créer des ouvrages moins onéreux mais tout de même qualitatifs.

Si ce jeu parodique se veut plein d'humour, il propose en fait un univers qui est une véritable mosaïque diégétique rolistique. Celui-ci fait coexister, de façon cohérente, un panorama des diégèses de JdR les plus célèbres, comme Gothgrad, qui parodie le Monde des ténèbres de White Wolf, ou Slipville, où vont les personnages de super-héros. À ce titre, il est un concentré de culture rolistique pétri de références.

Et toujours en 2003, *Midnight*<sup>653</sup> propose une version sombre de l'univers *D&D*, « et si Sauron avait gagné la guerre ? » en modifiant le système de jeu afin que les personnages soient moins puissants. D'une certaine manière, cette opération constitue un *hack* diégétique qui fait d'un univers imaginaire une dystopie.

En 2010, *La Brigade chimérique*<sup>654</sup>, adaptée de la BD éponyme, exploite les portes laissées ouvertes par l'œuvre originelle. Le but est de systématiser et de développer son univers au-delà de ce qui a été entrevu dans la BD, ce qui constitue le processus d'adaptation spécifique que fait JdR lorsqu'il s'approprie le matériau d'un médium classique : il systématise une diégèse, rend ses mécanismes apparents.

---

<sup>652</sup> BRY Bertrand, *Post-Mortem*, Oriflam, Montigny-les-Metz, 2003.

<sup>653</sup> BARBER Jeffrey, BENAGE Greg, HOLCOMB Jack, UPCHURCH Wil, VAUGHN Robert, *Midnight*, Fantasy Flight Games, Roseville, 2003.

<sup>654</sup> D'HUISSIER Romain, FAVRE Willy, DEVERNAY Laurent, HEYLBROECK Julien, TREILLE Stéphane, *La Brigade chimérique*, Sans-Détour, Oyonnax, 2010.

### L'autorité générative et résolutive rétroactive

2003 voit l'apparition de *Wushu*<sup>655</sup>, un système de jeu générique qui, à l'instar des jeux dont nous avons parlé précédemment<sup>656</sup>, a pour particularité de remettre en cause certains procédés classiques en inversant le processus de résolution d'action : dans la plupart des jeux, une situation de conflit entraîne un jet de dés afin de découvrir l'issue du dit conflit. Puis le résultat est narrativement traduit en conséquence. Dans *Wushu*, plus le joueur décrit l'action qu'il souhaite entreprendre et son résultat, plus il est autorisé à lancer de dés : ici le système se pose comme une conséquence de la description, pas une cause.

Autre système générique particulièrement marquant sorti un an avant, *FATE*<sup>657</sup>, dérivé du *FUDGE*, reprend son fameux système de résolution à base de dés plus, moins, et vides, et permet de jouer dans tout type d'univers. Les aspects sont le cœur de ce système. Ils ont notamment pour fonction de singulariser les personnages en privilégiant la cohérence intradiégétique :

Aspects represent elements of the character that are not reflected by their skill, including things like the character's advantages, disadvantages, connections and even attributes.

The exact form aspects can take in game depends of the taste of the players. At their simplest, they are a dramatic replacement for more traditional attributes like strength or intelligence. Used to their full advantage, they can represent the character's ties to the game world in a manner that bears directly on play.<sup>658</sup>

Ces aspects constituent à la fois un bonus pour le joueur (ils lui permettent de relancer un jet de dés pour une action liée à son aspect, pour peu qu'il explique cette liaison), mais ils peuvent également jouer contre lui, grâce à la mécanique d'invocation involontaire. Parfois, le MJ peut choisir d'invoquer un aspect du personnage dans une situation qui le désavantagera, toujours en respectant la cohérence intradiégétique : soit le joueur accepte les conséquences et respecte la logique interne de son personnage, figurée par cette mécanique, et il obtient des points *Fudge*, soit il refuse d'appliquer son aspect, et en perd.

---

<sup>655</sup> BAYN Daniel, *Wushu*, Bayn.org, 2003.

<sup>656</sup> Nous avons cependant pris la décision d'en parler dans cette partie car il se définit comme un système générique.

<sup>657</sup> DONOGHUE Rob, HICKS Fred, *FATE*, Evil Hat Productions, 2002.

<sup>658</sup> *Ibid.* p.5.

Ces points *Fudge* sont notamment des moyens d'améliorer un jet ou de prendre pour un bref instant l'autorité générative démiurgique, en décidant *a posteriori* qu'un personnage connaît un contact utile dans la ville où les PJ viennent d'arriver.

Le système *FATE* partage l'autorité narrative et résolutive d'une façon subtile et modulable, qui privilégie la cohérence intradiégétique ou les codes d'un genre. Il confère aux PJ une plus grande influence sur le système de résolution, alors qu'il étend l'éventail des forces d'opposition à disposition du MJ grâce à l'invocation involontaire des aspects.

### *Mousquetaires de l'ombre, resserrer l'horizon d'attente*

En 2004 paraît *Mousquetaires de l'ombre*<sup>659</sup>, qui fait partie de ces jeux qui vont faire le choix de « concentrer » leur propos, comme nous le disons dans le titre de cette partie : plutôt que de proposer un univers essentiellement défini par son genre où il est possible de jouer des typologies de personnages très diverses, il resserre ces deux paramètres ; autour d'une date précise (1657) d'une part, et d'une diégèse qui se singularise au-delà de son genre de cape et d'épée d'autre part, par l'intégration d'un élément science-fictionnel : les personnages font partie d'une compagnie créée par Mazarin pour retrouver des criminels extraterrestres dont le vaisseau spatial s'est écrasé dans la forêt de Fontainebleau.

Il se dessine ici une nouvelle tendance française, où l'horizon d'attente ludique et diégétique est davantage concentré autour de points programmatiques précis. L'univers semble moins ample que ceux des années 90 où il était possible d'incarner des types de personnages très différents. Il se distingue des classiques rolistiques du même genre en se situant à l'entre-deux, notamment en mélangeant ou en empruntant des paradigmes issus d'autres sphères. Cela permet d'utiliser l'encyclopédie personnelle des rôlistes pour typer les univers, en détournant ces références afin de générer de nouveaux mondes, selon une dynamique postmoderne. Cela présente également l'avantage d'une prise en main plus rapide et d'un coût d'accès minoré. Il s'agit d'utiliser les références du percepteur comme moyen d'accès privilégié à la fiction.

---

<sup>659</sup> CUENIN Mathieu, DUMARTIN Jean-Marc, FONTAINE Eric, HANNOYER Cyril, LARRÉ Jérôme, PLAGNE Sylvain, TERRIEN Nathanaël, *Mousquetaires de l'ombre*, Phénix Éditions, Paris, 2003.



### Vermine, la résolution par le vote

*Vermine*<sup>660</sup> se situe dans une Europe post-apocalyptique. Son système atténue les frontières entre MJ et PJ : ces derniers votent pour donner tel ou tel développement à une situation et, sur le long terme, leurs décisions influencent l'évolution de l'univers.

Dans le même ordre d'idées, le MJ est tributaire des PJ et de l'expérience qu'ils lui donnent en fin de partie, selon ses performances. Ces points servent à « déverrouiller » certains éléments du monde, un peu à la manière d'un jeu vidéo.

De surcroît, *Vermine* propose ce que l'on appelle une création de groupe, une phase où les PJ vont déterminer, ensemble, le type de personnages qu'ils vont jouer, ainsi que leurs relations : « Ce procédé facilitera de plus le travail du meneur du jeu, qui pourra imaginer des événements en jouant sur les relations au sein du groupe, les centres d'intérêt des personnages, leur passé et leur vécu commun. »<sup>661</sup> Il s'agit de privilégier une cohérence intradiégétique de la fédération du groupe, et de permettre une intégration harmonieuse dans l'univers fictionnel. Il faut pour cela définir la Nature du groupe (tribu, famille), son Activité (métier ou objectif commun), et sa Motivation (son but). Chaque fois que le groupe, dans son ensemble, gagne des points d'expérience à l'issue d'un scénario, il gagne des « vies » qui lui permettront de sauver un PJ, par exemple.

*Vermine* instaure donc une relation à l'autorité générative et résolutive assez particulière dans le rapport MJ-PJ, selon un mode plus égalitaire.

### Des univers des interstices

Dans la veine des JdR qui déplacent les références connues vers un cadre plus atypique afin de toujours proposer des univers différents, *Humanydyne*<sup>662</sup> permet d'incarner des super-héros dans une ville uchronique mexicaine, San Sepulcro. Le but est de « placer les joueurs dans des environnements qu'ils connaissent mais dont les codes sont faussés. »<sup>663</sup> Encore ici, les jeux français se glissent dans les interstices diégétiques laissés vacants : « Il m'a paru totalement logique qu'il manquait un JdR de super-héros dans cette veine

---

<sup>660</sup> AMIRÀ Alexandre, BARBARIN Rémi, BERNARD Pascal, BLONDEL Julien, CROITORIU Michaël, CUIDET Arnaud et autres, *Vermine, livre du meneur*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2004.

<sup>661</sup> BARBARIN Rémi, BLONDEL Julien, BOMBAYL Raphaël, *Vermine, livre du joueur*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2004, p.23.

<sup>662</sup> FAVRE Willy, HEYLBROECK Julien, *Humanydyne*, 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2006.

<sup>663</sup> Willy Favre, voir entretien en annexe.

sombre, adulte, notamment en France. »<sup>664</sup>

*Patient 13*<sup>665</sup> est un jeu horrifique qui pose le style de son auteur Anthony Combrexelle qui vient, comme Willy Favre, de la scène amateur. C'est un parfait exemple de ces jeux « concentrés » à la française, notamment portés par l'éditeur John Doe, qui propose des angles d'attaque et d'univers bien spécifiques, à savoir de jouer les patients d'un hôpital psychiatrique :

Tout a déjà été fait dans les jeux aux genres « génériques » (contemporain-fantastique, médiéval-fantastique, space-opéra) et je n'ai ni l'envie ni le temps de refaire ce type de jeux (250 à 300 pages, présentant un univers où l'on peut jouer n'importe quel type de personnages, pour vivre n'importe quel type d'aventure). Si ça a déjà été fait – et souvent bien fait – pourquoi le refaire ? Du coup, je cherche des approches transversales, des concepts, des contraintes qui permettent de particulariser l'expérience de jeu et le ressenti des intrigues. Ça implique presque toujours de jouer un type spécifique de personnages dans un cadre atypique pour jouer quelque chose qui ne puisse pas (ou difficilement) être joué dans le cadre d'un jeu plus générique. Je pars en effet du principe que dans un jeu où l'on peut faire tout ce qu'on veut, on a tendance à surtout toujours faire la même chose. Parce qu'il n'y a pas de contraintes, pas d'angle d'approche atypique.<sup>666</sup>

Dans un format très synthétique (A5 à couverture souple, 128 pages), ce JdR propose une campagne prête à être jouée, une description de l'univers de l'hôpital et la façon dont les personnages y évoluent. Il se concentre sur des éléments très spécifiques qui viennent typer le jeu comme les consultations, les PNJ qui le peuplent, et un système adapté, comme le fait de définir les PJ par des jauges telles l'Ancienneté (qui représente le savoir du protagoniste à propos de l'hôpital), ou la lucidité.

*Patient 13* concentre donc son univers, son système et ses scénarios autour de son point de capiton, la vie dans l'hôpital et ses mystères, autour duquel tous ces éléments sont mis en tension. C'est en cela que nous parlons de JdR concentrés, car ils resserrent leur propos autour de thèmes forts.

Parmi les autres JdR français explorant les interstices diégétiques laissés dans l'ombre, on citera *Mississippi*<sup>667</sup>, qui croise avec brio mythes du sud des États-Unis, culture du blues

---

<sup>664</sup> Willy Favre, « Humanydyne/Humanyzyne interview », in *Les Carnets de l'assemblée*, n°5, Libercourt, juin 2009, 70 pages, p.44.

<sup>665</sup> COMBREXELLE Anthony, *Patient 13*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2007.

<sup>666</sup> Anthony Combrexelle, voir entretien en annexe.

<sup>667</sup> GÉRARD Christophe, *Mississippi*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2011.

et fantastique entre 1920 et 1930, ou *Teocali*<sup>668</sup>, qui s'abreuve à la source des légendes aztèques et incas, ou les tabous sociaux intradiégétiques sont des règles à proprement parler.

Cette tendance française mélange de nombreuses références fictionnelles pour aboutir à des univers plus originaux, en jouant sur les encyclopédies personnelles. Elle croise genres, esthétiques, périodes historiques, mythes et décors spécifiques pour défricher des champs diégétiques toujours plus dépaysants, dans un procédé postmoderne. Cela n'est pas sans rappeler le processus qui a accouché de ramifications des genres de l'imaginaire comme le steampunk, qui est également devenu dans cette période une spécialité française<sup>669</sup>.

### *Cold City*, le jet de dés comme marqueur narratif

Dans une ambiance assez spéciale, le Berlin de l'après-guerre, les PJ de *Cold City*<sup>670</sup> sont des agents qui ont pour but de tuer les monstres engendrés par les expérimentations nazies. À l'orée de la Guerre froide, chaque personnage appartenant aux services secrets d'un pays différent, le titre joue sur l'équilibre entre jeu collaboratif et compétitif. Il instaure une idée intéressante concernant son système de résolution :

Rule #1 in Cold City is that in ordinary situations, where the story is being driven forward, let the characters succeed. [...] Dice should be reserved for important conflicts and vital situations. If an officious border guy is in the way of a character and knocking him out would be a good way to advance the story, then let the character knock him out!<sup>671</sup>

Le système de résolution n'intervient que lorsque l'issue d'une action est dramatiquement importante. La tension narrative, le suspense de l'incertitude doit être incarné mécaniquement par le jet de dés. Le système de résolution devient un marqueur fort, qui vient soutenir l'importance d'un événement. Dans les canons narratifs de notre encyclopédie personnelle classique, le héros ne meurt pas au détour d'une rue en trébuchant : le ludique se fait le gardien de cette cohérence des codes de la logique narrative.

---

<sup>668</sup> GABILLAUD Simon, NÉHÉMIE Mathieu, PIGNAT Coline, *Teocali*, Footbridge, Lille, 2012.

<sup>669</sup> Voir notre Historique complémentaire en annexe pour exemples.

<sup>670</sup> CRAIG Malcom, *Cold city*, Contested Ground Studios, Oxford, 2006.

<sup>671</sup> *Ibid.* p.57.

### Ryuutama, l'horizon d'attente narratif comme part du système

En 2007 sort au Japon le premier JdR nippon qui sera traduit en français<sup>672</sup> six plus tard par Lapin Marteau, *Ryuutama*<sup>673</sup>. Dans cet univers fantasy, qui oscille entre l'esthétique des RPG vidéoludiques japonais et celle des animés de Miyazaki, pour son atmosphère poétique et écologique, les joueurs incarnent des voyageurs. Son originalité tient également au fait que les confrontations violentes sont bien moins courantes que dans d'autres JdR du genre.

Le MJ est personnifié par l'homme-dragon, ce qui actualise son rôle de façon intradiégétique. Créature merveilleuse qui veille sur le groupe des PJ, il a à sa disposition des outils pour agir et éventuellement les aider de façon cohérente et intradiégétique : les souffles sont des « forces miraculeuses récompensant les voyageurs lorsque ceux-ci créent les genres d'histoires attendues par les hommes-dragons ». <sup>674</sup>

Le MJ crée son personnage, l'homme-dragon, et sa race est définie selon des typologies narratives qui permettent de poser un horizon d'attente : les dragons verts aiment les aventures et les grandes quêtes, les bleus les histoires sentimentales et les mélodrames, les rouges les récits guerriers, et les noirs les histoires sombres, tragiques et machiavéliques. Ils doivent également définir une vocation, un thème qui sera la raison d'être de la campagne, comme « mettre l'accent sur la découverte de beaux paysages et de plats délicieux, faire qu'on se s'arrête jamais de rire. » <sup>675</sup>

*Ryuutama* donne un statut intradiégétique au MJ, et répartit différemment l'autorité générative en proposant une création commune de monde et de cités, à l'aide de fiches : gouvernement et personnalités, menaces, terrain et climat, bâtiments, etc. Mais surtout, il fait de l'horizon d'attente narratif une des bases de son système, puisque ce choix de couleur va être déterminant : « vous vous devez de décrire le monde et vos scénarios de façon à rappeler celle que vous avez choisie et ce qu'elle symbolise. Elle doit se retrouver

---

<sup>672</sup> Il semblerait que le Japon ait une production rolistique importante, avec des spécificités qu'il serait intéressant d'étudier : « Au Japon, il y a environ 10 nouvelles publications de JdR tous les mois, livres de base et suppléments confondus. Les plus populaires sont de très loin les "Replay" qui représentent environ 70% des sorties. Il s'agit de retranscriptions de parties, généralement jouées par des célébrités (romancier, illustrateur, mangaka, concepteur de jeu, etc.) et qui peuvent ensuite servir de scénarios. On compte également 2 ou 3 suppléments d'autres types par mois pour des jeux déjà existants et environ un nouveau jeu tous les deux ou trois mois. » Atsuhiko Okada, voir entretien en annexe.

<sup>673</sup> OKADA Atsuhiko, *Ryuutama*, Jive Ltd, Tokyo, 2007, trad. par Pierre Gobinet-Roth, Mieko et Jérôme Larré, Lapin Marteau, Saint-Orens-de-Gameville, 2013.

<sup>674</sup> *Ibid.* p.15.

<sup>675</sup> *Ibid.* p.101.

à la fois dans le ton de vos parties, mais également dans le choix de vos souffles, vos descriptions de paysages, de scènes ou de PNJ. »<sup>676</sup> Il va conditionner le choix des mécaniques qui vont permettre de réaliser cet horizon d'attente pendant la partie, et teinter l'univers d'une atmosphère spécifique.

#### Bursts et formats narratifs concentrés

En 2007 sort *Kuro*<sup>677</sup>, un JdR qui lui mélange horreur et cyberpunk au Japon. Ce jeu en gamme fermée formé de deux ouvrages et d'un écran propose de jouer une campagne où les personnages gagnent en puissance au fur et à mesure. C'est plus ou moins le cas de toutes les campagnes, mais ici cette évolution est la force motrice. Passée une certaine étape, les joueurs (dont les personnages sont en fait les descendants des Kami) changent carrément de jeu et passent au second tome, *Kuro Tensei*.

Autre point important, l'univers évolue avec les protagonistes. En fait, ce format de gamme fermée plus ramassée que *C.O.P.S.*, où la méta-intrigue s'étale sur bien moins d'ouvrages que celle de *Vampire*, préfigure déjà la tendance française des années à venir, à savoir des JdR plus concentrés narrativement.

Dans le style, White Wolf sort *Scion*<sup>678</sup>, où les joueurs incarnent des élus de dieux antiques qui gagnent en puissance au fur et à mesure des trois tomes de la gamme.

Certaines maisons françaises comme les XII Singes avec la collection Clé en main ou John Doe avec la collection Dead on Arrival, ancrent l'identité de leur ligne éditoriale dans ces formats courts. On citera à titre d'exemple le burst horrifique *Notre tombeau*<sup>679</sup>, dans lequel les personnages sont précipités dans les sous-sols de Paris.

Dans le genre apocalyptique, les XII Singes sortent *2012 : Extinction*<sup>680</sup>, le premier titre de leur collection de burst Clé en main. Il comprend un système de jeu qui sera similaire pour les autres ouvrages de la gamme, mais dont chacun comprend un univers, des personnages pré-tirés et une campagne. Celle-ci est structurée de manière à ce que les actes des PJ lors des scénarios qui la composent influent sur son issue. Pour ce faire, le jeu met

---

<sup>676</sup> *Ibid.* p.182.

<sup>677</sup> FAVRE Willy, FLORRENT, HEYLBROECK Julien, LARRÉ Jérôme, NEKO, VALLA Kristoff, *Kuro*, 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2007.

<sup>678</sup> ACHILLI Justin R., ALEXANDER Alan, BOWEN Carl, BRIDGES Bill, CHAMBERS John, LEE Michael B. et autres, *Scion*, White Wolf, Stone Mountain, 2007.

<sup>679</sup> COMBREXELLE Anthony, *Notre tombeau*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2009.

<sup>680</sup> VERSCHUEREN Jérôme, *2012 Extinction*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2010.

en place un système de jauges qui mesurent la vitesse à laquelle les PJ agissent et le succès de leurs actions, notamment. On retrouve ce procédé dans la campagne *Jésus reviens !*<sup>681</sup> pour *INS/MV*, dont nous reparlerons dans notre troisième partie. Ainsi l'issue de la campagne peut aller de l'échec à la victoire éclatante, là où certaines poussent à la réussite au moins partielle des objectifs. Ici plusieurs fins sont possibles, l'échec faisant partie des dénouements narratifs potentiels. Le système se porte garant de l'intercréativité narrative, car il permet d'intégrer comme moteurs les actions des personnages et leurs répercussions.

### *Hellywood*, renforcer la tension narrative par le système

2008 est l'année de sortie d'un important JdR français, *Hellywood*<sup>682</sup>, qui s'inscrit dans le genre du roman noir mâtiné de fantastique et met en place un système de jeu intimement lié à ce genre fictionnel.

Ses héros topiques étant fréquemment hantés par un lourd passé, chaque joueur est obligé de choisir, pour dix points de création, un passé, une phrase évocatrice telle que « a passé 10 ans en tôle », « a participé à la construction du pont de Brooklyn »<sup>683</sup>. Grâce à ces expériences passées, le PJ pourra, lors du jeu, activer des flash-backs, qui pourront lui donner un avantage. C'est un processus rétroactif de création de personnage, en quelque sorte, d'actualisation intradiégétique par analepse : dans une situation où les PJ se trouvent sur le pont de Brooklyn, qu'ils ont besoin de se cacher et qu'un des personnages a participé à sa construction, sa joueuse peut dire : « je me souviens, alors que je travaillais sur le chantier du pont, qu'il y avait une cachette à quelques mètres de là où nous sommes, entre le tablier et les piliers. » Ici, la mécanique ludique donne l'autorité générative narrative et démiurgique au joueur, c'est un instrument qui lui permet de créer du contenu fictionnel.

Toujours en lien avec le genre noir, le système de résolution se base sur les règles du fameux jeu de dés du craps, et les attributs des PJ (aplomb, doigté, etc.) sont des caves, des ressources qu'il faut miser. Quand la cave de résistance d'un personnage (la solidité pour les dommages physiques, les tripes pour les dommages mentaux et l'aplomb pour les dommages sociaux) tombe à zéro, cela se traduit intradiégétiquement, ce qui change des

---

<sup>681</sup> FANTON Olivier, TWARDOWSKI Mathias, *Jésus reviens !*, Asmodée Éditions, Buc, 2004.

<sup>682</sup> ANDERE Raphaël, GHARBI Emmanuel, GRÜMPH John, GUILLOUT Pascal, MAY Pierrick, *Hellywood*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2008.

<sup>683</sup> *Ibid.* p.133.

habituels points de vie qui ne prennent en compte que les dégâts physiques : un PJ dont la cave de tripes tombe à zéro peut craquer nerveusement.

Autres mécaniques génératrices d'éléments narratifs cohérents avec le genre, les *fucking bastard points* (FBP). Lorsqu'un PJ rate un jet, il peut le relancer mais obtient en échange un FBP. Lorsqu'il le désirera, le MJ (ici appelé Voix off) pourra les utiliser pour introduire un élément défavorable au PJ, plus ou moins important selon le nombre de points amassés. Cette réserve de points génère une véritable tension narrative autour de la table, puisque les PJ ignorent quand et comment le MJ les utilisera. Dans le même ordre d'idées, la roulette russe permet à un PJ de lancer un D6 lors d'une situation où il est proche de la mort. À chaque fois qu'il le fait, il coche sur sa fiche le chiffre tiré. Si un jour, il tombe sur un chiffre déjà coché, il meurt. Sinon, il s'en sort.

Pour toutes ces raisons, *Hollywood* marque la scène rolistique française, notamment parce que son système de jeu renforce la tension narrative à plusieurs niveaux.

#### Tenga, mettre les forces oppositionnelles au cœur du système

En France, 2011 est marqué par la sortie de *Tenga*<sup>684</sup>, qui se concentre sur une période précise du Japon médiéval, la fin du XVI<sup>e</sup> siècle, alors que le pays connaît de grands bouleversements.

Une des premières spécificités de *Tenga* concerne son système de résolution. Si le PJ entreprend une action pour laquelle il est compétent, il réussit, et ne lance les dés que s'il souhaite se dépasser et aller au-delà de ses possibilités habituelles. Un jet doit mettre en valeur le fait que le personnage essaie de se dépasser. Pour cela, le PJ peut soit tenter de faire un effort (il cochera des points de fatigue), soit prendre un risque, où il détermine les conséquences de son échec en accord avec le MJ.

Autre point important, le système de création de personnage met l'accent sur quatre éléments non assortis de scores, mais qui vont typer le personnage : le concept, qui le définit, le karma, qui résume l'ambition que la joueuse a pour son personnage : être recruté par des shinobis et devenir l'un des leurs p.30. En soi, cet aspect impulse déjà un programme narratif : « cet élément est très important sur le long terme, plus encore que le

---

<sup>684</sup> LARRÉ Jérôme, *Tenga*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2011.

concept, car il donne une idée très claire à votre meneur de jeu de vos envies et lui servira probablement d'inspiration. »<sup>685</sup>

L'ambition est l'équivalent intradiégétique de cette donnée, à savoir l'objectif du personnage. Enfin, la révolte est l'élément déclencheur qui fait passer le protagoniste du statut de personne « normale » à celle de héros au sens fictionnel, qui lui fait prendre son destin en main. Le jeu se donnant pour objectif d'émuler la tragédie, le MJ, à partir de ces quatre éléments, détermine en secret le destin du personnage, auquel il n'échappera pas.

Il [le destin] s'agit en fait d'une trame personnelle, c'est-à-dire une histoire interconnectée avec la campagne, centrée sur l'un d'entre eux – et non sur le groupe –, qui permet à son joueur de le développer en profondeur et de lui donner un cachet plus dramatique. Il met généralement en scène les efforts du personnage pour échapper à sa destinée et donner un sens à son existence en réalisant son karma. Mais cela n'a rien d'obligatoire. Le même terme désigne donc également l'issue possible de cette histoire, généralement négative (alors que le karma constitue souvent de fait son issue positive).<sup>686</sup>

Avec ces quelques paramètres, chaque PJ sous-tend d'emblée un réseau oppositionnel narrativement fécond. Si l'on ajoute à cela la création de groupe, qui permet à toutes les joueuses de définir collectivement leur groupe de personnages en tant que communauté cohérente selon, là aussi, le concept, le karma et l'ambition, entre autres, le réseau oppositionnel s'agrandit considérablement : les valeurs de chaque PJ peuvent rentrer en conflit avec ses autres valeurs (par exemple, le karma contre l'ambition), avec celles de son groupe (l'ambition d'un PJ peut être en conflit avec le karma du groupe), ou encore avec le destin prévu par le MJ. À partir de là, l'auteur détermine six étapes importantes dans la trame personnelle de chaque PJ, qui devront émailler la campagne :

1. l'incident déclencheur, qui confronte pour la première fois le personnage à l'opposition entre son destin et son karma.

2. l'alternative, où le PJ est mis en face de choix difficiles, dont le but est de le pousser à déterminer s'il s'engage davantage sur le chemin de son destin ou de son karma.

3. le bon temps, qui laisse penser au PJ qu'il a pris la bonne décision et qu'il se dirige vers l'accomplissement de son karma.

---

<sup>685</sup> *Ibid.* p.44.

<sup>686</sup> *Ibid.* p.141.



4. la fausse victoire, où le PJ, après s'être rapproché de son objectif, est confronté à une épreuve majeure. Même s'il réussit, cette victoire à la Pyrrhus ne règle qu'une partie des problèmes.

5. le désespoir : les répercussions et le coût de la victoire plongent le personnage dans une grande détresse, il se sent perdu et démuné.

6. l'instant de vérité : c'est le climax de la trame personnelle, où le personnage choisit entre son karma et son destin, voire une troisième voie ayant émergé au cours de la campagne.

Sur la fiche de personnage, une jauge de la destinée représente ces six étapes. Dans *Tenga*, ce ne sont pas les personnages qui s'adaptent à la campagne, mais bien la campagne qui doit se fondre avec leurs trames personnelles : « le rôle du meneur de jeu est de faire en sorte que la trame du personnage et celle de la campagne se mêlent d'une façon telle qu'il soit très difficile pour les joueurs de les distinguer. »<sup>687</sup> Chacun de ces paramètres définitoires du personnage sont les éléments larvés d'un schéma narratif en devenir, qui soutient un genre et un programme fictionnels, la tragédie.

En permettant de définir, lors de la création de personnage, ces forces oppositionnelles qui peuvent prendre bien des formes, le système de *Tenga* permet aux joueuses d'intercréer les bases narratives de la campagne qu'elles vont jouer.

#### *Les Mille-Marches et Oltree !, l'intercréativité diégétique en continu*

*Les Mille-Marches*<sup>688</sup> ouvre les portes d'un multivers qui « se base essentiellement sur notre monde réel et sur l'ensemble de ses mythes et légendes, y compris la littérature imaginaire et romanesque. »<sup>689</sup> Les grands récits, les mythes et les histoires posent ici les fondations diégétiques, elles sont une puissance démiurgique : « Les Brumes peuvent être modelées par la puissance des histoires – elles peuvent prendre une forme, créer un décor, faire apparaître des personnages et des figurants. Et quand l'histoire est finie, tout disparaît et se fond à nouveau dans les Brumes. »<sup>690</sup> Ce jeu particulièrement bien rédigé, au fond

---

<sup>687</sup> *Ibid.* p.144.

<sup>688</sup> GRÜMPH John, DAVOUST Anne, DAVOUST Olivier, GUILLOUT Pascal, BACHMANN Christophe, *Les Mille-Marches*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2011.

<sup>689</sup> *Ibid.* p.4.

<sup>690</sup> *Ibid.* p.16.

parfois chargé politiquement<sup>691</sup>, met en place les MUSAR (Mécaniques Universelles de Simulation d'Aventures romanesques), un ensemble de procédés ludiques « facilitant la narration romanesque »<sup>692</sup>, qui viennent redistribuer l'autorité résolutive et démiurgique autour de la table.

Le jeu des péripéties, pour les voyages et l'exploration, permet à un PJ de tirer une carte, qui comporte un thème et un certain nombre de mots. Par exemple la carte Refuge comprend les termes cachette, havre, tranquillité, entre autres. À partir de ces notions abstraites, il revient au joueur d'imaginer et de décrire une scène, avant de repasser la main au MJ qui développera à partir de ces éléments.

Dans le même ordre d'idées, le MUSAR Arnaques et intrusions permet de résoudre certaines actions précises, lors d'une infiltration dans un lieu spécifique, de façon rétroactive : ce ne sont pas les joueuses qui font un plan pour entrer dans un endroit sécurisé, ce sont les personnages. Ils accumulent des points de mission en faisant appel à leurs ressources (contacts, connaissances, matériel, etc.) grâce auxquelles ils pourront vaincre les obstacles lors de la mission. Par exemple, le vigile chargé de barrer la route aux PJ est un obstacle qui coûte deux points de missions pour être franchi. Les points dépensés, cette mécanique doit être traduite en termes fictionnels par un des PJ, qui imaginera à ce moment-là, sans y avoir réfléchi au préalable, une justification intradiégétique telle que « c'est mon cousin ». Ce procédé ludique permet de prendre en charge une part de l'autorité générative de façon rétroactive, par une distorsion entre le temps intra et extradiégétique, une analepse *a posteriori*.

Le système de résolution, inspiré de celui de *Barbarians of Lemuria*, gradue la binarité des résultats des dés. Ils peuvent être des succès mineurs, formalisés par un : « oui, mais... le personnage réussit son jet, mais sans attendre la perfection : il y a des limites et des conséquences qui réduisent la portée de son succès. »<sup>693</sup> Un succès normal signifie que le PJ réussit simplement son action, là où le succès héroïque peut, en plus d'une victoire éclatante, entraîner un effet bénéfique supplémentaire. Ce système de résolution gradué génère du contenu fictionnel et narratif.

---

<sup>691</sup> « Öropa [la principale cité de l'univers] est une utopie héritière d'une histoire occidentale complexe. Elle est l'enfant des luttes sociales, des réflexions internationalistes, humanistes, philosophiques qui traversèrent la politique et les sociétés européennes depuis plusieurs siècles. » *Ibid.* p.40.

<sup>692</sup> *Ibid.* p.82.

<sup>693</sup> *Ibid.* p.63.

Notons également la mécanique des aspects, des éléments descriptifs de l'identité d'un personnage (aussi divers que *trop jeune pour être blasé* ou *j'ai un œil photographique*) qui peuvent être activés de façon négative ou positive, et constituent implicitement un horizon d'attente : « en choisissant un aspect, le joueur désigne au meneur de jeu ce qu'il a envie de jouer, les situations dans lesquelles il désire être plongé. »<sup>694</sup> Par ce procédé, le personnage est caractérisé avec cohérence par ses qualités et ses défauts, habituellement séparés en désavantages et avantages, ici dans une unité logique.

Du même auteur, *Oltrée !*<sup>695</sup> est un JdR de fantasy qui propose aux PJ de devenir des patrouilleurs qui doivent explorer les contrées hostiles d'un empire défunt. Ce jeu se revendique du *sandbox* et renoue avec le principe de la narration par l'espace posée par *OD&D*, chaque « scénario » étant une carte découpée en hexagones :

Dans un scénario de jeu de rôle classique, les joueurs réagissent à des accroches et à des événements qui leur sont extérieurs – trouver le coupable d'un meurtre, déjouer un complot mystique dévastateur [...]. Le meneur contrôle le rythme du jeu et la tension qui en découle. Dans un bac à sable, les joueurs explorent et s'impliquent dans l'univers en étant aux origines des histoires. Le meneur de jeu pose éventuellement quelques rumeurs ou donne des indications générales qui pointent vers ce qu'il a préparé, mais les joueurs choisissent les aventures qu'ils veulent vivre et les déclenchent au fur et à mesure selon les directions qu'ils empruntent.<sup>696</sup>

Vient ensuite la notion d'univers émergent, généré par un système de jeu qui utilise notamment des cartes de péripéties lors des patrouilles, comme dans les *Mille-Marches*. Les joueuses sont également encouragées à créer des rumeurs, ou encore à répondre à leurs propres questions sur l'univers. En cela, le moteur ludique d'*Oltrée !* répartit l'autorité générative démiurgique tout au long de la partie, et faire émerger l'univers devient une fin en soi.

Avec ces JdR, John Grümph s'impose comme un de ces auteurs français qui s'inspirent de certains éléments des productions de la marge pour les intégrer dans des productions plus traditionnelles. Par toutes ces mécaniques, ces jeux permettent une intercréativité diégétique continue au cours des parties.

---

<sup>694</sup> *Ibid.* p.60.

<sup>695</sup> GRÜMPH John, *Oltrée !*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2013.

<sup>696</sup> *Ibid.* p.33.

Pour conclure, les JdR de cette période sont plus concentrés en termes d'horizon d'attente, et resserrent leur focale autour d'une typologie de personnages, d'un segment d'univers, ou d'un genre particulier. Certains empruntent à des fictions venues d'autres médias des logiques qu'ils convertissent en outils.

Clairement le JdR, pour permettre l'intercréativité, fait voler en éclats l'unicité d'un ensemble fictionnel (un genre cinématographique par exemple) pour mettre à jour ses mécanismes. Une fois ces mécanismes mis à jour, il les recompose sous forme de système qu'il met à la disposition des joueuses. Ce système devient un instrument d'intercréativité. C'est la raison pour laquelle nous définissons le système de jeu comme l'ensemble des dispositifs qui rendent la fiction intercréative.

### Conclusion

La fin des années 2000 et la décennie 2010 ont vu fleurir des systèmes qui resserraient leur identité autour d'objectifs marqués, loin du fantasme d'omnisimulation des années précédentes.

Là où le *BRP* était choisi pour sa neutralité apparente, sa capacité d'adaptation optimale, véritable caméléon transposable à tout type d'univers, les systèmes aujourd'hui semblent favoriser une logique inverse en revendiquant une singularité. On ne cherche plus une espèce de « discrétion » du système, mais bien à rendre saillantes ses spécificités, et voir comment, grâce à elles, les joueurs génèrent autrement le contenu diégétique et narratif.

Les livres de JdR sont clairement assumés comme des outils qui ont pour but de permettre ce rapport intercréatif à la fiction. Certains auteurs repensent la répartition de l'autorité générative et résolutive, pour que l'acte intercréatif soit toujours plus collectif.

Les JdR mettent à jour ou accomplissent, selon les cas, une systématisation de la fiction. En éclatant le bloc fictionnel, le JdR se pose comme un procédé disruptif qui, selon une logique postmoderne, rend les mécanismes de la fiction apparents et surtout, les met à disposition comme des instruments que les joueuses peuvent s'approprier pour créer collectivement. La fiction, une fois réduite à un ensemble de paradigmes, d'engrenages, de briques, plutôt qu'à un ensemble figé et uni, devient un matériau de création maniable par un récepteur.

## DEUXIÈME PARTIE

# UNIVERS PARTAGÉS ET CO-GÉNÉRÉS : LE JDR FONDATEUR, RELAIS ET HÉRITIER DE LA CULTURE POPULAIRE INTERACTIVE

### I. LE JDR ET LE MOUVEMENT GEEK : CONTRE-CULTURE POPULAIRE ?

Il n'est pas ici question de mener une étude sociologique du mouvement geek<sup>697</sup>, mais de montrer comment le JdR s'inscrit dans ce mouvement. Quelle est exactement sa place dans ce milieu qui tisse des relations complexes d'interdépendance ?

Nous allons voir que les JdR sont au cœur du mouvement geek parce qu'ils engagent, plus que n'importe quel autre médium, leurs récepteurs dans la fiction, et qu'en cela ils sont précurseurs de la culture participative définie par Jenkins.

#### A. Communauté partagée et porosité : les genres de l'imaginaire comme sève du réseau du mouvement geek

Si nous examinerons ultérieurement sa relation aux jeux vidéo, et dans notre troisième partie son influence sur la littérature et certaines œuvres télévisuelles, il nous faut nous pencher sur l'inscription des JdR dans la culture médiatique geek, et notamment ce rapport ambivalent entre les deux, relevé par Mackay et Caïra :

Je rejoins en cela l'analyse de Daniel Mackay sur la relation double du jeu de rôle à la culture populaire : d'une part, les rôlistes s'inscrivent dans une formule d'engagement radicalement opposée à celle que promeuvent les industries de loisir (massifiée, contemplative et fondée sur la reproductibilité technique des

---

<sup>697</sup> On renverra aux nombreux travaux sur la question : BEAUJOUAN Nicolas, *Geek la revanche*, Robert Laffont, Paris, 2013, 208 pages. Ou encore : PEYRON David, *Culture Geek*, Fyp Éditions, Limoges, 2013, 191 pages.

œuvres) ; d'autre part, ils fondent l'essentiel de leurs interactions sur des références, plus ou moins modalisées, aux produits de ces mêmes industries.<sup>698</sup>

Alors comment se fait-il que le JdR se retrouve au cœur du mouvement geek, sans pour autant faire partie de la culture de populaire massifiée ? La circulation des références agit comme un « fluide vital », une sève qui parcourt les ramifications du mouvement geek depuis des décennies.

Prenons le cas des références littéraires, et plus particulièrement des genres de l'imaginaire, comme la fantasy. Pour Jacques Baudou « c'est sans aucun doute le public des rôlistes qui a assuré en France le succès de la fantasy »,<sup>699</sup> et « il ne faut pas non plus sous-estimer l'apport décisif du jeu de rôles dans la constitution et la stabilisation des formats d'ensemble, qu'il s'agisse de la série ou du cycle » selon Anne Besson.<sup>700</sup> Effectivement les auteurs et les éditeurs fondateurs de ce qu'est devenue la fantasy française sont issus de la sphère rôlistique. On citera Mathieu Gaborit avec *Les Chroniques crépusculaires*<sup>701</sup> et son JdR adapté du même univers, *Agone*, édités respectivement par Mnémos et Multisim, où travaillait Stéphane Marsan, aujourd'hui à la tête de Bragelonne. Encore aujourd'hui, ce sont par ces genres fictionnels que se définissent nombre de JdR.

Nous l'avons vu dans notre première partie le JdR doit énormément, en termes de structures et de contenu, aux écrivains des genres de l'imaginaire. Il a en retour joué un rôle de relais, notamment en France, pour leur diffusion massive et leur inscription à long terme dans le paysage éditorial :

Il me semble que les JdR ont créé plusieurs générations de joueurs familiers des univers de la fantasy, et par conséquent demandeurs d'une littérature de fantasy. En France, la fantasy était une littérature censurée, jusqu'aux années 1990, car les responsables éditoriaux qui auraient pu s'en charger venaient de la culture « science-fiction » et abhorraient la fantasy, qu'ils jugeaient comme un sous-genre peu fréquentable. Avec l'arrivée des générations de joueurs, il y a tout d'abord eu un lectorat demandeur, qui s'est tourné vers la lecture en V.O. dans un premier temps faute de trouver de la fantasy en français ; puis de nouveaux auteurs d'imaginaire et de nouveaux éditeurs sont arrivés, qui venaient de la culture JdR. Ceux-là ont « débloqué » le

---

<sup>698</sup> CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, op.cit. p.144.

<sup>699</sup> BAUDOU Jacques, *La Fantasy*, op. cit., p.121.

<sup>700</sup> BESSON Anne, *La Fantasy*, op. cit., p.94.

<sup>701</sup> GABORIT Mathieu, *Les Chroniques crépusculaires*, Mnémos, Paris, 1999.

marché, se sont mis à écrire ou à publier de la fantasy en France. Comme en parallèle les vieux éditeurs de SF disparaissaient, le phénomène de censure du genre a enfin disparu.<sup>702</sup>

On peut également, à ce titre, évoquer Lovecraft : « Oui, le JdR a joué un rôle, au-delà du relais. Il a joué un rôle de diffusion, en particulier dans tout ce qui est Lovecraft. *L'Appel de Cthulhu* a clairement relancé et diffusé de manière assez importante la mythologie lovecraftienne. [...] Ça a augmenté l'audimat de ces livres, ça a créé une culture vernaculaire, populaire de ces livres de genre. »<sup>703</sup>

Si ces genres constituent au départ une impulsion qui vient coder le contenu des JdR, le mouvement d'entraînement de ces références, que le JdR a fragmentées pour les rendre interactives, est à la fois centripète et centrifuge.

De la même manière, la presse rolistique prend assez tôt les autres média de la culture populaire en compte. Dès le numéro 25 de *Casus Belli*, en avril 85, une timide rubrique « Inspirations » fait son apparition, p.11, avec une analyse de la situation éditoriale de la science-fiction en France par Roland C. Wagner. Dans le numéro 31, elle occupe quatre doubles pages consacrées aux BD, aux « bouquins », la dernière traitant du cinéma. On retrouve ce genre de rubriques dans *Backstab*, *Dragon radieux*, et plus récemment dans la dernière version de *Casus Belli*, *JDR Mag* ou *Di6dent*.

Alors que dès son premier numéro *Casus Belli* adopte pour sous-titre : « Le magazine des jeux de simulation », la formule éditée par Multisim arbore : « Jeux de rôle, jeux online & cultures de l'imaginaire ». L'origine de ce choix du syncrétisme n'était peut-être pas tant une volonté d'amener des non rôlistes à pratiquer les qu'une prise de conscience : beaucoup de rôlistes sont parallèlement des joueurs de jeux vidéo, et les deux cultures sont étroitement liées, allant parfois jusqu'à partager certains espaces événementiels, comme le Monde du jeu il y a encore quelques années en France :

La coexistence avec le salon du jeu vidéo a largement amplifié deux phénomènes : les personnes voulant découvrir le jdr en faisant une partie : on en a vu passer une quarantaine, à la louche, contre 3 ou 4 les années précédentes. Les anciens rôlistes, qui avaient arrêté, et qui viennent retrouver leurs sensations.<sup>704</sup>

---

<sup>702</sup> André-François Ruaud, voir entretien en annexe.

<sup>703</sup> Frédéric Weil, voir entretien en annexe.

<sup>704</sup> Le Grog in RAFAEL, *Le Monde du jeu 2008* –

*Avis d'exposants*, 2008, <http://www.leludiste.fr/infos/index.php?id=1514>

Si aujourd'hui le Monde du jeu a disparu, des salons comme Geekopolis poussent plus avant cette idée de syncrétisme des genres fictionnels comme fédérateurs de la culture geek : l'espace y est organisé par genres fictionnels, plutôt que par typologies médiatiques : Avalon pour la fantasy, Little Tokyo pour la culture japonais et les mangas, Metropolis pour la science-fiction classique et les comics, Nautilus pour la culture steampunk et Teklab pour les nouvelles technologies. GN, jeux vidéo, maisons d'édition de BD, de comics, de mangas se retrouvent dans un espace commun. La chaîne *No Life*, fer de lance de la culture geek en France, programme une émission sur les JdR, *ID6*, présentée par Julien Pirou.

Pour une convention transmédiatique fédérée par les genres de l'imaginaire au sens large aux USA, on citera la DragonCon, fondée en 87 par des rôlistes (la Dragon Alliance of Gamers and Role-Players), qui a accueilli en 2012 52 000 visiteurs, soit plus que la célèbre convention vidéoludique l'E3<sup>705</sup>.

L'on observe deux grandes typologies de communication dans la culture geek : la première répond à une logique « verticale », comme l'E3 pour l'événementiel, ou certains magazines ou sites ne concernant que les jeux vidéo ou les comics, qui rassemblent selon un médium particulier. La seconde met en place une stratégie transversale, à l'image d'événements fédérateurs comme Geekopolis. Dans ces cas de figure, ce sont les genres de l'imaginaire qui sont les dénominateurs communs.

Assez tôt, le JdR a progressivement mis en place cette stratégie transversale dans sa presse spécialisée, et a contribué à installer cette transversalité qui devint le socle de la communauté geek.

## B. Musique, genres de l'imaginaire et culture geek : des prémices oubliées du transmédia ?

### Réseau d'influences fictionnelles

Le transmédia fait partie de l'ADN de la culture geek, et est une des ses grandes spécificités, comme le montre Henry Jenkins<sup>706</sup>. D'une façon générale, les genres de

---

<sup>705</sup> E3 by numbers, [http://uk.ign.com/wikis/e3/Attendance\\_and\\_Stats](http://uk.ign.com/wikis/e3/Attendance_and_Stats)

<sup>706</sup> JENKINS Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media collide*, New York University Press, New York, 2006, 308 pages.



l'imaginaire ont fédéré les contre-cultures « jeunes » depuis la fin des années 60, en étant parfois au cœur des identités de certaines communautés.

On se rappellera notamment des hippies, que la réédition de 1966 du *Seigneur des anneaux* avait particulièrement marqués, pour ses messages écologiques et son lien avec la nature. The Society for Creative Anachronism, également créée en 1966, dont le nom a été trouvé par Marion Zimmer Bradley, n'est pas sans rappeler les GN contemporains.

Quant à la musique rock emblématique du mouvement contestataire des années 60, celle-ci est profondément marquée par la fantasy et la science-fiction. On se souviendra de Jimi Hendrix et son morceau *Third Stone from the Sun*<sup>707</sup>, où il joue le rôle d'un membre d'une flotte spatiale dont un vaisseau découvre la Terre : « Star fleet to scout ship, please give your position. Over. » Tout au long de la chanson, il tentera de reproduire différents sons censés évoquer des bruits de vaisseau.

Concernant également la science-fiction, David Bowie livrera son *Space Oddity*<sup>708</sup> en 1969, suivie de *Life on Mars*<sup>709</sup> en 1971. Du côté de la fantasy, les Pink Floyd en 1967 leur premier album *The Piper at the Gates of Dawn* d'après le chapitre 7 du *Vent dans les saules*<sup>710</sup>, alors que la chanson *The Gnome*<sup>711</sup> est une référence directe à Tolkien<sup>712</sup> : « Little gnomes stay in their homes, eating, sleeping, drinking their wine. »

Ce lien se retrouve dans la revue française *Métal hurlant*, qui mélange science-fiction, BD et contenu musical. Il prendra diverses formes au cours de l'histoire des musiques populaires des années suivantes : le punk intervient pour définir certaines ramifications science-fictives comme le cyberpunk ou le steampunk, le clip *Tonight, Tonight*<sup>713</sup> des Smashing Pumpkins fait d'ailleurs partie des premières manifestations vidéo de cette esthétique. Les gothiques, terme emprunté au genre littéraire anglais éponyme, et la musique affiliée remettent le fantastique sur le devant de la scène. Ils donnent une seconde jeunesse à la figure du vampire. Ces mouvements contre-culturels issus de la musique endossent parfois le rôle de genres fictionnels, avec des fonctions programmatiques

---

<sup>707</sup> HENDRIX Jimi, *Third Stone from the Sun*, Track Records, Londres, 1967.

<sup>708</sup> BOWIE David, *Space Oddity*, Philips, Londres, 1969.

<sup>709</sup> BOWIE David, *Life on Mars*, RCA Records, Londres, 1971.

<sup>710</sup> GRAHAME Kenneth, *The Wind in the Willows*, Methuen, Londres, 1908.

<sup>711</sup> BARRETT Syd, *The Gnome*, Columbia, Londres, 1967.

<sup>712</sup> JONES Cliff, « Wish you Were Here », in *Mojo*, Londres, 1996, [www.pink-floyd.org/artint/mojose96.htm](http://www.pink-floyd.org/artint/mojose96.htm)

<sup>713</sup> CORGAN Billy, *Tonight, Tonight*, Virgin, Chicago, 1996.

similaires, en termes de positionnement et d'horizon d'attente. C'est le cas dans *Vampire: the Masquerade* : « Le monde de Vampire n'est pas notre monde. C'est une vision gothique et punk de notre monde. »<sup>714</sup> Aujourd'hui, de nombreux fans de manga produisent des *Animated Music Video* (AMV), en remontant des extraits de leurs animés favoris à la façon d'un clip musical, avec les chansons de leur choix. On citera à titre d'exemple une célèbre série d'extraits d'*Evangelion*<sup>715</sup> rythmée par le groupe de metal industriel *Rammstein*. Cette démarche est un processus disruptif d'une unité fictionnelle, dont les fragments servent à reconstruire un nouvel ensemble selon une logique combinatoire.

Mais un des genres musicaux qui entretient les liens les plus importants avec les genres de l'imaginaire est certainement le metal. Le premier album de Joe Satriani, *Surfing with the Alien*<sup>716</sup>, est une référence directe au Surfer d'Argent des comics Marvel : on entrevoit ici cette volonté d'intégrer le monde fictionnel, puisque l'on veut surfer avec lui. Iron Maiden a pour mascotte le zombie Eddie, à l'esthétique très pulp, et Dream Theater<sup>717</sup> raconte, avec son album *Metropolis PT2: Scenes of a Memory*<sup>718</sup>, un récit fantastique, où paroles et musique viennent structurer la narration.

Le metal et les JdR sont deux sphères poreuses. Dans l'épisode 10 son reportage *Metal Evolution*<sup>719</sup>, l'anthropologiste et musicien Sam Dunn inscrit la fantasy, et plus particulièrement le JdR, dans l'ADN même du power metal, une ramification du metal notamment très populaire en Europe : « power metal is known for its high vocals, epic song's arrangements, and *Dungeons and Dragons*-like band names ». Dans ce même reportage, il visite des festivals où les auditeurs sont costumés comme des joueurs de GN :

---

<sup>714</sup> *Vampire: the Masquerade, op. cit.*, notre traduction, p.167.

<sup>715</sup> ANNO Hideaki, *Neon Genesis Evangelion*, Gainax, Mitaka, 1995 à 1996.

<sup>716</sup> SATRANI Joe, *Surfing with the Alien*, Relativity, San Francisco, 1987.

<sup>717</sup> Le rock et le metal progressif sont des genres musicaux que l'on pourrait qualifier de démiurgiques ou de narratifs : ils produisent nombre d'albums-concepts, des albums qui présentent une unité narrative ou thématique, par opposition à la pop ou à la variété, qui produisent un contenu fréquemment lyrique, au sens d'expression des sentiments : « L'univers [celui du JdR Tigres volants] était un mélange d'imagerie de SF inspirée par le rock progressif et électronique de l'époque (Saga, Mike Oldfield) et mes lectures SF et fantasy, en romans ou en bandes dessinées. Il a fini par évoluer au-delà de ce cadre, mais toujours nourri par des influences littéraires, cinématographiques et musicales. » Stéphane Gallay, voir entretien en annexe.

<sup>718</sup> DREAM THEATER, *Metropolis PT2: Scenes of a Memory*, Elektra Records, New York, 1999.

<sup>719</sup> DUNN Sam, MCFAYDEN Scot, *Metal Evolution*, Banger Films, Toronto, 2011.

la fantasy, davantage qu'une esthétique, symbolise, par ses codes, un espace partagé par les récepteurs de cette musique<sup>720</sup> : cela vaut pour les concerts, les tenues de scène, le graphisme des albums et des clips vidéo, qui agissent comme autant de marqueurs immédiatement identifiables.

De surcroît, ces références circulent dans les deux sens : *Bloodlust Metal* s'ouvre avec une citation d'un morceau de Manowar, qui se pose comme un concentré de l'horizon d'attente fictionnel et ludique : quel genre de personnage vais-je incarner ? C'est un véritable péritexte programmatique : « I am an outcast on the path of no return / punisher and swordsman I was born to burn / Black Wind always follows where my black horse rides / Fire in my soul steel is on my side. »<sup>721</sup>

Il existe des liens plus anecdotiques qui lient les deux sphères : l'ex-bassiste de Metallica, Cliff Burton, crédité pour le morceau instrumental *The Call of Ktulu*<sup>722</sup>, jouait à *D&D* avec Dave Donato, ex-chanteur de Black Sabbath et Jim Martin, guitariste de Faith No More. Son personnage portait ce même nom, Ktulu<sup>723</sup>. Tom Morello, le guitariste de Rage against the Machine, a déclaré avoir passé de longues heures à jouer à *D&D*<sup>724</sup>, tout comme Marilyn Manson<sup>725</sup>. Mais surtout on retrouve, dans les textes des groupes rôlistes, des thèmes propres à la fantasy portée par *D&D*, comme les combats épiques et la magie offensive : « His dungeons deep, no place to hide / The times have changed he has to fight / In magic I fall [...] The battle has begun / The Warlock's time has come. »<sup>726</sup> Notons que ce groupe, Blind Guardian, n'oublie pas, dans sa stratégie de communication, que son public appartient autant à la communauté metal que rolistique, puisqu'en 2008, il présente sa nouvelle chanson composée pour un jeu vidéo à une convention de JdR.

---

<sup>720</sup> Sur les relations entre metal et fantasy, voir le très récent livre : PETITEAU Franz E., *Heroic fantasy et metal*, Camion blanc, Rosières-en-Haye, 2014.

<sup>721</sup> MANOWAR, *Black Wind, Fire and Steel*, Chicago, 1987.

<sup>722</sup> METALLICA, *The Call of Ktulu*, Megaforce, Copenhague, 1984.

<sup>723</sup> CHIRAZI Steffan, *So What! The Good, The Mad, and the Ugly*, Broadway Books, New York, 2004, 273 pages, p.7.

<sup>724</sup> LAMAR Cyriaque, *Rage against the Machine's Tom Morello tells us about his new dystopian comics (and his career as a D&D Dungeon Master)*, 2011, <http://io9.com/5823620/>

<sup>725</sup> STRAUSS Neil, *The Long Hard Road out of Hell*, Harper Collins, New York, 1999, 269 pages, p.27 : « I used to walk around school with twenty-sided dice in my pockets and design my own modules like *Maze of Terror* [...] Naturally, none of the kids in school liked me because I played *Dungeons & Dragons*. »

<sup>726</sup> BLIND GUARDIAN, *Wizard's Crown*, No Remorse, Münster, 1988.

Tuomas Holopainen de Nightwish, célèbre groupe de power metal symphonique finnois, s'inspire des mondes créés par Tolkien et *Dragonlance* pour écrire les paroles de certaines chansons du groupe, investissant ces mondes partagés à la manière des fictions. Cette démarche relève d'une logique d'investissement diégétique par ses propres productions narratives : « This is [la chanson *Wishmaster*] my personal tribute to fantasy, especially the closest to me; Tolkien & *Dragonlance*. These worlds have become a sort of inverted reality for me [...]. »<sup>727</sup>

La fantasy se fonde davantage sur une représentation fantasmée du Moyen Âge portée par le XIX<sup>e</sup> siècle et l'esthétique préraphaélite. Par conséquent, les sons de synthétiseurs censés simuler des instruments acoustiques comme les nappes de violons ou de cuivres, qui « représentent » l'aspect épique de la fantasy, n'ont pas grand-chose à voir avec la musique médiévale. Ils s'inspirent davantage des symphonies en orchestre bien plus tardives et surtout, des bandes originales orchestrées des grands films hollywoodiens.

Midnight Syndicate, le groupe de musique gothique qui est choisi pour faire la bande originale officielle de *D&D* en 2003, prend d'ailleurs un parti similaire.

Plus récemment, le phénomène s'exporte à d'autres genres comme le steampunk, dans lequel le groupe de musique Abney Park officie, selon une logique transmédiate bien rodée : on trouve sur le site des produits dérivés classiques comme des T-shirts, mais également des romans ou un JdR, *Airship Pirates*<sup>728</sup>, dont l'univers est le même que celui évoqué par les paroles des chansons.

Même avant l'apparition des JdR, dans les années 60 des musiciens comme les Pink Floyd investissaient les univers de Tolkien avec leurs propres productions, comme l'auteur l'avait, d'une façon assez visionnaire, envisagé<sup>729</sup>. Nous pensons, avec le recul, que l'apparition des JdR s'inscrit dans les prémices d'une évolution plus globale de la culture populaire, par laquelle les mondes fictionnels sont investis par leurs récepteurs via la création artistique, comme dans le cas des musiques que nous venons d'évoquer. On s'étonnera d'ailleurs qu'à ce titre, le médium musical soit encore assez peu traité dans les

---

<sup>727</sup> HOLOPAINEN Tuomas, in *Lyrics – Wishmaster*, <http://www.nightwish.com/en/article/7>

<sup>728</sup> CAKEBREAD Peter, PEREGRINE Andrew, STURROCK Brian, WALTON Ken, *Airship Pirates*, Cubicle 7, Oxford, 2011.

<sup>729</sup> « Les cycles seraient liés à un tout majestueux et dans le même temps laisseraient le champ libre à d'autres esprits et à d'autres mains, pratiquant le dessin, la musique et le théâtre. Absurde. » TOLKIEN J.R.R., *Lettres*, Lettre n°131 à Milton Waldman, 1951, trad. par Delphine Martin et Vincent Ferré, Christian Bourgeois éditeur, Paris, 2005, 710 pages, p.241.

études sur la culture geek, alors que de plus en plus de musiciens, parfois assez connus, s'en réclament. À titre d'exemple nous citerons le groupe français Shaka Ponk, et son album *The Geeks and the Jerkin' Socks*<sup>730</sup>. Leur scénographie s'inspire clairement du jeu vidéo. Pour cette tournée, l'écran sur scène diffuse, en vue FPS, une vidéo où le spectateur pénètre dans une rue sombre, en vue subjective comme s'il entrait dans le monde du groupe. Cet écran permettra également d'opposer un batteur virtuel simiesque au batteur du groupe, dans un concours de roulements en temps réel. Le groupe compte également un membre virtuel qui apparaît fréquemment sur cet écran, Goz.

Ces mouvements d'inspiration continuent leur circulation, puisque la musique est elle-même une des influences de la création rolistique, comme on oublie fréquemment de le préciser : « The Fields of Nephilim comme Cocteau Twins, Dead Can Dance ou The Pixies (entre autres) ont été les grands inspirateurs musicaux pour la création et la rédaction du jeu. »<sup>731</sup>

Le graphisme du premier album *With Sympathy*<sup>732</sup> de Ministry, sorti en 1983 aux États-Unis, semble avoir influencé les couvertures de *Vampire: the Masquerade*, pour le fond marbré et la rose et celle de *Vampire: the Requiem* pour la composition.



Clairement, ces genres musicaux et les JdR s'influencent réciproquement, et témoignent de cette volonté d'investir, par ses propres productions fictionnelles, les univers des genres de l'imaginaire.

### La musique comme complément fictionnel

Plus encore, même si cela dépend évidemment de la pratique de chaque table, la musique peut devenir un « complément fictionnel » lors d'une partie. Elle peut avoir une fonction immersive :

<sup>730</sup> SHAKA PONK, *The Geeks and the Jerkin' Socks*, Guess What!, Paris, 2011.

<sup>731</sup> *Nephilim*, quatrième édition, livret Édition collector spécial 20<sup>e</sup> anniversaire, *op. cit.*, p.2.

<sup>732</sup> MINISTRY, *With Sympathy*, Arista, Boston, 1983.

Pour beaucoup de MJ, l'utilisation de musique en fond sonore n'a rien de révolutionnaire. [...] Mais il est parfois difficile de bien faire les choses. Si cela s'appelle musique de fond, c'est pour une bonne raison : ne laissez pas le volume ou des éléments perturbateurs (comme des paroles) détourner l'attention de votre histoire. Quand le volume de la musique reste bas, les joueurs finissent par l'oublier complètement mais restent sensibles à l'impression qu'elle dégage (joyeuse, inquiétante, ce que vous voulez). Les paroles sont une source de distraction mais, si elles sont dans une langue qu'aucun de vos joueurs ne comprend, elles peuvent renforcer le côté exotique d'une autre culture ou donner une impression d'étrangeté lors d'anciennes psalmodies.<sup>733</sup>

En cela, elle vient soutenir une atmosphère et a un rôle descriptif, voire presque démiurgique puisque, passivement, elle contribue à installer les codes d'un univers. Elle peut également servir à singulariser certains personnages, sans toutefois abuser des références à la culture geek justement :

En attribuant une signature musicale aux PNJ récurrents, vous forgez un lien entre les personnages, la musique et les attentes des joueurs. Un MJ peut ensuite utiliser un thème pour annoncer l'entrée en scène d'un méchant, ou la découverte de ses actes. Attention toutefois, beaucoup de grands méchants du cinéma ou de la télévision sont associés à des thèmes merveilleux mais reconnaissables aux premières notes, et il n'y a rien de pire pour ruiner l'entrée d'un adversaire que d'entendre une volée de blagues et de citations cinématographiques.<sup>734</sup>

Parfois, elle peut même venir soutenir la mise en place d'une tension narrative par le MJ :

Les MJ savent que, lorsqu'ils fouillent dans leurs papiers ou lancent les dés derrière leur écran, leurs joueurs sont sur le qui-vive. Vous pouvez donc faire de même avec la musique. Les joueurs remarquent quand vous changez volontairement de piste (surtout si la même tourne en boucle depuis un certain temps), que ce soit pour annoncer une nouvelle scène ou juste pour conserver l'attention du groupe.<sup>735</sup>

Dans *GUTS*<sup>736</sup>, où les PJ incarnent des aviateurs casse-cou, elle est un élément du système de jeu : chaque PJ a une chanson qui lui est propre, qu'il peut déclencher en

---

<sup>733</sup> SCHNEIDER F. Wesley, *Rule of Fear (Guide de l'Ustalav)*, op. cit., p.53.

<sup>734</sup> *Ibid.*

<sup>735</sup> *Ibid.*

<sup>736</sup> DELANGHE Gaëlle, DEVERNAY Laurent, LARRÉ Jérôme, LEGAY Pierre, *GUTS*, JdR à venir aux éditions Lapin Marteau. *GUTS* a emprunté ce dispositif de la musique à un JdR amateur, *Kensei*, d'Oz et Julien Fauré.

mettant tous ses jetons de GUTS, la ressource importante du jeu, qui est notamment utilisée pour obtenir des bonus lors d'un jet, au centre de la table. Ce morceau, une fois lancé par le MJ, rassemble les trois fonctions précédemment citées : il accentue l'ambiance épique, les titres musicaux des personnages prêtirés étant, pour la plupart, issus du répertoire metal, singularise le personnage et génère une tension narrative, une contraction du rythme dramatique : pendant toute la durée de la chanson, le PJ devient le « héros » de la scène, son protagoniste principal, le moment où il est mis en valeur et est censé accomplir des actions épiques : en termes de règles, cela se traduit par le fait que les autres PJ n'ont pas le droit d'agir à part s'il leur demande, et que les ennemis ne peuvent que réagir à ses actions. Il doit par conséquent utiliser le temps limité du morceau pour accomplir les actions qu'il souhaite entreprendre, ce qui ramène, plus que jamais, le temps narratif à celui du discours où la joueuse décrit ses actions : il faut agir et réagir en peu de temps, ce qui plonge la joueuse dans l'urgence de la situation fictionnelle à laquelle doit faire face son personnage.

La musique agit, peut-être autant que les illustrations autour de certaines tables, comme un complément de contenu fictionnel, qu'il soit narratif ou descriptif.

#### Le transmédia comme volonté des créateurs

D'un point de vue de la diffusion médiatique, JdR, musique metal et jeux vidéo observent des cheminements similaires : d'abord ignorés voire stigmatisés par les médias grand public, ils ont pourtant réussi, par des réseaux détournés, à toucher un grand nombre de gens (on pense aux millions d'exemplaires vendus de *D&D* dans les années 80). Comme fréquemment, le terme péjoratif geek se revendique désormais comme une identité, un peu à la manière de la négritude portée par des écrivains comme Léopold Sédar Senghor ou Aimé Césaire.

Si la parution d'un nouveau titre de la série *GTA* fait toujours scandale, les jeux vidéo sortent, depuis quelques années, de cette stigmatisation. Comme le metal<sup>737</sup> quelques années auparavant avec l'apparition de groupes plus commerciaux et édulcorés, ces contre-cultures deviennent « fréquentables » à partir du moment où elles mutent en industries culturelles rentables, pas que n'a jamais réussi à franchir le JdR. Même si le JdR est une

---

<sup>737</sup> Le metal est un genre musical qui émerge à la fin des années 60. D'abord assimilé au hard rock, il s'en détache peu à peu pour devenir un genre à part entière, notamment caractérisé par des sons de guitare très saturés et des rythmiques puissantes. Aujourd'hui, ses nombreux sous-genres rassemblent des œuvres très diverses.

industrie culturelle<sup>738</sup> en cela qu'il met en place des logiques de stratégies éditoriales, comme l'organisation des œuvres en gammes composées de suppléments, dont la logique a été au moins en partie impulsée comme une stratégie commerciale<sup>739</sup>, et que ses œuvres sont reproduites industriellement, il est insaisissable dans ses pratiques. Il est difficile de mesurer l'impact culturel d'un « produit » qui ne compte pas le nombre de ses pratiquants à l'aune de son existence économique. Il est possible, théoriquement, de jouer des années avec un seul livre de base, et un certain nombre de jeux sont achetés pour être lus, ainsi il est impossible d'extrapoler le nombre de rôlistes d'après les ventes. Le JdR est « un secteur dont le rayonnement dans la culture populaire ne rend pas compte de la fragilité économique ». <sup>740</sup>

Il nous semble d'autant plus crucial d'intégrer ces considérations qu'elles relèvent d'un « instinct » transmédiateur précurseur qui venait des musiciens, des artistes eux-mêmes, et non d'une stratégie commerciale. Les genres de l'imaginaire sont donc le point de capiton autour duquel les premières volontés transmédiateuses se cristallisent. Leurs univers appellent les créateurs à les investir de nouvelles productions fictionnelles.

### C. Effets pervers de la circulation des références

Les genres de l'imaginaire, que nous avons qualifiés de « sève » fédératrice parcourant les ramifications de la culture geek, semblent être transmédiateurs par excellence. Les univers qu'ils ont produits ont très rapidement débordé les frontières de la littérature dans laquelle ils étaient cantonnés pour investir d'autres champs. Cela est en partie dû à leur structure particulière et leur existence en œuvres quasi autonomes, comme nous les verrons.

Leur contenu même engendre une disruption de la réception passive et finie, la pulsion de complétude comme l'a nommée Anne Besson, encouragée par un univers qui semble non pas figé et achevé, mais toujours en devenir. Pour cette même raison, supposons-nous, la culture geek ne pouvait être qu'une communauté, au sens de « groupe social dont les

---

<sup>738</sup> Voir à ce sujet notre article en annexe : *Le JdR du point de vue de l'édition : une industrie culturelle ?*

<sup>739</sup> « The modules were even more profitable than the rules were », dit Dave Arneson, in KUSHNER David, *Dungeon Master: the Life and Legacy of Gary Gygax*, op. cit.

<sup>740</sup> BESSON Anne, « Fécondités d'un malentendu : la postérité de Tolkien en fantasy », in DEVAUX Michaël, FERRÉ Vincent, RIDOUX Charles (dir.), *Tolkien aujourd'hui*, Presses universitaires de Valenciennes, Valenciennes, 2011, 375 pages, p.201.



membres vivent ensemble, possèdent des biens communs »<sup>741</sup> parce que ce matériau fictionnel agit comme un liant : comme le fait remarquer David Peyron dans son livre *Culture geek*, cette dernière génère et s'installe par nombre de dispositifs sociaux communautaires à contre-courant de notre société individualiste et tente de dissocier, petit à petit (aujourd'hui par des initiatives comme les licences libres, le téléchargement, la dématérialisation), la culture de son incarnation en tant que bien marchand.

D'un autre côté, la façon dont cette stratégie transmédiatique est aujourd'hui exploitée par les industries culturelles s'oppose à cette « démercantilisation » : l'univers devient une licence, qui devient une marque, qui devient une véritable identité, un positionnement social au sein de cette communauté geek<sup>742</sup> (d'un côté les fans de *Star Trek*, de l'autre ceux de *Star Wars*). Les industries culturelles l'ont bien compris, capitalisant sur l'investissement social et symbolique dont ces licences font l'objet.

Pour Ron Edwards, ces choix dictés par la pression sociale polluent également le monde du JdR, puisque l'on achète davantage une identité qu'un jeu à proprement parler :

It [le marché du JdR] is yet again polluted by identity purchasing. For a while, between the late 1990s and the mid-2000s, the internet exploded some of the infrastructure that had led gamers to purchase things by brand alone. However, in the past eight years, a new and probably equally toxic infrastructure has arisen in its place, yet again favoring brand-identification, fashions of the moment, and nigh-hysterical imitation rather than trusting to one's own experiences and enjoyment as the primary guide for design and marketing.

For a demographic whose members often pride themselves on their independence of thought, gamers/geeks are incredibly prone to buying things in order to make themselves feel like they belong to a social clique within a matrix of other cliques, carefully ranked in status. If you're familiar with the Geek Hierarchy diagram, imagine that inside the "table-top role-playing" box, there's an equally detailed miniature hierarchy based on even more arcane and irrelevant details, and equally absurd in terms of actual status or meaning.

The effect on purchasing and play is awful: throwing money at things in order to buy identity in a nebulous social group characterized by fear of not belonging. It's the same old term *petit-bourgeois* on steroids. It engenders a genuine social tragedy: **identity politics based on sunk cost**. This outlook may be phrased: "I bought it; this is who I am; I'm the guy who buys *this*. I care about it because I bought it, and will never consider that it might not have been worth the price. Suggesting any such thing is not merely an

---

<sup>741</sup> Grand Robert, *op. cit.*

<sup>742</sup> Voir à ce sujet PEYRON David, *Culture Geek*, chapitre 4, p.125, « Se construire une identité par la pratique », *op. cit.*

attack on what I bought, it's an attack on me. And now, no matter what, I am going to get my identity into a privileged social position."<sup>743</sup>

Indubitablement, cela fait sens, notamment lorsque l'on pense aux oppositions qui ont cristallisé les positions autour de certains jeux, comme le conflit entre les joueurs de *Vampire: the Masquerade* et ceux de *D&D*. La conséquence majeure d'une telle relation entre les œuvres et le positionnement social, c'est que le débat critique devient d'emblée très compliqué. Cela favorise une certaine balkanisation entraînée par une logique excluante : il n'était pas possible d'aimer *Vampire* et *D&D*, assertion certes absurde lorsqu'elle est formulée, mais qui explique les crispations autour de certains titres qui sont investis, inconsciemment, d'une portée symbolique identitaire.

Toutefois, les produits culturels comme étendards d'un positionnement social ne sont pas propres à la culture geek, comme le montre Pierre Bourdieu dans son ouvrage *La Distinction. Critique sociale du jugement*.<sup>744</sup> Cela signifierait que le JdR est finalement, dans ce domaine du positionnement social, un produit culturel comme un autre.

Un effet pervers du transmedia et de la prédominance massive de certaines œuvres dans certains genres, est justement cette assimilation entre genre et univers d'un titre donné, ce que nous appelons la synecdoque diégétique :

À l'heure actuelle, dans ce courant, un elfe, un nain, un goblin n'ont plus besoin d'être décrits puisqu'il s'agit de ceux du *Seigneur des Anneaux* ou d'un dérivé *AD&D*, avec les mêmes caractéristiques. Si Moorcock, Vance, Lieber, ou Howard, qui sont de sacrées références dans le monde de la fantasy, avaient fait apparaître une créature portant l'un de ces noms dans les univers de leurs romans, ils en auraient donné une description particulière, afin de les y intégrer ; elles auraient eu une vie à part entière. Maintenant, plus besoin, tout le monde sait à quoi s'en tenir. Tout comme dans un roman mainstream, citer une 205 ne nécessite pas de description quant à la nature de l'objet, ou alors « Tu vois une Golf ? C'est presque pareil. »

Il semblerait que le monde de Gary Gygax<sup>745</sup>, *Forgotten Realms* (second univers créé pour le même jeu), puis sa variante *Dragonlance* (Campagne – excellente – pour le système *AD&D* avant d'être une série de romans), et les créatures qui les peuplent, soient devenus un Universel, le monde de la Fantasy, dans lequel tout le monde peut écrire. Il n'appartient plus à personne, n'est plus particulier...<sup>746</sup>

---

<sup>743</sup> Ron Edwards, voir entretien en annexe.

<sup>744</sup> BOURDIEU Pierre, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, les Éditions de Minuit, Paris, 1979.

<sup>745</sup> En fait, les *Royaumes oubliés* sont la création d'Ed Greenwood.

<sup>746</sup> Jacques Martel, in *Comment voyez-vous l'avenir des littératures de l'imaginaire*, 2009, <http://mythologica.net/index.php/dossiers/80-avenir-de-limaginaire/296-comment-voyez-vous-lavenir-des-litteratures-de-limaginaire-partie-1-fabien-clavel-jacques-martel-eric-holstein>

En découle une uniformisation des univers qui, en devenant si génériques, n'ont plus grand-chose d'imaginaire dans le sens original. Gageons qu'ici, le système de jeu des JdR et notamment l'OGM est en partie responsable de l'uniformisation des univers de la fantasy, car l'objectif était de créer des univers adaptés au système de jeu, et non l'inverse :

Ces univers avaient un cahier des charges issu du jeu (on devait pouvoir y jouer à tout ce qui était dans les manuels de base) et non l'inverse. À part peut-être les tout premiers mondes officiels de type *Greyhawk* et *RO*, la filiation se faisait dans le sens inverse du sens classique ou des multiples *settings* qui étaient nés par rapprochements successifs des univers et systèmes et qui se retrouvaient à mi-chemin (comme dans *Ravenloft*, *Planescape*, *Dark Sun*, *Spell-mindfuck-jammer*, etc).<sup>747</sup>

Évidemment, la stratégie sous-jacente des industries culturelles et de capitaliser sur des codes déjà assimilés (*World of Warcraft* en étant un parfait exemple), et à la réception interactive des JdR ou des jeux vidéo s'oppose parfois, paradoxalement, à une certaine inertie quant au détournement des *topoi* diégétiques et narratifs. Il suffit de placer certains marqueurs. Ils peuvent prendre la forme d'éléments graphiques et esthétiques archétypaux, ou le péri-texte peut mentionner la présence d'elfes. Ces clichés tissent un canevas diégétique immédiatement identifiable et disponible, « prêt-à-jouer », lors d'un syncrétisme qui fonctionne comme un embrayeur d'immersion. Marquer l'encyclopédie personnelle des récepteurs devient dès lors un véritable enjeu commercial, où les stéréotypes implantés deviennent une ressource en termes d'image et de communication (circulation des références, produits dérivés, etc.)

Dans l'absolu, les JdR n'échappent pas à cette règle. Golarion, le monde officiel de *Pathfinder*, bien que jouissant de grandes qualités, s'inscrit typiquement dans ce genre de fantasy générique :

Paizo knew that gamers have very broad ideas about what should be in a fantasy game campaign; some people like explored cursed tombs like Indiana Jones, some like pirate battles on the open sea, some like medieval fantasy, some like intrigue and court politics, and so on. They knew that by creating a theme for each country, gamers could find a place they liked for their home campaign, and could ignore the parts they don't like. The Paizo staff took their favorite entries from the RPG Superstar challenge, added their own

---

<sup>747</sup> LARRÉ Jérôme, mail du 6 décembre 2013.

favorite personal ideas about what should be in the setting and created the *Pathfinder Chronicles Campaign Setting* book to hold the basics of that info.<sup>748</sup>

Mais somme toute la faible rentabilité des JdR, en tout cas comparée à des secteurs comme les jeux vidéo ou le cinéma, les préserve peut-être davantage de cette uniformisation.

Cela dit, le domaine rolistique répond tout autant aux effets de mode que les autres sphères de la culture geek, comme il est facile de le constater avec la thématique des zombies : on les retrouve en comics avec *The Walking Dead*,<sup>749</sup> son adaptation en série TV et ses deux adaptations vidéoludiques, dont l'excellent titre de Telltale Games, en littérature avec les livres de Max Brooks et leurs adaptations cinématographiques et en JdR (*Z-Corps*<sup>750</sup>, *I am Zombie*<sup>751</sup>). La création de *Z-Corps*, par exemple, a été impulsée par une demande des récepteurs :

*Z-Corps* nous a été « demandé » par un magasin qui se demandait pourquoi il n'y avait pas de vrai jeu de zombies. On lui en demandait. Nous nous sommes également posé la question, revu quelques films, lu quelques livres et nous avons tenté de répondre à la demande en proposant plusieurs modes de jeu et un développement original avec une campagne.<sup>752</sup>

Les réseaux d'influence et la circulation des références entre les sphères de la culture geek peuvent clairement amener à une uniformisation et un appauvrissement des productions fictionnelles. Parce que le coût d'accès ne doit pas être important, l'originalité peut être sacrifiée sur l'autel de la rentabilité, ou de représentations sociales dominantes comme nous allons le voir à présent.

#### D. Culture geek, rôlistes : une communauté uniforme ?

Comme nous l'avons mentionné, le microcosme rolistique demeure difficilement abordable d'un point de vue sociologique :

---

<sup>748</sup> Sean K. Reynolds, voir entretien en annexe.

<sup>749</sup> KIRKMAN Robert, *The Walking Dead*, Image Comics, Berkeley, depuis octobre 2003.

<sup>750</sup> FAVRE Willy, NEKO, VALLA Kristoff, *Z-Corps*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2010.

<sup>751</sup> Nouveau JdR de Mark Rein.Hagen en cours d'écriture.

<sup>752</sup> Neko, voir entretien en annexe.

Le jeu de rôle ne figure dans aucune statistique d'envergure. Les panoramas des « pratiques culturelles » réalisés par le ministère de la culture n'en tiennent pas compte. Aucun éditeur n'a aujourd'hui les ressources pour financer une étude de marketing d'envergure, pour un peu que l'on juge fiable ce type d'approche.<sup>753</sup>

Aucune détermination quantitative et qualitative précise et récente n'est disponible, bien que le sociologue Laurent Trémel apporte des éléments de réponse déjà datés :

La population des rôlistes apparaissait, au milieu des années 1990, relativement homogène en des termes socioculturels : au niveau du sexe (sexe masculin pour l'essentiel), de l'âge (15-25 ans) et du milieu socioprofessionnel d'origine (appartenance aux classes « moyennes-supérieures »). Ces éléments m'étaient apparus en visitant plusieurs clubs dans différentes régions de France. Ils ont été confirmés par la passation de questionnaires, puis par l'enquête menée en partenariat avec le magazine *Casus Belli* en 1995, avec l'aide d'étudiants de Paris X.<sup>754</sup>

En 2008, Taverne Productions livre les résultats d'une autre étude :

Une étude de marché menée par l'association Taverne Production en 2008 – bien qu'imparfaite car menée uniquement sur Internet – permet d'y apporter quelques nuances : près de 10 % des rôlistes sont des femmes et il n'y a plus que 28 % de 16-25 ans, contre 44 % de plus de 30 ans. La population rôliste s'est donc largement féminisée, même si le pourcentage reste très faible, et elle a surtout vieilli, ce que confirme le nombre d'années de pratique : près de 80 % des sondés font du JDR depuis plus de dix ans.<sup>755</sup>

En 2010, et malgré le recul, il reste compliqué de tirer des conclusions précises :

Le jeu de rôles, en effet, est une activité majoritairement masculine. Fine observait déjà à la fin des années 70 que les joueuses étaient extrêmement rares, et Trémel confirmait cette tendance dans les années 90. Les sources des deux auteurs estiment que 2 à 5% des rôlistes sont de sexe féminin. Sans contester la forte inclinaison masculine du jeu de rôles, il nous semble que ces chiffres méritent d'être nuancés. Ils proviennent pour l'essentiel d'enquêtes menées auprès de clubs ou de questionnaires transmis par le biais de magazines spécialisés. Or la fréquentation d'un club ou la lecture régulière d'un titre de presse ne concerne pas l'ensemble des joueurs ; les résultats basés sur de tels recueils de données sous-estiment les pratiques domestiques ou occasionnelles, parfois peu soucieuses de suivre régulièrement l'actualité du secteur. Par ailleurs, l'ancienneté des enquêtes sociographiques nous incite à la prudence quant à la composition actuelle

---

<sup>753</sup> CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, op. cit., p.32.

<sup>754</sup> Laurent Trémel, in JEUNE Hervé, *Les Faiseurs de mondes*, 2007, <http://www.legrog.org/article.jsp?id=77>

<sup>755</sup> MILLET Sarah, *Le Livre de jeu de rôle : de la conception à la rédaction*, op. cit., p.25.

de la population rôliste. Il est très improbable que la participation féminine ait fait une percée significative, mais à l'inverse, il n'est pas impossible que les résultats obtenus par Fine et Trémel soient légèrement sous-évalués.<sup>756</sup>

Dans le RPG Podcast Listeners Survey<sup>757</sup> de 2013, il apparaît que seuls 7,4% des individus (soit 57 sondées) soient des femmes.

Le phénomène commun aux JdR et à la culture geek dans son ensemble qui nous intéresse ici, même s'il tend à évoluer, est la prédominance globale du syntagme social homme, caucasien et hétérosexuel. Même si ce n'est pas la réalité, c'est en tout cas ce qui ressort lorsque l'on observe les représentations d'une partie des ouvrages rolistiques.

Prenons quelques couvertures de JdR. Parmi les presque trois cents JdR que nous avons cités dans notre première partie et notre historique complémentaire, il est possible de dégager de grandes tendances iconographiques.

Généralement, les couvertures de JdR représentent une créature emblématique de l'univers affrontant des personnages, comme sur la boîte bleu de *D&D*. Elles peuvent aussi montrer un fragment d'univers évocateur comme celle de *Baron Munchausen*, des objets symboliques comme *C.O.P.S.*, ou des éléments plus abstraits comme *Scales*<sup>758</sup>.



---

<sup>756</sup> DAUPHRAGNE Antoine, *Du savoir historique au savoir ludique : la médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles*, op. cit., p.383.

<sup>757</sup> DUNPHY Scott, PINILLA David, WENDT David, *Results and Analysis of the RPG Podcast Listeners Survey 2013*, « The purpose of this survey is to gather data on tabletop RPG podcast listeners, their listening habits, and their gaming habits. » Cette étude américaine par Internet a été menée sur 771 personnes écoutant des podcasts sur les JdR pendant un mois.

<sup>758</sup> BURA Stéphane, CROC, RANNE G.E., *Scales*, Asmodée Éditions Siroz, 1994.

Une autre représentation récurrente met en scène des hommes virils dans des positions guerrières, comme dans *Legend of the five Rings*<sup>759</sup>, *Castle Perilous* ou *Bloodlust*<sup>760</sup>. Évidemment, cela fait partie des codes de la fantasy héritée d'Howard, et reste cohérent avec l'horizon d'attente de ces jeux (une fantasy épique et guerrière).



Toutefois, cela semble déjà moins évident pour *A Song of Fire & Ice*<sup>761</sup>, univers dont l'identité fonde aussi bien ses bases sur des oppositions politiques que des combats physiques. Si le continent de Westeros est loin d'être une société matriarcale, l'œuvre de G.R.R. Martin met en scène un certain nombre de personnages féminins forts, dont l'importance dramatique n'est pas minorée par rapport à celle des protagonistes masculins, que ce soit en termes de quantité de chapitres consacrés ou de rôle actif dans la narration (citons Cersei, Catelyn, Arya, Daenerys, Sansa, Brienne, à titre d'exemple). Cet archétype se retrouve de la même manière pour toutes sortes genres, quels qu'ils soient (*Faust Commando*<sup>762</sup>, *Castle Falkenstein*, *Dark Heresy*<sup>763</sup>, etc.). Il semble difficile de justifier cette prédominance uniquement par les codes de genre.

<sup>759</sup> BOLME Edward S., HECKT Andrew, STOLZE Greg, TRINDLE D.J., WICK John et autres, *Legend of the five Rings*, Alderac Entertainment Group, Ontario, 1997.

<sup>760</sup> CROC, RANNE G.E., *Bloodlust*, Asmodée Éditions Siroz, Villiers-le-Bâcle, 1991.

<sup>761</sup> KENSON Stephen, LINDROOS FREIN Nicole, PRAMAS Chris, SCHWALB Robert J., SCOBLE Jesse, *A Song of Fire & Ice*, Green Ronin Publishing, Renton, 2009.

<sup>762</sup> CUIDET Arnaud, *Faust Commando*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2013.

<sup>763</sup> ABNETT Dan, ASTLEFORD Gary, BARNES Owen, FLACK Kate, KENRICK Andrew, MASON Mike, PRAMAS Chris et autres, *Dark Heresy*, Black Industries, 2008.



Lorsque des personnages féminins sont représentés en couverture, on observe là aussi plusieurs tendances : la première, la femme est affiliée à un personnage masculin, parce qu'ils forment visiblement un couple (*Over the Edge*). Elle peut également être en arrière-plan mais « armée » et active (*Aftermath!*, la seconde édition de la *Basic Set* de *D&D* où elle s'apprête à lancer un sort au dragon). S'il existe évidemment des exceptions (*Arkeos*<sup>764</sup>), lorsqu'elle partage la couverture avec un homme, la femme est fréquemment au second plan, montrée comme un soutien ou comme une compagne.



Lorsqu'une femme est seule sur la couverture, un cas de figure assez courant consiste à la représenter comme un objet de désir sexuel, la plupart du temps dénudée, dans des poses plus ou moins lascives (la gamme *Manga BoyZ*<sup>765</sup>, les suppléments *Helter Skelter*<sup>766</sup> ou *4 juillet*<sup>767</sup> pour *C.O.P.S.*, *Thoan*<sup>768</sup>). Plus rarement, elle est montrée sous un jour plus « sacralisé », telle une icône teintée de divin (*Les Mille-Marches*, *Nobilis*).

<sup>764</sup> DAVOUST Lionel, GRUSSI Christian, MERKLING Sydney, *Arkeos, l'ombre du conquistador*, Extraordinary World Studio, Nancy, 2004.

<sup>765</sup> FÉRAUD Gabriel, *Manga BoyZ*, Le Grimoire, Issy-les-Moulineaux, 2008.

<sup>766</sup> AMIRÀ Alexandre, ATTINOST Benoît, BENEY Jean-François, BENOIST Nicolas, BOUSQUET Charlotte et autres, *Helter Skelter*, Asmodée Éditions, Buc, 2003.

<sup>767</sup> ATTINOST Benoît, BENEY Jean-François, BENOIST Nicolas, BOUSQUET Charlotte, CHEILAN Thomas et autres, *4 juillet*, Asmodée Éditions, Buc, 2004.





Si, dans certains ouvrages (*Brain Soda*), ces représentations sont des caricatures assumées qui font partie intégrante du genre parodié, les codes de genre restent toutefois stéréotypés et marqués, à part dans quelques cas précis et exceptionnels où leur remise en cause fait partie du programme posé par le jeu (*Breaking the Ice*).

Plus récemment et rarement, des jeux comme *Monsterhearts* ou *Annalise*<sup>769</sup> reprennent les codes de la littérature fantastique au sens large (bit-lit, gothique) en mettant en couverture des héroïnes auxquelles le lecteur est censé s'identifier, mais cette tendance est plus mineure.

<sup>768</sup> RAFFALLI Marie-France, SALICETO Michel, VESPERINI Léonidas, VESPERINI Orso, *Thoan*, Jeux Descartes, Paris, 1995.

<sup>769</sup> AXELROD Jared, BURNEKO Jesse, JONES Kat, PAOLETTA Nathan D., SCOTT Kira, ZEITLIN Sam, *Annalise*, NDP Design, 2010.



Il faut toutefois apporter une nuance importante avec une seconde tendance majeure des représentations des femmes, l'archétype de la guerrière : la première édition de *RuneQuest* montrait déjà une Amazone aux prises avec un monstre reptilien, et l'on retrouve une guerrière sur *Avant Charlemagne*<sup>770</sup>, comme le supplément *Les Affranchis*<sup>771</sup> pour *C.O.P.S.*, qui représente une femme armée d'un pistolet.



*Exalted*<sup>772</sup> met une femme noire guerrière, seule, en première de couverture, comme le feront plus tard les suppléments *Edge to Anarchy*<sup>773</sup> et *Ultimate Campaign*<sup>774</sup> pour *Pathfinder*. James Jacobs, le directeur créatif de Paizo, dira :

<sup>770</sup> GUISEX Didier, LAPERLIER Marc, NEDELEC François-Xavier, SALLERIN Philippe, VITALE Duccio, *Avant Charlemagne*, Robert Laffont, Paris, 1986.

<sup>771</sup> ATTINOST Benoît, BENEY Jean-François, BOUSQUET Charlotte, CLERMONT Antoine, JULIEN Sandy et autres, *Les Affranchis*, Asmodée Éditions, Buc, 2003.

<sup>772</sup> ACHILLI Justin R., ARMOR Bryan, BATES Andrew, BLACKWELDER Kraig, CLIFFE Ken, GRABOWSKI Geoffrey C. et autres, *Exalted*, White Wolf, Stone Mountain, 2001.

<sup>773</sup> KORTES Michael, LOGUE Nicolas, MCARTOR Michael K., SCOTT Amber E., SELINKER Mike, WOODRUFF Teeuwynn, *Edge to Anarchy*, Paizo, Redmond, 2008.

<sup>774</sup> BENNER Jesse, BRUCK Benjamin, BULMAHN Jason, COSTELLO Ryan, RADNEY-MACFARLAND, REYNOLDS Sean K. et autres, *Ultimate Campaign*, Paizo, Redmond, 2013.

Keeping a balance between genders and ethnicities in our characters has actually been a goal for us from the start. In fact, making sure that three of the first four iconics were women was a very conscious decision on my part to turn the standard “Three guys and a gal” makeup of most classic groups on its ear. And including various ethnicities was also a goal from the start as well; even in the adventures themselves we try to mix it up as often as possible so that not every NPC is a white guy. The world we live in isn’t so bland and boring, after all, so why should the worlds we create be bland and boring?<sup>775</sup>



Il s’opère depuis quelques années une véritable prise de conscience chez les éditeurs de JdR, et la diversité des représentations se fraie peu à peu un chemin (le second volume de *Scion* montre une femme noire, tout comme *Bloodlust Metal* ou *13th Age*<sup>776</sup>), rompant avec toute une tradition plus ou moins tacite selon laquelle un homme blanc devait rester au centre des représentations, comme l’explique Monte Cook, un des créateurs de *D&D3* :

When I worked at TSR, there was always basically a truism in cover art - the central figure had to be a white male. Most of us actually helping to create the cover art, either by conceiving it or actually creating it, hated that kind of outlook, but the powers that be believed that our audience was entirely white males and they needed someone that they could identify with on the cover. This was absurd for two reasons:

1. You’re talking about a game where you pretend to be elves, halflings, or other things that are different from you, is it so hard to believe that the people who engage in this hobby might be able to see beyond themselves?
2. It’s not only incorrect to assume that the audience is all white males, but it just makes the issue worse when the artwork only fixates on white males. It’s a self-fulfilling prophesy, in other words.<sup>777</sup>

---

<sup>775</sup> James Jacobs, in Monte Cook, *D&D and representation*, 2008, <http://bankuei.wordpress.com/2008/07/07/monte-cook-dd-and-representation/>

<sup>776</sup> HEINSOO Rob, TWEET Jonathan, *13th Age*, Pelgrane Press, Londres, 2013.

<sup>777</sup> COOK Monte, *Race and Gender in D&D Art*, 2008, <http://montecook.livejournal.com/150303.html>

Sur Internet, des initiatives comme The Message (Men Ending Slurs and Sexist Attitudes in the Gaming Environment), campagne numérique qui compte parmi ses initiateurs Steve Darlington, auteur de JdR, ont également pour but de faire évoluer les mentalités, dans l'ensemble de la culture ludique :

Gaming, both online and off, has always been a man's world. But things have changed over the last two decades. As gamers as a demographic shifted from being teenagers to college students and young professionals, more and more women found their way into the hobby. Some games even began to deliberately cater towards this market. In 2011, it was estimated that women make up at least 45% of all computer gamers (up from 38% in 2008), and are in the majority in many genres, like RPGs. Soon enough, it seemed like a revolution was taking place and the gaming environment was changing.<sup>778</sup>

Cette prise de conscience trouve des applications directes, qui se concrétisent dans les jeux eux-mêmes :

Je ne vais pas revenir en détail sur ce qui m'a poussé à écrire de la fantasy masculine, mais le fait est que j'ai écrit un roman qui ne laisse pas beaucoup de place aux femmes. Et mécaniquement, j'ai repris ce biais involontaire dans la version JdR en proposant de ne jouer que des gardoches masculins. Et des gens ont eu l'intelligence de me le faire remarquer sans m'accuser de quoi que ce soit. C'était trop tard pour réparer ce tort dans le roman (enfin, je pense ajouter un chapitre ou deux quand la Pléiade me rééditera), mais il y avait un coup à jouer pour le JdR. Et on a donc essayé de faire de ce manquement un moteur narratif pour un scénario dont la résolution vient par la suite normaliser la présence des femmes dans la Garde de Wastburg.<sup>779</sup>

Pourtant, et contrairement à des préjugés répandus, le JdR a dès le départ permis une certaine « féminisation » de la communauté des joueurs, par rapport au public des *wargames* dont il est originellement issu, comme le remarque Dave Arneson dès les années 70 :

“The whole tenor of the crowd changed,” he says. “War gamers sat around talking about the latest historical books, but these *D&D* guys were from the science fiction community. And there were women! You go from having none at a convention to having — *who!* — 20 percent women!”<sup>780</sup>

---

<sup>778</sup> <http://www.gamermesssage.com/what-is-this/>

<sup>779</sup> FERRAND Cédric, *Les 5 trucs sur Wastburg*, 2014, <http://www.tartofrez.com/?p.=3573>

<sup>780</sup> KUSHNER David, *Dungeon Master: the Life and Legacy of Gary Gygax*, *op. cit.*

Selon Arneson, la féminisation du public des joueurs au sens large a en partie commencé avec l'apparition des JdR. Mais malgré la « prise de conscience » que nous venons d'évoquer, et en l'absence de vaste étude sociologique récente sur la communauté rolistique, il reste difficile de tirer des conclusions sur l'exacte proportion des rôlistes féminines<sup>781</sup>. Pour Angel McCoy, la population des rôlistes s'est féminisée avec les jeux White Wolf :

Not only did White Wolf make gaming cool, but they attracted female players. The female population that surged to these games, drawn by the stories, cool characters, and fascinating world, was amazing. The *World of Darkness* revolutionized RPGs and made gaming for women as well as for men.<sup>782</sup>

Même les éditeurs sont parfois surpris, par exemple avec l'élection municipale organisée par Asmodée sur le Net pour son jeu *C.O.P.S.* :

Ils considéraient que, les joueurs étant flics, allaient voter pour le type de droite paternaliste. Pas de bol, c'est la métisse amérindienne écolo qui a été élue. Au lieu de faire avec, de rebondir sur ce vote en se disant que les joueurs/cops faisaient évoluer l'univers vers autre chose, les créateurs de *C.O.P.S.* ont réduit l'affaire à « c'est à cause de ses seins, ils ne sont pas réalistes » (j'exagère à peine) et la suite a tourné au grand n'importe quoi.<sup>783</sup>

Au final, quand la petite écolo de gauche a commencé à monter sur les votes, ça m'a fait vraiment marrer, parce qu'ils ont voté pour leur nation rêvée. On vote vraiment pour des espoirs politiques, pour un programme de changement un peu idéologique. On se dit, si c'était possible ce serait vers ça que l'on aimerait que ça tombe.<sup>784</sup>

À l'aune de ces problématiques communes, et après examen de ces différentes données, demeurent presque davantage de questions que de réponses : est-ce que la communauté rolistique (et la communauté geek) est si lisse que les représentations voudraient nous le faire croire, ou est-ce une vue de l'esprit, la communauté étant bien plus hétéroclite ? Gageons en tout cas que certaines œuvres et certains éditeurs vont à contresens de cette uniformisation. Ils empruntent des chemins plus ou moins détournés pour remettre en

---

<sup>781</sup> Pour ce que cela vaut, lorsque nous regardons la totalité des acteurs rolistiques auxquels nous avons envoyé des entretiens (soit plus de 200), la proportion de femmes est minime.

<sup>782</sup> Angel McCoy, voir entretien en annexe.

<sup>783</sup> Charlotte Bousquet, voir entretien en annexe.

<sup>784</sup> Geoffrey Picard, voir entretien en annexe.

question les préjugés et porter des messages plus subversifs, comme cela arrive dans d'autres sphères de la culture geek et populaire au sens large. En tout cas, ces représentations influent sur le contenu fictionnel des jeux.

## E. Le JdR comme cœur d'une culture geek postmoderne

### Des références à la culture du récepteur

Dans le reportage *La Revanche des geeks*<sup>785</sup>, le premier médium abordé en détail (7 min 30) est le JdR, avec l'évocation de *D&D*. Dans le même reportage (8 min 30), Ethan Gilsdorf le définit comme « le jeu geek par excellence. » La culture geek est surchargée de références, d'intertexte sans cesse réutilisé qui l'inscrit dans un processus résolument postmoderne.

Le JdR, plus que tout autre médium, inscrit le démembrement, la réutilisation et le réagencement des encyclopédies personnelles des joueurs dans son ADN même, et pousse le récepteur à transmuter cette matière inerte en force vive. Les mondes « imaginaires » que l'on nous propose d'investir sont encodés par le réel et font référence à des éléments connus : les auteurs de *Shadowrun 4* imaginent que la multinationale Sony Cybersystems fait partie des firmes à l'origine de la révolution cybernétique<sup>786</sup>, et que BMW appartient maintenant à un dragon<sup>787</sup>. De même, les problèmes sociaux liés au racisme ou à l'intolérance en général sont métaphorisés par les tensions entre humains et métahumains : les orks, elfes, et autres « races » issues du merveilleux-médiéval. Les elfes sont, pour les préjugés racistes et homophobes, « snobs, homosexuels » ou des « bouffeurs de pissenlit », « écolo-passéistes »<sup>788</sup>.

Les trolls et les orks se voient peu intégrés à la société à cause de leur physique ostensiblement « différent », dû en partie à leur grande taille, et ne trouvent pas beaucoup de travail : « les trolls travaillent souvent comme ouvriers manuels et sont très demandés

---

<sup>785</sup> PÉRÉTIER Jean-Baptiste, *La Revanche des geeks*, Arte, Paris, 2011  
<http://www.youtube.com/watch?v=sCJXGHlxGz4>

<sup>786</sup> BOYLE Rob, CAREY Elissa, CROSS Brian, GRENDL Dan, HARDING Jennifer, JURY Adam, KENSON Steve, LITTELL Drew et autres, *Shadowrun 20<sup>th</sup> Anniversary Edition*, Catalyst Games Labs, Lake Stevens, 2009, trad. par Ombres portées, Black Book Éditions, Lyon, p.27.

<sup>787</sup> *Ibid.* p.31.

<sup>788</sup> *Ibid.* p.71.

comme videurs, gardes du corps et autres postes dans la sécurité. »<sup>789</sup> Il s'est même créé un parti appelé Policlub Humanis, qui considère les métahumains comme des « sous-hommes », sans que cela soit explicite. Sous couvert de cyberpunk et de fantasy sont abordées des thématiques très sérieuses et politiques, où le récepteur fait le parallèle avec la réalité assez facilement, ce qui permet de rendre une partie de l'univers familier. Ce n'est évidemment pas une spécificité du JdR, puisque les genres de l'imaginaire reprennent fréquemment des pans entiers du monde réel de façon métaphorique.

Dans certains jeux français, ces références ont pour double fonction de situer le récepteur à la fois dans la culture geek, mais également dans celle de l'Hexagone, comme c'est le cas pour *INS/MV4* : au rayon des références à la culture populaire, le lecteur croquera les séries TV : « Oh mon dieu, il a tué le PJ – Espèce d'enfoiré ! » est la phrase-culte à peine maquillée de la série d'animation *South Park*. Les auteurs évoquent également le fait de « regarder le dernier épisode de *Buffy* », ou le milieu de la musique metal, avec son vocabulaire et ses pratiques : « va dans les concerts pour pogoter. »

En ce qui concerne les liens à la culture française, ils peuvent concerner le cinéma « la vie est un long fleuve en crue », la politique « Sarkozy, vraiment, on se demande pourquoi ils choisissent des ministres qui ont des noms de maladie de peau », ou encore des lieux : « dans un endroit vraiment laid (genre Beaubourg). »

Cela permet d'échelonner les références maniables par les joueuses à deux niveaux différents de leur encyclopédie personnelle. On fait ainsi appel à deux composantes distinctes de leur identité, à savoir le fait d'appartenir à la communauté geek d'une part, et la culture française d'autre part, ce qui vient d'emblée singulariser l'univers.

Les références de la culture geek sont parfois utilisées comme un programme, un horizon d'attente ludique. Cela rappelle, implicitement, le procédé du « mashup » qui consiste à mélanger deux œuvres pour en faire une seule. C'est le cas de certains scénarios ou campagnes *Pathfinder*, qui pour cet exemple mélangent un film d'horreur à l'heroic fantasy de Golarion, l'univers officiel :

Lorsque je l'ai contacté pour écrire *Le Massacre de la montagne Crochue*, je lui ai demandé de me concocter une aventure mettant en scène une tribu d'ogres qui auraient été à la fois des mutants aux visages bouffis (à la Wes Craven dans *La Colline à des yeux*), mais également des péquenauds dégénérés doublés

---

<sup>789</sup> *Ibid.* p.73.

d'assassins affamés venus de régions inexplorées. Ah oui ! Et s'il pouvait glisser au passage une pincée du *Projet Blair Witch*, ce serait sympa aussi.<sup>790</sup>

L'intertexte, non content d'être le matériau de base manié par l'interactivité et l'intercréativité, devient même un argument de vente en tant que promesse de reproduction d'expérience fictionnelle transmédiate. Et c'est bien sûr ce changement de mode de réception qui rend maniable la référence fictionnelle.

### Esthétique de la répétition

L'autre aspect postmoderne de la culture geek, « centrée sur l'itération et la redondance »<sup>791</sup> mis en exergue par le JdR, c'est l'esthétique de la répétition. Notamment en ce qui concerne les formats narratifs, en JdR on reproduit les schémas, on les applique, on les déconstruit. Dès les prémices, avec *OD&D* et la narration par l'espace telle que le jeu la définit avec une carte structurée en niveaux et salles, le JdR pose les fondations d'un premier schéma narratologique qui sera sans cesse décliné, repensé et détourné par la suite.

Évidemment, avec les années, le JdR inventera d'autres grands schémas, qui n'auront de cesse de suivre ce processus de reproduction et de déclinaison, mais ils feront toujours l'objet d'une attention particulière. On se rappelle, dans la première édition de *Call of Cthulhu* :

Each scenario of *Call of Cthulhu* should be organized like the layers of an onion. As the characters uncover one layer, they should discover another. These layers should go on and on until the players themselves decide that they are getting too deep and stop their investigations.<sup>792</sup>

Ces schémas font partie intégrante de l'identité des jeux, et pourraient même constituer des genres rolistiques à part entière. Nous en avons déjà deux ici, avec la narration par l'espace d'*OD&D* et le scénario par couches d'oignon de *Call of Cthulhu*. L'originalité devient dès lors secondaire, au profit de l'interactivité : la répétition de ces schémas est précisément ce qui va contribuer à fonder l'identité de certains JdR. Certains théoriciens,

---

<sup>790</sup> JACOBS James, LOGUE Nicolas, MCARTOR Mike, SUTTER James, *Hook Mountain Massacre (Le Massacre de la montagne crochue)*, Paizo, Redmond, 2007, trad. Aurélie Pesséas, Black Book Éditions, Lyon, 2008, p.4.

<sup>791</sup> MACÉ Éric, « Mouvements et contre-mouvements culturels dans la sphère publique et les médiacultures », in MACÉ Éric, MAIGRET Eric (dir.), *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Armand Colin, Paris, 2005, 186 pages.

<sup>792</sup> *Call of Cthulhu*, op. cit., p.71.



comme Christopher Kubasik dans *The interactive Toolkit*, ou Joseph Young avec *The Impossible Thing before Breakfast*, auront à cœur de les briser pour rendre ces histoires réellement intercréatives. L'intercréativité va se positionner à l'équilibre entre reprise et déconstruction de ces schémas, à partir du moment où ils sont utilisés comme des outils et non pas comme des carcans.

### Rendre les mécanismes apparents

L'autre aspect qui pose les JdR comme postmodernes est la mise à nu des mécanismes de la fiction : nous venons de voir que c'était le cas avec les schémas narratifs, mais le système de jeu, dans son ensemble et par nature, rend les mécanismes apparents. Olivier Caïra le montre très bien à partir de la page 189 de *Jeux de rôle : les forges de la fiction* : le discours oral qu'est le JdR s'articule selon une conversation qui englobe aussi bien les éléments intradiégétiques comme la description des actions des personnages, jouer, théâtralement, une discussion avec un PNJ, qu'un discours extradiégétique concomitant : une joueuse s'exclame qu'elle trouve le système de résolution déséquilibré, l'un fait une plaisanterie sur un de ses anciens personnages ou sur un film vu la veille car la situation actuelle du jeu lui rappelle cette référence, etc. En permanence, le discours qui construit le JdR intradiégétiquement se bâtit dans le même temps, selon un mode que l'on pourrait qualifier d'entrelacé, avec un discours *sur* le JdR tel qu'il se déroule à ce moment-là. C'est une sorte de réflexion métaludique permanente, qui l'analyse plus ou moins superficiellement, et selon des filtres très variés. Se produit par conséquent un discours sur l'œuvre alors qu'est produite l'œuvre.

De surcroît, les mécanismes fictionnels sont forcément rendus apparents et surtout, maniables, pour permettre l'interactivité : le fait de mettre une compétence Trouver objet caché ou *Gathering informations* sur une fiche de personnage conditionne la façon dont le joueur va interagir avec l'univers. Le système de jeu étant l'ensemble des dispositifs qui permettent de rendre la fiction interactive et intercréative, il met à jour certains de ses mécanismes. Le JdR, en systématisant le matériau fictionnel, implique une réflexion permanente sur ses mécanismes, alors qu'ils sont manipulés autour de la table comme moyens d'interactivité et d'intercréativité.

## F. Mondes virtuels, monde réel : fiction, réalité et zones d'interactivité

### Le XIX<sup>e</sup> siècle, prémices de mutation du rapport entre réel et imaginaire

Dès la fin du XX<sup>e</sup> siècle, le réel comme assertion est une notion qui fait l'objet d'une certaine remise en cause. Jean Baudrillard pense même que nous sommes entrés dans l'ère de l'hyperréalité, où l'on confond le réel et les signes de son existence.

Disneyland est posé comme imaginaire afin de faire croire que le reste est réel, alors que tout Los Angeles et l'Amérique qui l'entoure ne sont déjà plus réels, mais de l'ordre de l'hyperréel et de la simulation. Il ne s'agit plus d'une représentation fautive de la réalité (idéologie), il s'agit de cacher que le réel n'est plus le réel, et donc de sauver le principe de réalité. L'imaginaire de Disneyland n'est ni vrai ni faux, c'est une machine de dissuasion mise en scène pour régénérer en contre-champ la fiction du réel.<sup>793</sup>

C'est bien la relation entre fiction et réel qui est remise en cause dès la fin du siècle précédent. Mais si l'on y regarde de plus près, ce rapport à la fois conflictuel et complémentaire, où l'un se sert de l'autre pour exister et se définir, se détermine dès le XIX<sup>e</sup> siècle et le Romantisme. Les artistes de cette période réintroduisent l'étrange et le merveilleux à l'époque de l'industrialisation et du positivisme. Par là, ils façonnent un rapport au réel complexe entre les genres de l'imaginaire et la fiction, encore prégnant aujourd'hui.

D'abord, ces artistes insistent sur la notion d'évasion, de la fuite du réel : « *Anywhere out of the world* », disait Baudelaire. Il faut fuir la réalité par tous les moyens, les rêves, les voyages lointains, les drogues, le sexe, et même la mort en dernier recours. Nous verrons que cette logique évasive, que l'on a longtemps proclamée comme étant le marqueur des genres populaires, évolue<sup>794</sup>.

Ensuite ces artistes mènent une réinterprétation du réel, comme dissimulateur de symboles et de vérités cachées. Avec l'avènement de la science, le réel est devenu terne et ennuyeux, il donne le *spleen*, d'où la nécessité de le réinterpréter. Il semblerait que la réalité ne présente plus de zones d'ombre, alors qu'au contraire, pour Baudelaire, elle est

---

<sup>793</sup> BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, coll. « Débats », Éditions Galilée, Paris, 1981, 235 pages, p.26.

<sup>794</sup> Il est d'ailleurs intéressant de relever qu'un certain nombre d'écrivains naturalistes ou réalistes ont écrit des textes fantastiques (Balzac et *La Peau de chagrin*, Maupassant et *Le Horla*), comme si le réel, par contraste, n'était jamais aussi rendu saillant que par le fantastique. Voir à ce sujet TODOROV Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, coll. « Essais », Seuil, Paris, 1970 (2001), 188 pages.

pleine de mystères. « La vie parisienne est féconde en sujets poétiques et merveilleux. Le merveilleux nous enveloppe et nous abreuve comme l'atmosphère ; mais nous ne le voyons pas. »<sup>795</sup>

Plus encore, pour Kathryn Hume, la littérature « réaliste » est arrivée en bout de course au XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècle, avec la chute du positivisme. Ce réalisme « no longer imparts an adequate sense of meaning to our experience of reality »<sup>796</sup>, qu'il faut aller chercher dans l'imaginaire.

Baudelaire choisit de consacrer toute une partie des *Fleurs du mal*<sup>797</sup> à Paris, la grande ville étant par excellence le lieu de la civilisation réglée et rationnelle, où l'imagination n'a plus de place. Pourtant il en dégage les symboles et les aspects merveilleux, insoupçonnés à première vue, notamment dans tout ce qui est fugitif, qui ne peut être figé. La « fourmillante cité, cité plein de rêves »<sup>798</sup> devient un lieu de mirages, magique, et l'explorer permet de découvrir la vérité. Baudelaire retourne l'axiome selon lequel la réalité est la vérité : le réel n'existe pas en lui-même, c'est le regard qu'on lui porte qui le fait exister. Ce thème de la ville comme lieu fantastique va être cristallisé par le sous-genre de la fantasy urbaine, qui donne à voir des éléments surnaturels dans un cadre contemporain et plus particulièrement citadin : toujours revendiqués comme moyens d'évasion, les mondes imaginaires gagnent en proximité, ou en tout cas leur caractère plus réel crée paradoxalement l'illusion d'une immédiate disponibilité.

Les artistes symbolistes, d'ailleurs inspirés par Baudelaire, décident de faire primer l'idée du signe sur le réel, la suggestion sur la représentation, en réaction au naturalisme.

Autre point important, ces artistes vont imposer durablement une représentation idéalisée et merveilleuse du Moyen Âge. Cette esthétique médiévale revisitée par le Romantisme, entre histoire et mythes, influencera la fantasy. Les œuvres des Préraphaélites en sont un des meilleurs exemples, notamment, pour leur impact sur Tolkien<sup>799</sup>.

---

<sup>795</sup> Charles Baudelaire, « Salon de 1846 », in BAUDELAIRE Charles, *Écrits esthétiques*, Éditions 10/18, Paris, 1986, 454 pages, p.186.

<sup>796</sup> HUME Kathryn, *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature*, Methuen, Londres, 1984, 213 pages, p.39.

<sup>797</sup> BAUDELAIRE Charles, *Les Fleurs du mal*, Poulet-Malassis et de Broise, Paris, 1857.

<sup>798</sup> BAUDELAIRE Charles, « Les Sept Vieillards », in *Les Fleurs du mal*, op. cit.

<sup>799</sup> Tolkien dit que *Le Seigneur des anneaux* a « une plus grande dette envers William Morris, ses Huns et ses Romains. » TOLKIEN J.R.R., *Lettres*, Lettre n°226 au professeur L.W. Forster, 1961, op. cit., p.426.

La fiction et l'imagination sont perçues comme des forces subversives et dangereuses : *Le Déjeuner sur l'herbe* de Manet fait scandale, non pas pour ce qu'il représente en soi, une femme dénudée, mais à cause de son titre : il était habituel de voir des divinités grecques nues, et si le tableau avait mentionné Aphrodite, la morale aurait été sauvée. Ce qui fait scandale, ce n'est pas le réel en lui-même, mais bien la manière de le représenter, les symboles que l'on choisit d'insuffler aux œuvres.

Avec *Madame Bovary*<sup>800</sup> naît le bovarysme, défini par un dérèglement de l'imagination, une inadéquation entre rêve et réalité qui plonge le sujet dans un réel erroné, et le fait s'enfermer dans un monde imaginaire qui va être projeté par-dessus la réalité. Dans le roman, Emma joue des rôles : l'orpheline, la jeune épouse, la future mère, et s'immerge dans un univers fictif stéréotypé, avec ses codes et ses langages. Pareillement, le personnage du roman *À rebours*<sup>801</sup> de Huysmans, des Esseintes, blasé, s'isole et s'entoure de ses œuvres littéraires favorites, mais pas seulement :

Il se figurait alors être dans l'entre-pont d'un brick, et curieusement il contemplait de merveilleux poissons mécaniques, montés comme des pièces d'horlogerie, qui passaient devant la vitre du sabord et s'accrochaient dans de fausses herbes ; ou bien, tout en aspirant la senteur du goudron, qu'on insufflait dans la pièce avant qu'il y entrât, il examinait, pendues aux murs, des gravures en couleur représentant, ainsi que dans les agences des paquebots et des Lloyd, des steamers en route pour Valparaiso et la Plata, et des tableaux encadrés sur lesquels étaient inscrits les itinéraires de la ligne du Royal mail steam Packet, des compagnies Lopez et Valéry, les frets et les escales des services postaux de l'Atlantique.

Puis, quand il était las de consulter ces indicateurs, il se reposait la vue en regardant les chronomètres et les boussoles, les sextants et les compas, les jumelles et les cartes éparpillées sur une table au-dessus de laquelle se dressait un seul livre, relié en veau marin, *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym*, spécialement tiré pour lui, sur papier vergé, pur fil, trié à la feuille, avec une mouette en filigrane.

Il pouvait apercevoir enfin des cannes à pêche, des filets brunis au tan, des rouleaux de voiles rousses, une ancre minuscule en liège, peinte en noir, jetés en tas, près de la porte qui communiquait avec la cuisine par un couloir garni de capitons et résorbait, de même que le corridor rejoignant la salle à manger au cabinet de travail, toutes les odeurs et tous les bruits.

Il se procurait ainsi, en ne bougeant point, les sensations rapides, presque instantanées, d'un voyage au long cours, et ce plaisir du déplacement qui n'existe, en somme, que par le souvenir et presque jamais dans le présent, à la minute même où il s'effectue, il le humait pleinement, à l'aise, sans fatigue, sans tracas, dans cette cabine dont le désordre apprêté, dont la tenue transitoire et l'installation comme temporaire

---

<sup>800</sup> FLAUBERT Gustave, *Madame Bovary*, Michel Lévy Frères, Paris, 1857.

<sup>801</sup> HUYSMANS Joris-Karl, *À rebours*, 1884, coll. « Bibliothèque de l'Académie Goncourt », George Crès, Paris, (1922).

correspondaient assez exactement avec le séjour passager qu'il y faisait, avec le temps limité de ses repas, et contrastait, d'une manière absolue, avec son cabinet de travail, une pièce définitive, rangée, bien assise, outillée pour le ferme maintien d'une existence casanière.

Le mouvement lui paraissait d'ailleurs inutile et l'imagination lui semblait pouvoir aisément suppléer à la vulgaire réalité des faits. [...]

En transportant cette captieuse déviation, cet adroit mensonge dans le monde de l'intellect, nul doute qu'on ne puisse, et aussi facilement que dans le monde matériel, jouir de chimériques délices semblables, en tous points, aux vraies ; nul doute, par exemple, qu'on ne puisse se livrer à de longues explorations, au coin de son feu, en aidant, au besoin, l'esprit rétif ou lent, par la suggestive lecture d'un ouvrage racontant de lointains voyages ;<sup>802</sup>

Dans cet extrait, nous retrouvons un certain nombre de thèmes embryonnaires qui vont conditionner un rapport spécifique à la fiction. D'abord, l'immersion hors de la réalité, dans l'espace fictionnel même : « Il se figurait [...] d'un brick ». Ensuite, comme les produits dérivés peuvent être investis, par les récepteurs des fictions, d'un pouvoir symbolique fort, Des Esseintes possède également une telle collection d'objets qui sont de véritables ersatz, des « morceaux de monde » à la croisée de la fiction et la réalité. Il ont ce pouvoir de « rêverie », d'entraîner dans l'espace fictionnel. C'est d'ailleurs, tout au long de cet extrait, par son cheminement dans l'espace que le personnage constitue le fil du récit, aussi ténu soit-il. Comme nous le verrons, le rôle des cartes en littérature est similaire : elles constituent un dispositif de d'interactivité en cela qu'elles permettent de se projeter où l'on veut dans l'univers fictionnel.

Nous relèverons également la mention explicite de l'intertexte qu'est le seul roman de Poe, *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym*<sup>803</sup>, qui a notamment influencé certains des plus importants fondateurs de la littérature de l'imaginaire, comme H.P.Lovecraft, Jules Verne ou encore J.L. Borges. Il est décrit non pas selon son contenu mais comme un objet précieux fait de matériaux rares, et par sa relation avec le récepteur « spécialement tiré pour lui ». Le support de l'œuvre et l'œuvre sont confondus et font l'objet d'une affection qui a presque quelque chose de sacré, comme le comprendront au siècle suivant les fabricants de produits dérivés ; notamment les éditions « collector », à tirage limité, numéroté, etc.<sup>804</sup>

---

<sup>802</sup> *Ibid.* p.26 à 28.

<sup>803</sup> POE Edgar Allan, *The Narrative of d'Arthur Gordon Pym of Nantucket*, Harper, New York, 1838.

<sup>804</sup> Relation affective avec la fiction que Thomas Pavel a pointée dans son livre *Univers de la fiction*.

Pour conclure, au XIX<sup>e</sup> siècle se met en place un rapport plus engagé et immersif à la fiction. Il s'opère une prise de conscience quant à son impact sur le réel et ses représentations. Elle prend également une ampleur diégétique qui la fait surpasser la finitude de l'œuvre et fait déborder ses frontières sur le réel.

### Le réel comme matériau fictionnel

La culture occidentale s'est longtemps définie par ses religions. Puis cet aspect sacré a été balayé par le règne de la raison, qui s'est révélée faillible, corruptible, avec la seconde guerre mondiale. Les genres de l'imaginaire réinvestissent les mythes dans notre réalité quotidienne<sup>805</sup> pour réenchanter le monde : évidemment il ne s'agit pas de « croire » à une possible réalité des éléments surnaturels, mais plutôt de voir en eux une métaphore d'une vision du monde qui ne serait plus une unité absolue, mais une entité fragmentée, on retrouve le postmoderne, que l'on ne peut saisir ni comprendre en un tout absolu :

Pour Gianni Rodari, l'imagination n'est pas une évasion, une fuite, un refuge hors de la réalité (et cela rappelle singulièrement les critiques formulées à l'encontre de la « littérature d'évasion »), mais un regard différent sur celle-ci, une subversion des idées reçues par le biais de l'insolite, un recul vis-à-vis de la réalité en tant que matière brute, en tant que donnée immédiate de la conscience. L'imagination est une énergie transformatrice, une usine à transformer la réalité, comme on transforme une matière première en produit fini, comme on enrichit l'uranium. Aragon, Breton, Rodari l'ont déjà écrit. L'invention n'est donc pas le contraire de la réalité, elle en est un état plus ou moins crypté.<sup>806</sup>

Sous cet angle, le réel devient un matériau de la fiction, c'est même son matériau par défaut selon Wolf<sup>807</sup>. Pour Baudelaire, « tout l'univers visible n'est qu'un magasin d'images et de signes auxquels l'imagination donnera une place et une valeur relative ; c'est une espèce de pâture que l'imagination doit digérer et transformer. »<sup>808</sup>

---

<sup>805</sup> « Fan fiction is a way of the culture repairing the damage done in a system where contemporary myths are owned by corporations instead of owned by the folk. » Henri Jenkins in HARMON Amy, « In TV's Dull Summer Days, Plots take Wing on the Net, *New York Times*, New York, 18 août 1997.

<sup>806</sup> GENEFORT Laurent, *Architecture du livre-univers dans la science-fiction*, thèse de doctorat en Littérature générale et comparée, Nice-Sophia Antipolis, Nice, 1997, 478 pages.

<sup>807</sup> Voir le chapitre 1, « Worlds within the World », in WOLF Mark J. P., *Building Imaginary Worlds, The Theory and History of Subcreation*, op. cit.

<sup>808</sup> Charles Baudelaire, « Salon de 1859, le gouvernement de l'imagination », in BAUDELAIRE Charles, *Écrits esthétiques*, op. cit., p.299 et 300.

Dans le JdR *Notre tombeau*, l'auteur s'inspire de Victor Hugo et mélange quelques faits réels, comme les derniers mots attribués à l'auteur, « ceci est le combat du jour et de la nuit... je vois de la lumière noire », à des éléments inventés pour le jeu, comme un mystérieux manuscrit secret sur lequel aurait travaillé Hugo, *Pandemonium*. Dans une note d'intention en début d'ouvrage, l'auteur du jeu s'amuse même de cette relation entre faits réels et fictifs :

Cette histoire est inspirée de faits réels. Les personnages et les situations de ce récit étant presque tous purement fictifs, toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes ou ayant existé ne saurait être que fortuite. Le *Pandemonium* n'existe pas. Du moins n'a-t-il jamais été retrouvé.<sup>809</sup>

Cette dernière phrase, en opacifiant la frontière entre fiction et réel, « fictionnalise » ce péri-texte qui, lui, est censé être purement extradiégétique. On observe le même dispositif en ouverture du JdR *Hurlements* : « Et si tout ceci était vrai [...] Et si tout ceci n'était qu'un jeu ? »<sup>810</sup>

Dans le même ordre d'idée, certains ouvrages de JdR sont de véritables encyclopédies sur une période donnée, comme *A Sourcebook for the 1920's* dans la première boîte de *Call of Cthulhu*, ou la Belle Époque dans la troisième édition de *Maléfices*<sup>811</sup>. Ces livres rassemblent informations historiques et éléments fictifs propres à l'univers, comme le bestiaire à la fin du *Guide des années 20* pour *Cthulhu*, qui comprend fantômes et momies, entre autres. Le réel est un matériau diégétique comme un autre, qui doit pouvoir être manié par les joueuses :

Earth is a fave, simply because it sets up so many useful stereotypes and shortcuts. For example, if I am playing a fantasy game, and I say, "You are attacked by a bunch of Yngling warriors" the players look at me like deer in the headlights. Then I have to explain at length what the heck an Yngling is. But if I say, "You are attacked by a bunch of Vikings." The players *immediately* know just what to think, how scared to be, and what reactions are appropriate.<sup>812</sup>

---

<sup>809</sup> COMBRELLE Anthony, *Notre tombeau*, *op. cit.*, p.2.

<sup>810</sup> BIZIEN Jean-Luc, BIZIEN Valérie, *Hurlements*, *op. cit.*, p.5.

<sup>811</sup> BABARIT Olivier, DUGOURD Daniel, GAUDO Michel, HAMM Fabien, *Maléfices, troisième édition*, Éditions du Club Pythagore, Cébazat, 2006.

<sup>812</sup> Sandy Petersen, voir entretien en annexe.

Dans la culture geek au sens large, ce matériau peut d'ailleurs prendre bien des formes, et emprunter des chemins étonnants<sup>813</sup>. David Peyron remarque que les « questions politiques ne prennent pas une place prépondérante dans la vie quotidienne des geeks »<sup>814</sup>. Toutefois certaines œuvres glissent, plus ou moins ostensiblement, des messages réellement politiques dans leur contenu. On pense à la trilogie de fantasy *À la Croisée des mondes*<sup>815</sup> de Philip Pullman, ou aux *Hunger Games*<sup>816</sup> de Suzanne Collins, qui sont des critiques évidentes d'un système éducatif pour le premier, et de la société des real-TV et du fascisme, pour le second. Récemment, la réalité s'est à son tour approprié un de ses éléments intradiégétiques : en Thaïlande, les opposants au coup d'État de la junte militaire ont adopté le signe de la main que font les personnages de cet univers comme « acte symbolique de défi pacifique. »<sup>817</sup>

Pour conclure, les mouvements de diffusion et d'inspiration du réel circulent à travers les œuvres de la culture geek non pas de manière unilatérale, mais selon un processus complexe de réappropriation et de métaphore parfois à peine voilées.<sup>818</sup> Le fait de croire que les genres de l'imaginaire s'inscrivent dans une dynamique purement évasive nous apparaît comme une assertion erronée : les liens entre les sphères fictionnelles et réelles s'articulent selon des dynamiques d'exclusion et d'inclusion : « il y a en même temps résistance au “réel” et dialogue avec le “réel” ». <sup>819</sup> Le réel n'est jamais absent de la fiction, il est un matériau de base, par défaut, réassemblé et mis en question.

### Porosité des mondes : les genres de l'imaginaire de l'évasif à l'invasif

Avec l'avènement du mouvement geek s'est opéré un basculement de la réception des fictions populaires, qui deviennent aussi invasives qu'évasives.

---

<sup>813</sup> Voir le chapitre 1, « Worlds within the World », in WOLF Mark J. P., *Building Imaginary Worlds, The Theory and History of Subcreation*, op. cit.

<sup>814</sup> PEYRON David, *Culture Geek*, op. cit., p.94.

<sup>815</sup> PULLMAN Philip, *His Dark Materials*, (*À la Croisée des mondes*), Scholastic Corporation UK Ltd, Londres, 1995.

<sup>816</sup> COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, Scholastic Corporation, New York, 2008.

<sup>817</sup> ICHER Bruno, *Hunger Games, arme de diffusion massive contre la junte thaïlandaise*, 2014, [http://liberation.fr/monde/2014/06/04/hunger-games-inspire-la-resistance-thaïlandaise\\_1033503](http://liberation.fr/monde/2014/06/04/hunger-games-inspire-la-resistance-thaïlandaise_1033503)

<sup>818</sup> Voir à ce sujet LARUE Anne, *Fiction, féminisme et postmodernité*, coll. « Perspectives comparatistes », Éditions Classiques Garnier, Paris, 2010, 238 pages.

<sup>819</sup> BOIA Lucian, *Pour une histoire de l'imaginaire*, coll. « Vérités des mythes », Les Belles Lettres, Paris, 1998, 223 pages, p.27.



Le rapport des geek aux fictions dans lesquelles ils s'engagent, comme le remarque Jenkins, au-delà du JdR, des jeux vidéo et des fan-fictions, en faisant du *cosplay* ou en s'entourant figurines, met en place de véritables « totems » ou ersatz des mondes imaginaires dans la réalité, qui ont un statut qui relève presque du sacré.

Le changement qui s'accomplit prend le contrepied de la théorie de Walter Benjamin, pour qui la reproductibilité des œuvres sape leur caractère sacré<sup>820</sup>. D'ailleurs l'expression œuvre « culte », très employée dans la culture populaire, résonne bien de cette symbolique du sacré.<sup>821</sup> Si l'on prend le cas des produits dérivés, ce n'est pas tant la valeur intrinsèque de l'œuvre unique qui les investit d'une symbolique forte, mais leur statut d'ersatz issus des univers des œuvres, véritables « morceaux de monde ».

Nous observons, dans la culture geek, une tendance qui déplace les objets culturels d'un statut relevant de la *diégésis* à celui de la *mimèsis*. Alors que les produits qui sont des supports de la fiction, ses contenants (CD, livres, DVD) ont tendance à se dématérialiser, ceux qui se définissent de façon plus mimétique, c'est-à-dire comme directement issus des univers fictionnels, connaissent en revanche un certain essor. On citera à titre d'exemple le stylo du Doctor Who, les plaques militaires de Starbuck de *Battlestar Galactica*<sup>822</sup> ou encore l'écharpe de Gryffondor d'Harry Potter.

Ces ersatz à la croisée des mondes relèvent d'une réception que nous qualifierions d'intégrative-passive : ces produits dérivés ne sont plus des jouets qui nécessitent une pratique active, ils ne font pas l'objet d'une réception binaire (soit on joue avec un jouet, soit non). Nous ne sommes pas non plus dans le *cosplay*, qui se réalise dans un espace dédié comme celui des conventions où se réunissent les fans. Si nous reprenons l'exemple de l'écharpe de Gryffondor, qui peut tout à fait être intégrée à une tenue vestimentaire standard, c'est un fragment intradiégétique qui, au quotidien, c'est en cela que nous parlons de pratique intégrative-passive, devient un objet « réel » par sa fonction (une écharpe est utile par grand froid) mais ersatz intradiégétique par essence. Dans leur « utilisation » même, il n'y a pas de majeures différences entre une écharpe de Gryffondor et une écharpe classique.

---

<sup>820</sup> BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 1955, Allia, Paris, (2011), 96 pages.

<sup>821</sup> Voir à ce sujet : LE GUERN Philippe (dir.), *Les Cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2002, 380 pages.

<sup>822</sup> EICK David, LARSON Greg A., MOORE Ronald D., *Battlestar Galactica*, David Eick Productions, de 2004 à 2009.

Dès la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle aux USA, on observe les premiers représentants de ces objets mimétiques dans les clubs de détectives pour enfants : « the club awarded children a shiny detective badge along with a book of unsolved cases that revealed the club's "secret codes and mysterious signs." »<sup>823</sup> Déjà, l'interactivité et l'appartenance à une communauté sont deux aspects bien présents.

Ces objets « grandeur-nature » mimétiques ont très tôt été prisés par les JdR : on se rappellera notamment la boîte d'allumettes et les cartes de visite dans la campagne *The Masks of Nyarlathotep* pour *Call of Cthulhu*, ou le journal *Ground 0* pour *C.O.P.S.* Ils faisaient partie des prémices de cette tendance où, désormais, les genres de l'imaginaire ne sont plus seulement évasifs, ils évoluent vers un mode invasif. La mimétisation des objets dérivés, qui brouille les délimitations des espaces fictionnel et réel, est une manière de prolonger l'expérience de l'immersion dans l'univers de l'œuvre.

#### La fiction comme reproduction du réel ? Le cas des JdR

Certains systèmes de jeu ont poursuivi (et poursuivent encore, pour certains), la chimère d'être « réalistes ». Ils voudraient reproduire, selon le fantasme d'une simulation exhaustive, les « conditions réelles » d'une action. C'est notamment pour cette raison que certains JdR ont proposé des tableaux pour prendre toutes sortes de paramètres en compte (comme la vitesse du vent sur la trajectoire d'une flèche), ou accordent une importance cruciale au placement lors des affrontements, ces mécaniques étant censées refléter les conditions de la « réalité ».

Called shots and other moment-to-moment tactical decisions in the middle of combat: As if anyone in the middle of a gunfight really takes the time to plan a head shot. (For you "realism" fanatics out there, most soldiers in a fire fight don't even shoot! They're too busy trying to stay alive, let alone trying to aim properly.) Sure, snipers plan shots, but that's a specific part of the story. What matters to a story is whether the desired result occurs, not the infinitesimal collection of actions that lead to that result.<sup>824</sup>

La contrefaçon parfaite du réel par la fiction est un mirage, et ce même pour les systèmes de jeu qui tentent de reproduire son fonctionnement le plus objectivement possible, en mettant à jour sa potentielle logique systémique :

---

<sup>823</sup> JACOBSON Lisa, *Raising Consumers, Children and the American Mass Market in the Early Twentieth Century*, Columbia University Press, New York, 2004, 299 pages, p.194.

<sup>824</sup> KUBASIK Christopher, *The Interactive Toolkit*, op. cit.

Le but de toute activité structuraliste, qu'elle soit réflexive ou poétique, est de reconstituer un « objet », de façon à manifester dans cette reconstitution les règles de fonctionnement (les « fonctions ») de cet objet. La structure est donc en fait un *simulacre* de l'objet, mais un simulacre dirigé, intéressé, puisque l'objet imité fait apparaître quelque chose qui restait invisible, ou si l'on préfère, inintelligible dans l'objet naturel. L'homme structural prend le réel, le décompose, puis le recompose.<sup>825</sup>

À partir de là, l'impossibilité de simuler parfaitement la réalité, ou de cerner avec une totale certitude sa logique, oblige cette recombinaison : les points de vie sont, sur ce point, un cas d'école : ce décompte mathématique et réglé de la santé d'un personnage (qui, bien souvent, ne prend pas en compte certains paramètres comme la douleur ou l'état psychologique) est typiquement le résultat d'un processus de reconstruction du réel qui vise à une véracité qui ne peut exister dans l'espace fictionnel :

En terme de système, le réalisme n'existe pas, car la nécessité de simplification pour rendre le jeu sinon fluide, au moins jouable, l'exclut d'emblée. Il reste deux choix : s'entêter à modéliser vos règles en référence à la « réalité » ou accepter le fait que le JDR n'est qu'une fiction où les possibilités deviennent infinies parce que soumises à des logiques qui ne sont pas inféodées à des jeux de causes et de conséquences prédéterminés, mais à l'interprétation des faits par les participants.<sup>826</sup>

Comme Peterson le mentionne dans *Playing at the world*, *OD&D* est un jeu d'exploration et de combat, mais aussi un jeu de logistique, de gestion qui accorde une importance à l'encombrement, à ce que le personnage peut porter ou pas. Pour Peterson donc, cette gestion de l'encombrement « serve an important counterweight to adventures, [...] contributes to the realism of immersion of the simulation. »<sup>827</sup> Toutefois, il nous semble que ce n'est pas tant le réalisme en tant que tel qui est simulé par le système de jeu, d'autant plus que l'impression de réalisme, surtout dans la fantasy, n'est pas vraiment nécessaire à la suspension volontaire de l'incrédulité. Nous pensons plutôt que le fait de mettre en place des contraintes renforce la sensation d'immersion, en conférant davantage de cohérence du monde : cette règle n'est pas tant importante parce qu'elle est soi-disant réaliste, mais parce qu'elle instaure des contraintes qui viennent marquer l'univers, le

---

<sup>825</sup> BARTHES Roland, *Essais critiques*, coll. « Tel quel », Seuil, Paris, 1964, 278 pages, p.214.

<sup>826</sup> SINTES Frédéric, *Le Réalisme est une chimère*, 2010, <http://www.limbicsystemsldr.com/le-realisme-est-une-chimere/>

<sup>827</sup> PETERSON Jon, *Playing at the World*, op. cit., p.354.

singulariser. Comme dans cet exemple, ces contraintes peuvent parfois recouper la réalité<sup>828</sup> (ne pas porter trop de poids), mais ce n'est pas toujours le cas. Dans *Toon*, les PJ ne meurent pas lorsqu'ils ont épuisé leur réserve de points de vie, ils sont seulement assommés, un élément du système qui n'est certes pas réaliste, mais adapté aux codes de l'univers. Les contraintes sont importantes car elles sont l'empreinte de l'identité d'un univers.

Le système de jeu d'*Everway*<sup>829</sup> propose trois manières de résoudre un combat : le résumé, le tirage d'une seule carte pour en déterminer l'issue avant de le décrire avec les joueuses, ou la méthode classique, où l'on tire une carte par action. Ses auteurs ont fait le choix de privilégier la logique d'un univers ou d'un genre :

Le réalisme de l'imaginaire ne se réduit pas à une conformité de contenu avec notre réel ; c'est surtout une cohésion très forte avec dans son monde à lui, ainsi qu'une grande netteté dans ce qui nous est montré. Cette cohésion n'est pas nécessairement soumission aux lois de notre monde ; le monde fictif peut avoir ses lois propres. Mais la patuité de certains de ces éléments et la manière dont tous les éléments conviennent entre eux peuvent créer une réalité et une vérité de la fiction.<sup>830</sup>

Le réel ne peut pas être considéré comme un modèle à suivre en matière de fiction, mais seulement comme un matériau d'inspiration, que la fiction réorganise toujours selon un agencement et une logique qui lui sont propres. Le système de jeu est toujours l'expression des codes d'un univers fictionnel.

### Réel et fiction, l'interactivité déplacée et l'opacification des frontières

C'est bien un effet d'ultra-cohérence systémique interne, que nous allons étudier plus loin, qui donne à ces univers fictionnels cette aura de mondes préexistants indépendamment du récit ou du jeu qui s'y déroulent :

Chez les grands artistes, écrivains, peintres ou musiciens, ces imaginaires atteignent à une force et à une densité telle que la fiction dépasse la réalité, qu'elle est plus vraie que le réel. L'œuvre d'art réussie apparaît

---

<sup>828</sup> Voir à ce sujet RYAN Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Indiana University Press, Bloomington, 1992, 304 pages.

<sup>829</sup> SCOTT Jenny, TWEET Jonathan, *Everway, Playing Guide*, op. cit., p.142.

<sup>830</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit., p.742.

comme plus cohérente et plus tendue que la réalité commune. La vie réelle laisse place au hasard, à la monotonie, à la répétition sans signification.<sup>831</sup>

Et c'est cette ultra-signifiante des univers de la culture geek, opposée à l'ordre chaotique du réel, qui les fait apparaître parfois plus « vrais », dans le sens plus logiques. Par là, ils semblent presque plus interactifs que la réalité : les crises économiques successives, sur lesquelles le citoyen ne semble avoir aucune prise<sup>832</sup>, la déliquescence des grands idéaux politiques incarnés par des partis, l'incapacité des dirigeants à régler les problèmes économiques, environnementaux ou conflictuels internationaux, la « panne », ou du moins le ralentissement, de l'ascenseur social tel que l'on a pu le connaître pendant les Trente Glorieuses rendent, d'une certaine manière, le monde réel bien moins interactif que l'univers de *World of Warcraft* par exemple : les individus se sentent dépossédés, que ce soit leur volonté propre ou non, une simple impression ou un fait avéré, détachés, écartés, de l'influence qu'ils peuvent avoir sur le monde réel :

C'était la première mouture d'*Arcadia Online*, celle où le monde s'arrêtait aux rives de l'océan Turquoise. J'incarnais déjà Mathieu Galère, esclave errant maigre et couvert de balafres [...]. Je me souviens comme l'aurore couleur d'orange effleurait le pic des Neiges, les contreforts de l'immense montagne qui se détachait sur l'horizon, son sommet blanc immaculé tutoyant les dernières étoiles. Des champs d'oliviers palpitaient sur ses pentes, l'argenté de leurs feuilles bruissant sous le premier vent. Oui, j'avais compris, les yeux rouges de fatigue, que c'étaient les derniers horizons qui nous restaient à explorer, à nous les mêmes de ma génération. Les derniers territoires d'aventures, ces univers virtuels où se levaient en pleine nuit des matins gorgés de soleil couleur d'or.

La Terre est trop connue et l'espace, trop loin. Aucun de nous n'a cru qu'il irait planter des arbres sur Mars, ou flirter en admirant les anneaux de Saturne. À treize ans, je savais déjà de quoi mon futur serait fait, mi-jobs sous-payés, mi-chômage. Nous étions en mai 2015. Dans six mois, en Grèce, les émeutes de la faim dégénéreraient en guerre civile.<sup>833</sup>

---

<sup>831</sup> *Ibid.*, p.858.

<sup>832</sup> « Les années 1980 inventent l'excès inverse du fatalisme économique, qui justifie guerres et inégalités comme inévitables parce qu'on ne croit plus que dans l'état de fait ». CUSSET François, *La Décennie : le grand Cauchemar des années 80*, coll. « Cahiers libres », La Découverte, Paris, 2006, 370 pages, p.218.

<sup>833</sup> FAYE Estelle, « In Arcadia Ego », in *Fiction*, n° 19, Les Moutons électriques, Montélimar, 2014, 268 pages, p.202.

Attention, nous ne justifions pas ici le bovarysme pathologique<sup>834</sup>. Simplement, en identifiant leur structure systémique ultra-cohérente, nous déterminons une caractéristique des univers fictionnels issus de la culture geek qui les rend particulièrement attractifs. Dans *World of Warcraft*, à partir du moment où une joueuse passe un certain nombre d'heures à jouer et à accomplir des quêtes qui vont lui permettre d'accumuler des points d'expérience et de monter de niveaux, elle peut être certaine du résultat final. Dans la vie réelle, le fait de s'investir dans une activité ou un métier ne garantit pas toujours la réussite : « Un bon jeu nous fait sentir merveilleusement productifs. Nous avons des objectifs clairs et nous nous sentons investis d'une mission héroïque. Plus importants, nous pouvons voir et sentir en permanence les effets de nos actions sur le monde virtuel qui nous entoure. »<sup>835</sup>

Cette ultra-cohérence est directement héritée du JdR : dans *D&D3.5*, si une PJ tue un monstre, en plus des points d'expérience, elle recevra peut-être un trésor proportionnel à sa puissance, figurée son niveau : tout est réglé, ultra-cohérent, chaque événement a une explication et des conséquences équilibrées, garanties par le système de jeu, ce qui va à l'encontre de l'angoisse postmoderne de l'absence de sens. Quelque part, il est possible d'y voir la marque du culte de la performance, biaisé car les origines sociales jouent un rôle non négligeable dans lesdites performances, que l'on aurait dompté, à défaut de l'oblitérer.

Les JdR, comme les MMORPG, accomplissent une « opération profondément égalisatrice »<sup>836</sup> selon Voelckel, grâce au système de jeu qui met les joueurs au même niveau en terme de puissance, d'équilibre : dans un nombre non négligeable de JdR, comme dans les RPG vidéoludiques, chaque joueur dispose du même nombre de points de création pour construire son personnage, qu'il doit répartir entre ses différentes caractéristiques et compétences, ce qui donne au départ les mêmes chances à chacun. Le jeu accomplit dès lors un déplacement des conflits sur un terrain hyper-réglé qui garantit l'équilibre entre les participants<sup>837</sup>.

---

<sup>834</sup> Très facilement évoqué lorsque l'on parle d'interactivité et de fiction. À ce sujet, nous renvoyons à : SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, op.cit. Nous conseillons notamment le chapitre 1, « Qui a peur de l'imitation ? », pour l'éclairante différenciation suivante : « il faut distinguer entre deux problèmes différents : celui de l'immersion (donc de la perméabilité des frontières entre fiction et réalité) et celui de l'effet d'entraînement (donc de la modélisation de la réalité par la fiction) » p.39.

<sup>835</sup> MCGONIGAL Jane, « Jouer pour le bien de l'humanité », in *Courier international*, hors-série *La Vie est un jeu*, Paris, quatrième trimestre 2013, 97 pages, p.27.

<sup>836</sup> VOELCKEL Anne-Christine, « Jouer ensemble, approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle », in *Sociétés contemporaines*, n°21, Presses de Sciences Po, Paris, 1995, p.66.

<sup>837</sup> Nous nuancions cependant cette affirmation pour certains jeux en lignes, dont le modèle économique va de plus en plus vers le « pay to win », à savoir : le joueur qui paie le plus (en achetant des armes ou autres

C'est en cela que l'on peut envisager le réel comme moins interactif que ces univers fictionnels ludiques, ce qui s'inscrit dans la réflexion de Baudrillard, à savoir que nous nous sentons, aujourd'hui, parfois dépossédés de la réalité même : « et c'est paradoxalement le réel qui est devenu notre véritable utopie – mais une utopie qui n'est plus de l'ordre du possible, celle dont on ne peut plus que rêver comme d'un objet perdu. »<sup>838</sup> En cela, les mondes fictionnels ne sont pas moins attractifs par leur inaccessibilité, puisque le réel la partage désormais :

In 1990, DeRenard & Kline (1990) conducted an investigation of 35 role-playing gamers who played *Dungeons & Dragons* with a control group of 35 non-players, in which a questionnaire with the anomia scale was employed. Individuals in the control group reported having feelings of 'meaninglessness' and the researchers speculated about whether their involvement with the game gave players a sense of purpose.<sup>839</sup>

Cela fait également sens avec la surreprésentation vidéo de l'information, et l'opacification des frontières opérée par des phénomènes tels que la *real-TV* qui fait des écrans un filtre permanent déréalisant : « la société télévisuelle des années 1980 est une société écran, opaque à elle-même et faussement transparente ; »<sup>840</sup> Par conséquent, la réalité apparaît toujours insaisissable, hors de portée. Manipulée par l'image et les médias, elle est donnée à voir à des téléspectateurs passifs. En cela, les JdR, parce qu'ils mobilisent les récepteurs par l'intercréativité, opèrent un retour à un espace de liberté archaïque : ils n'utilisent que du papier et des crayons, réunissent des individus autour d'une table<sup>841</sup> et obligent les joueuses à aller contre cette tendance générale à la passivité en leur redonnant du pouvoir sur les représentations au sens large.

Dans le même ordre d'idées, cette systématisation rigide des êtres que l'on a parfois reprochée aux JdR et aux jeux vidéo inspirés, en définissant les

---

éléments lui conférant des bonus), est celui qui aura les équipements les plus performants et aura par conséquent les meilleures chances de gagner, si ce n'est toutes les chances.

<sup>838</sup> BEAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, op. cit., p.181.

<sup>839</sup> CURRAN Noirin, « Stereotypes and Individual Differences in Role-Playing Games », *International Journal of Role-Playing*, issue 2, <http://ijrp.subcultures.nl>, 71 pages, p.49.

<sup>840</sup> CUSSET François, *La Décennie : le grand Cauchemar des années 80*, op. cit., p.209.

<sup>841</sup> « Le psychisme individuel, sur lequel experts et médias braquent leurs projecteurs, achève de remplacer le destin collectif comme seule façon d'être au monde ». *Ibid.* p.253. Il est également possible de voir dans l'avènement d'Internet une recollectivisation de la pensée, une mise en transversalité des réflexions face à la verticalité imposée par les médias de masse très contrôlés.

personnages par classes et races, selon leur utilité et leurs compétences, n'est pourtant pas un procédé isolé, et seulement appliqué aux fictions ludiques :

La sociotypologie des années 1980 met au point un instrument de contrôle social autrement efficace. Elle est indissociable, en ce sens, du tournant fonctionnaliste pris par la sociologie française à la fin des années 1970. Car celle-ci, des instituts d'enquêtes jusqu'à l'université (à l'exception de l'enclave bourdieusienne), a dorénavant pour objectif d'éclairer la fonction de chaque groupe ou institution dans l'ensemble social. Elle a pour utilité immédiate de façonner des concepts et des catégories utiles aux départements des ressources humaines et aux directions marketing.<sup>842</sup>

Cette volonté de « classement » social par la fonction utilitaire recoupe par conséquent les prémices d'une tendance plus globale à la détermination des individus comme rouages d'un système. Ces différents paradigmes deviennent la façon par défaut de nous définir, par liste dont chaque entrée est prédéterminée, notamment sur des réseaux sociaux comme Facebook : le « profil » que l'on remplit lors de l'inscription évoque, d'une certaine manière, une fiche-personnage (travail, lieu de naissance, situation amoureuse), tout comme les *curriculum vitae* professionnels.

Dans le même ordre d'idées, le futur, l'essence des potentialités, semble également plus cadenassé que par le passé, dans notre époque hypermoderne : « l'hypermodernité désigne moins la focalisation sur l'instant que sa régression liée à un futur devenu incertain et précaire. »<sup>843</sup> D'ailleurs, pour Raphaël Baroni, la mise en récit est une manière de « dompter » le futur : la narrativité « représente la seule médiation symbolique capable de représenter l'ineffable, de créer un espace à l'intérieur duquel l'indétermination du futur et du monde s'inscrit dans l'harmonie et l'intelligibilité d'un discours ». <sup>844</sup> Celle-ci s'étend désormais au-delà de la sphère fictionnelle pour investir la plupart des domaines médiatiques (politique, publicité).

L'information qui nous est donnée à voir dans l'espace public est désormais fréquemment mythifiée, narrativisée et mise en scène<sup>845</sup>. La communication

---

<sup>842</sup> *Ibid.* p.256.

<sup>843</sup> CHARLES Sébastien, LIPOVETSKY Gilles, *Les Temps hypermodernes*, coll. « Biblio Essais », Le Livre de poche, Paris, 2004, 125 pages, p.69.

<sup>844</sup> BARONI Raphaël, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, *op.cit.* p.406.

<sup>845</sup> Voir à ce sujet : SALMON Christian, *Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, La Découverte, Paris, 2007, 239 pages.



politique tente désormais de bâtir des mythes sur le modèle des grands récits fondateurs, Christian Salmon prenant l'exemple de la campagne présidentielle française de 2007, où selon lui, le *background* des candidats occupait la plus grande part de leur espace de communication.

Les « marqueurs de fictionnalité »<sup>846</sup> qu'a définis Dorrit Cohn pour la littérature deviennent doubles, pervers, ambivalents pour peu que l'on essaie de les déterminer sans équivoque dans la sphère médiatique de l'information qui se pose comme absolument réelle, elle.

Ce brouillage des frontières<sup>847</sup> s'observe également dans le domaine de l'art contemporain avec certains *happenings* qui investissent l'espace public ou du moins, des lieux qui ne sont pas explicitement dédiés à l'art. Les « marqueurs de réel » (objets de la vie courante) sont intégrés à l'œuvre.

## **Conclusion**

En conclusion, si les JdR sont au cœur du mouvement geek, c'est parce qu'ils engagent, plus que n'importe quel autre médium, leurs récepteurs dans la fiction, précurseurs de la culture participative définie par Jenkins.

Au sein de la culture geek, où « les loisirs sont par essence participatifs et permettent de jouer avec les univers de "faire soi-même". Le meilleur exemple est le jeu de rôles. »<sup>848</sup> L'intercréativité est le summum de l'appropriation, puisqu'elle permet de co-générer une fiction.

Cette volonté de création fictionnelle collective autour d'un même univers est un phénomène qui se manifeste assez tôt dans les contre-cultures populaires jeunes, les genres de l'imaginaire ayant agi comme dénominateurs communs. Leurs références intertextuelles circulent sans cesse et fondent la culture geek dans son ensemble.

Les JdR sont précurseurs de cette inversion qui fait évoluer le statut des genres de l'imaginaire de l'évasif vers l'invasif, notamment parce qu'ils ont contribué à systématiser les mondes fictionnels, comme nous allons le voir à présent.

---

<sup>846</sup> COHN Dorrit, *Le Propre de la fiction*, coll. « Poétique », Seuil, Paris, 2001, 261 pages.

<sup>847</sup> Voir à ce sujet CAÏRA Olivier, *Définir la fiction, du roman au jeu d'échecs*, chapitre 2, « Dualisme de la communication documentaire » p.39, et le chapitre 4 « Des fictions ancrées dans la réalité », p.110.

<sup>848</sup> PEYRON David, *Culture Geek*, *op. cit.*, p.155.

## II. UNIVERS PARTAGÉS ET JDR : LE PROCESSUS DÉMIURGIQUE COMME PROGRAMME D'UNE RÉCEPTION INTERACTIVE

### A. Les univers partagés : la fiction au pluriel ?

#### L'univers partagé, moyen et fin des JdR

Par univers partagés, nous entendons partagés par les récepteurs, ce qui est évidemment la grande révolution des JdR et des MMORPG. Or, il nous semble qu'il faut également considérer les univers partagés en tant que créations collectives. Tous ces phénomènes, à notre avis, relèvent d'une pluralisation, d'une collectivisation de l'expérience fictionnelle.

Dès 1983, lors de son travail précurseur sur les JdR, Fine pose cette notion d'univers partagé comme définitoire : *Shared Fantasy, role-playing games as Social Worlds*. Bien avant, Holmes, l'auteur de la *Blue Box* de *D&D*, définissait le JdR en ces termes : « This "alternate universe" feel to the world of *Dungeons & Dragons* is produced by its social reality. It is a shared fantasy [...] for a few hours, the fantasy world of magic and mystery explored by a group of friends is a reality. »<sup>849</sup> L'univers partagé est également définitoire pour les auteurs du *BRP* : « A fantasy<sup>850</sup> role-playing (FRP) game is one wherein the players construct characters who live out their lives in a specially made game-world. »<sup>851</sup> Cette notion d'immersion collective dans un espace fictif fait partie, dès les premières années, du code génétique des JdR.

Cette sensation d'immersion dans un univers fictionnel peut être considérée comme une fin en soi, dont le JdR ne serait presque que le moyen :

Beaucoup de participants au jeu de rôle [...] ont pu expérimenter le sentiment d'être « absent » de la réalité présente. Un sentiment qui apparaît et se dissipe aussi soudainement, mais qui reste caractéristique et

---

<sup>849</sup> HOLMES John Eric, « Confessions of a Dungeon Master », in *Psychology Today*, v. 14, n°6, New York, 1980.

<sup>850</sup> La prégnance de la fantasy sur les univers partagés peut s'expliquer par le fait que le Moyen Âge est, dans l'imaginaire collectif, un cadre aux codes simples immédiatement disponibles, et d'autre part parce que la fantasy s'équilibre entre réalité et fantasme : son aspect « historique », même s'il n'est souvent que le résultat de clichés, lui confère un caractère de réalité, de possible, d'héritage. Son côté fantasmé permet la créativité.

<sup>851</sup> *Call of Cthulhu, op. cit.* livret du *BRP*, p.2.

fascinant. Cependant, l'idée qu'il y ait « un espace de jeu de rôle » spécifique en cours est un illustre produit de l'imagination des joueurs.<sup>852</sup>

Lorsque nous parlons de JdR spécifiquement, par univers partagé, nous entendons le lieu où se retrouvent les « aires intermédiaires correspondantes »<sup>853</sup>, un ensemble fait de différentes strates : que ce soit dans un JdR au sens classique du terme, qui comprend un texte source, comme un livre de base, un MJ et des PJ, ou même ceux qui remettent en cause ces paramètres, ces zones poreuses s'interpénètrent et s'influencent. En place de leur confluence se déploie l'espace imaginaire partagé ou commun<sup>854</sup>.

Dans les JdR classiques, l'autorité générative dépend essentiellement des informations contenues dans le texte source qui sont transmises par le MJ. L'autorité résolutive est détenue par le système de résolution et le MJ. Cela concerne également les JdR schématiques et canoniques que nous avons définis dans notre première partie. Dans ces jeux, le texte source est un matériau fictionnel brut à actualiser et à transmettre. Le MJ est le canal de l'univers et les PJ sont des actants intradiégétiques. Le MJ et les PJ sont liés selon un cycle d'émission et d'intégration qui produit l'espace imaginaire commun.

Concernant les jeux à autorité disputée et pan-fictionnels que nous avons définis dans notre première partie, le texte source est un dispositif pour répartir l'autorité générative et résolutive.

La distinction entre les deux typologies de jeu nous semble importante, car dans le cas du JdR classique, le MJ est le principal canal par lequel les informations concernant l'univers partagé sont émises, ce qui implique des modes de réception différents, comme l'explique John Wick :

People trust their perceptions more than logic, reason and sometimes even reality. (That's called "faith".) Players are the same way. They *have* to trust everything the GM tells them. He's their only source of information.

If the players perceive they're invulnerable, they'll believe they're invulnerable. If they perceive they're just a pack of red shirts, they'll feel that mortality hanging around their necks.<sup>855</sup>

---

<sup>852</sup> LIEBEROTH Andreas, « With Role-Playing in Mind », in FRITZON Thorbiörn, WRIGSTAD Tobias (dir.), *Role, Play, Art, Collected Experiences of Roleplaying*, op.cit. p.73, notre traduction.

<sup>853</sup> JAWORSKI Jean-Philippe, « Évasion diégétiques », in *Yellow Submarine, Jeu est un autre*, op. cit., p.33.

<sup>854</sup> YOUNG Joseph, *Théorie 101 – 1<sup>re</sup> partie : le système et l'espace imaginaire commun*, op.cit.

<sup>855</sup> WICK John, *Play Dirty*, op. cit., p.68.

Si dans les deux cas il existe toujours un processus de validation qui passe, implicitement ou explicitement, par le système de jeu, dans le cas du JdR classique et assimilés le MJ est le filtre par lequel les PJ perçoivent l'univers. Lorsque le MJ voit son autorité générative partagée ou simplement annihilée dans le cas de jeux sans MJ, les angles de vue par lesquels est perçu l'univers sont pluriels ou éclatés. Toutefois, il faut bien garder à l'esprit que ce sont les PJ qui, en actualisant l'univers, le réalisent : « if your players never experience a given location, it effectively doesn't exist. »<sup>856</sup>

Chaque élément de ce système construit l'univers partagé par ce double mouvement permanent : entre émission de nouvelles données et intégration de celles transmises par les autres, ce processus prend la forme d'un discours, plus exactement d'une conversation.

Il apparaît clairement que le processus rôlistique actif est, dans un certain sens, la fusion d'entités imaginatives séparées en un tout cohérent, acceptable et significatif pour chacun. Le reste n'est qu'image. Chaque participant ajoute des morceaux et des bouts de détails variés, qui sont ensuite intégrés aux vues des autres. Si les représentations entrent en conflit, une négociation s'ensuivra.<sup>857</sup>

Au-delà des genres des JdR, ou la manière dont ils répartissent les différents niveaux d'autorité, l'univers partagé entre les joueuses constitue à la fois le moyen et la fin du JdR : d'une part son existence est nécessaire car il est le lieu où s'accomplit l'interactivité voire l'intercréativité, et d'autre part il est le produit de l'expérience rôlistique elle-même, le cadre qui la rend possible et son résultat.

Ajoutons que même avant les tout premiers JdR, les campagnes de *Diplomacy* auxquelles jouait Gyfax généraient déjà un univers partagé. On se souvient de la lettre du 3 décembre 1971<sup>858</sup> qui semble directement être issue de l'univers où se déroule la campagne napoléonienne en cours. « Role-playing is common in wargaming »<sup>859</sup>, dit-il.

---

<sup>856</sup> BANKS Cam, BAUR Wolfgang, BULMAHN Jason, BUTLER Jim, CAGLE Eric, DAVIS Graeme, DAIGLE Adam, FROST Joshua J. et autres, *Pathfinder Game Mastery Guide*, Paizo, Redmond, 2010, p.141.

<sup>857</sup> LIEBEROTH Andreas, « With Role-Playing in Mind », in FRITZON Thorbiörn, WRIGSTAD Tobias (dir.), *Role, Play, Art, Collected Experiences of Roleplaying*, op.cit., p.74, notre traduction.

<sup>858</sup> PETERSON Jon, *Playing at the World*, op.cit. p.410.

<sup>859</sup> GYGAX Gary in « White Darf Interviews », *White Darf*, Nottingham, août-sept 1979, p.23.

### **Évolution des mondes partagés en jeu vidéo et en JdR**

Si l'on parle également d'univers partagés pour les MMORPG, la réception et l'interactivité se nivellent différemment : dans un jeu vidéo, un certain nombre de données passives, comme la musique et les images, sont données à voir, et font l'objet d'une réception finalement plus objective. En JdR, seuls les éléments activés par les joueuses, comme un objet spécifique du décor qu'un PJ va choisir d'examiner ou de créer dans un jeu s'il a l'autorité générative, vont être « modélisés » par le discours, le reste du monde étant plus subjectivement imaginé par chacune des joueuses.

En d'autres termes, l'espace imaginaire commun des JdR oscille entre les représentations mentales de différents joueurs. Dans le jeu vidéo, il est plus objectivement représenté car son environnement n'est pas modélisé par le discours mais par les graphismes et les sons, qui sont les mêmes pour chaque joueuse.

En outre, les jeux vidéo limitent forcément les actions des joueurs par leur programmation : il n'est pas possible de modifier un élément intradiégétique qui n'a pas été prévu par le logiciel. John Wick parle d'« environnement improvisé » :

I talked a little bit about this in the *7th Sea* GM Book and *Robin Laws* also invokes it in *Fung Shui*. It's all about getting the players to *use* the environment around them.

GM: You're in a bar fight.

PLAYER 1: I grab a bottle of whiskey and smash it over a guy's head.

PLAYER 2: I grab the candle on the table and shove it into another guy's eye.

PLAYER 3: I grab a log out of the fireplace and smash another guy over the head with it.

You get the idea. You never *said* all those things were in the bar, but then again, they *make sense* to be in the bar, right?<sup>860</sup>

Dans un jeu vidéo, si les objets du décor n'ont pas été programmés pour être « activés », la joueuse ne pourra pas s'en saisir : c'est une des différences entre l'interactivité et l'intercréativité.

De surcroît, tous les joueurs doivent pouvoir jouir d'une expérience similaire en termes de contenu, d'où le recours aux zones instanciées : ce sont des espaces prévus pour un

---

<sup>860</sup> WICK John, *Play Dirty*, *op. cit.*, p.39.

certain type de mission (tuer un « boss », explorer un donjon, affronter d'autres PJ) qui sont dupliqués autant de fois qu'un groupe de PJ veut y pénétrer pour y accomplir la dite mission. Chaque joueuse peut prétendre à une expérience similaire, mais l'impact sur le monde est de fait nul.

Dans le même ordre d'idées, un type d'ennemi tué dans une zone donnée réapparaîtra toujours à l'identique quelque temps plus tard (ce procédé porte le nom de « repop »). Si l'univers, à l'initiative des programmeurs plus que des récepteurs, est dans l'absolu en perpétuelle évolution avec les mises à jour constantes et successives, pour les exemples que nous venons de citer les cadres des MMORPG répondent à une logique plus figée concernant l'impact que les joueuses vont avoir sur l'univers.

*A contrario*, les univers partagés des MMORPG sont persistants, c'est-à-dire que, à l'inverse d'un univers rolistique qui se met « en pause » lorsque les joueuses arrêtent la partie, ces mondes *online* sont un service payant qui se doit d'être disponible 24 heures sur 24. Cet aspect, ajouté à celui de voir jouer à ses côtés des milliers d'autres joueurs, produit un effet immersif assez singulier, de monde secondaire autonome et parallèle.

Dans certains cas, les univers rolistiques pourraient être qualifiés de « semi-persistants ». Dans le cas d'un jeu édité, bien souvent, il poursuit son évolution sans eux, comme *Vampire: the Masquerade* et sa méta-intrigue. Cela peut paraître contradictoire avec une réception intercréative. Si certaines campagnes impliquent les PJ dans les grands événements du monde, les issues sont la plupart du temps binaires ou plus ou moins déterminées, comme la campagne *Fire & Ice*<sup>861</sup> pour *INS/MV*, qui aboutit soit à la fin du monde soit à l'avènement d'un nouveau dirigeant des forces démoniaques.

Certains jeux comme *Z-Corps* ou *C.O.P.S.* ont toutefois tenté de prendre en compte les choix du plus grand nombre de joueurs pour développer leur diégèse. Pour la gamme *C.O.P.S.*, Asmodée avait organisé les élections municipales via le Net :

On s'est dit, il y a plusieurs possibilités, soit les joueurs vont essayer de voter un truc un peu consensuel, parce qu'ils ne veulent pas toucher à leur univers, soit ils vont voter pour un mec d'extrême droite ou un truc affreux, histoire de péter un peu le truc pour nous mettre en porte-à-faux. Parce qu'il y a un côté un peu marrant de dire : « OK, vous avez voulu jouer avec nous, faites-le, prouvez ce que vous pouvez faire ». Et au final, quand la petite écolo de gauche a commencé à monter sur les votes, ça m'a fait vraiment marrer, parce qu'ils ont voté pour leur nation rêvée. On vote vraiment pour des espoirs politiques, pour un programme de changement un peu idéologique. On se dit, si c'était possible ce serait vers ça que l'on aimerait que ça tombe.

---

<sup>861</sup> CFC, HENRY Léo, *Fire & Ice*, Asmodée Éditions Siroz, Buc, 2003.

Ça a été vraiment assez marrant, parce qu'il y avait des vrais débats qui se sont organisés sur le Net à cette époque-là. Sur plein de forums, il y avait des mecs qui défendaient plein de positions, et c'est allé assez loin, au-delà de mes espérances. C'est arrivé très tôt dans la *storyline* et en fait, ça m'a vraiment donné envie de continuer et de me dire, ben voilà, il y a pas de raison que les joueurs, quand ils sont avec leurs potes, s'ils aiment bien parler de politique et de la vie du monde, on leur interdise de le faire dans une partie de jeu de rôle.<sup>862</sup>

Pourtant, selon certains auteurs de la gamme, cette implication des joueurs n'a pas été suffisamment prise en compte :

D'une part, parce qu'il n'a pas été assumé par les responsables de la gamme : ils considéraient que, les joueurs étant flics, allaient voter pour le type de droite paternaliste. Pas de bol, c'est la métisse amérindienne écolo qui a été élue. Au lieu de faire avec, de rebondir sur ce vote en se disant que les joueurs/cops faisaient évoluer l'univers vers autre chose, les créateurs de *C.O.P.S* ont réduit l'affaire à « c'est à cause de ses seins, ils ne sont pas réalistes » (j'exagère à peine) et la suite a tourné au grand n'importe quoi. [...]

Ce qu'il aurait fallu changer ? C'est ça, je pense ! Donner un réel impact aux joueurs sur le monde (ou pas du tout, mais dans ce cas, ne rien promettre) et être vraiment carré sur la structure.<sup>863</sup>

Notons que nous parlons ici essentiellement des JdR typiques des années 90 et tout début 2000, où il s'agissait de développer de riches univers et de permettre aux joueurs de les intégrer plutôt que de leur fournir des dispositifs pour créer leurs propres mondes à l'intérieur d'un cadre donné comme un genre fictionnel, comme *Apocalypse World* ou *Oltrée !*. Fréquemment structurés par une méta-intrigue, ou du moins une évolution, une tension qui pouvait se traduire par la révélation de « grands secrets » sur la diégèse, il apparaissait compliqué d'impliquer plus avant les joueurs dans un cadre déjà si défini dans ses perspectives.

### **Les mondes partagés en littérature**

La littérature expérimente également le concept d'univers partagé, dans le sens de diégèses créées dans l'optique d'être investies par divers auteurs, selon le procédé que Saint-Gelais a nommé la transfictionnalité<sup>864</sup>. Nous allons voir que leur apparition est liée

---

<sup>862</sup> Geoffrey Picard, voir entretien en annexe.

<sup>863</sup> Charlotte Bousquet, voir entretien en annexe.

<sup>864</sup> « Phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou

aux JdR. Nous avons déjà évoqué *Thieves' Worlds* dans notre première partie, univers de fantasy de R.L. Asprin qui, en plus d'un JdR, d'un jeu de plateau et d'une série de comics, compte douze anthologies auxquelles ont participé des écrivains comme Poul Anderson, P.J. Farmer et Marion Zimmer Bradley. Cette série pose les bases des univers partagés en ce qui concerne les genres de l'imaginaire : une cité, Sanctuary, et des séries d'anthologies et de romans s'y déroulant. On retrouve ici la notion de narration par l'espace.

Liavek, dont la première anthologie paraît en 1985, est un monde partagé de fantasy porté par cinq recueils<sup>865</sup> qui ont accueilli des textes d'auteurs comme Emma Bull, Alan Moore, Megan Lindholm, Gene Wolfe ou Steven Brust. Contrairement à ce que l'on pourrait supposer, cette initiative est celle des auteurs, rassemblés à l'époque en groupe informel : « Les Scribbles, sous l'égide d'Emma Bull et Will Shatterly, créent un "monde partagé", *Liavek* la cité de la chance (cinq volumes, 1985-90) : un environnement à la fois urbain et pseudo-médiéval dans lequel s'ébattre librement. »<sup>866</sup> C'est la volonté d'une création littéraire partagée qui anime ce projet, l'acte de création littéraire étant, habituellement, assez solitaire. Selon Megan Lindholm (alias Robin Hobb), des parties de JdR, comme *Wild Cards*, sont à l'origine de ce monde partagé :

Le fait de pouvoir travailler avec des auteurs que j'appréciais m'a tout de suite plu. C'était une expérience très ludique, un peu comme jouer à une partie de jeux de rôle avec des amis. [...] Will Shetterley et Emma Bull, je crois, avaient inventé un scénario pour une partie de *D&D* avec des amis. Ils y avaient joué un peu et s'étaient rendus compte que cela ferait un bon contexte pour un univers partagé. [...] On nous a donné les règles concernant la magie et l'idée globale de la ville et chacun a ensuite écrit ses propres histoires.<sup>867</sup>

C'est une véritable circulation des paradigmes fictionnels qui s'accomplit entre les auteurs : le comte Dashif, personnage créé par Steven Brust dans la nouvelle *An Act of Contrition*, figure dans celle de Megan Lindholm, *A Coincidence of Birth*, où l'héroïne Kaloo a pour mission de lui dérober des bijoux. Et au-delà de simples emprunts, ce sont de complexes réseaux narratifs qui sont tissés : Kaloo, dans une nouvelle ultérieure de Steven

---

partage d'univers fictionnel. » SAINT-GELAIS Richard, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, coll. « poétique » Seuil, Paris, 2011, 601 pages, p.7.

<sup>865</sup> BULL Emma, SHETTERLY Will (dir.), *Liavek*, Ace Books, New York, 1985.

<sup>866</sup> RUAUD André-François (dir.), *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, Les Moutons électriques, Lyon, 2004, 431 pages, p.335.

<sup>867</sup> HOBBS Robin, « Propulsée par... », in *L'Indé de l'imaginaire*, n°2, Chambéry, printemps 2014, 31 pages, p.8 et 9.



Brust, *An Act of Trust*, va poursuivre Dashif. Les deux auteurs écriront ensemble deux autres nouvelles (*An Act of Mercy* et *An Act of Love*) qui rassembleront également les deux protagonistes. Les auteurs mettent en commun, au-delà d'un univers, des intrigues et des personnages qu'ils entrelacent afin de maintenir une unité : dès lors, Liavek, pour Brust et Lindholm en tout cas, n'est pas tant une répartition quasi géographique de l'espace fictionnel en se pliant aux contraintes d'une « bible », comme c'est le cas pour d'autres projets du même type, que l'aboutissement d'un processus créatif qui est réellement collectif. Ce sont finalement des œuvres composites que ces recueils, liées par un espace intradiégétique (Liavek) qui en sont l'unité.

En termes de réception, cela génère un effet de « richesse » assez unique grâce à la diversité engendrée par le fait que le style de chaque auteur vient singulariser différents aspects de la fiction au sens large : lieux, personnages, ambiances, etc. L'enjeu est d'équilibrer familiarité pour le lecteur qui assimile et retrouve les codes intradiégétiques d'un texte à l'autre, et originalité à l'intérieur d'un même univers.

Un an plus tard sort *Borderland*<sup>868</sup>, premier tome de Bordertown, l'univers partagé de Terri Windling. Il s'inscrit dans le genre de la fantasy urbaine qui lui est cher : dans un futur assez proche, la magie réapparaît dans notre monde, et dans certaines zones comme Bordertown, les réalités se chevauchent, la magie et la technologie coexistent de façon chaotique. L'esthétique sombre et crasse de cette ville, peuplée d'elfes punk, parfaitement dans l'air du temps, n'est pas sans rappeler celle du JdR *Shadowrun* qui sortira quelques années plus tard.

En 1987 sort le premier tome éponyme de *Wild Cards*<sup>869</sup>, un univers partagé édité et développé par G.R.R. Martin, bien qu'il ne s'en attribue pas la paternité pour la simple raison qu'il a été inspiré par les parties de JdR qu'il faisait avec d'autres auteurs.

The game had been a group endeavor. Much of the fun of our superworld games had come from the interactions *between* the characters. A novel about one telekinetic superhero wannabe in a mundane world was a very different thing, and somehow duller. This needed to be a group project, a collaborative endeavor. It needed to be a shared world.<sup>870</sup>

---

<sup>868</sup> ARNOLD Mark Alan, WINDLING Terri (dir.), *Borderland*, Roc Books, New York, 1986.

<sup>869</sup> MARTIN George R.R. (dir.), *Wild Cards*, Bantam Books, New York, 1987.

<sup>870</sup> MARTIN George R.R., « On the *Wild Cards* Series », in HARRIGAN Pat et WARDRIP-FRUIIN Noah (dir.), *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, op. cit., p.17.

Il met en scène des super-héros dans un mode uchronique où, au sortir de la Seconde Guerre mondiale, un virus appelé Wild Cards est lâché sur New York et tue la majeure partie de ses habitants. Ceux qui restent sont soit des Jokers, victimes d'étranges altérations, soit des As, des super-héros, soit des Deux, ceux à qui le virus Wild Cards a donné des pouvoirs inutiles ou ridicules.

Ici, le processus d'écriture partagée va encore au-delà de la simple répartition de l'espace fictionnel, puisque les mêmes intrigues peuvent traverser les différents textes d'un même volume<sup>871</sup>. « That's just the sort of thing that *should* happen in a good shared world. When writers work together, bouncing off of one another and reacting to each other's stories and characters like a group of talented musicians jamming. »<sup>872</sup>

Avec *Wild Cards*, Martin pousse plus loin l'entrelacement des créativités littéraires des différents auteurs qu'il invite, lors d'un véritable processus collectif et inclusif :

A shared world poses some difficult artistic questions, the most crucial one being the amount of sharing involved and the rules that govern it. [...] Some books shared only their settings; the characters never crossed paths, nor did the events of one story have any impact on those that followed. Each story existed in isolation, aside from a common geography and history. In other series, the characters did make "guest star" appearances in one another's tales, while the stories themselves continued to stand alone. But the *best* shared world anthologies, the ones that were the most entertaining and the most successful, were those that shared characters and plots as well as settings. In these books, and those alone, the whole was more than the sum of its parts.<sup>873</sup>

Martin ira même jusqu'à qualifier le troisième tome, *Jokers Wild*, comme un roman mosaïque, tant il développe ce principe d'écriture collective et collaborative, qui forme bien une unité narrative et non un agrégat de fragments :

A single braided narrative, wherein all the characters, stories and events were interwoven from start to finish in a sort of seven-handed collaboration. [...] Each of the seven viewpoint character had his dreams, his own demons, and his own goals, the pursuit of which would take him back and forth across the city, up

---

<sup>871</sup> C'est notamment le cas pour le second tome, *Aces High*, alors que le troisième tome, *Jokers Wild*, ne constituera plus un recueil, ou un ouvrage à cheval entre le recueil et le roman, mais bien un véritable roman écrit par plusieurs auteurs.

<sup>872</sup> MARTIN George R.R., « On the *Wild Cards* Series », *op. cit.*, p.21.

<sup>873</sup> *Ibid.* p.21 et 22.

skycrapers and down into the sewers, bumping into characters and other stories he went. It was seven stories and it was one story.<sup>874</sup>

Martin orchestre l'ensemble et entrecoupe le premier tome de textes encyclopédiques intradiégétiques, des interludes qui se posent comme des extraits d'ouvrages existant réellement dans le monde de *Wild Cards*.

Ce qui est particulièrement frappant, c'est que ces quatre univers partagés des genres de l'imaginaire prennent place dans des villes précises : (Sanctuary pour *Thieves' World*, Liavek Bordertown et essentiellement New York pour *Wild Cards*. Le fait de circonscrire l'espace à une cité est d'une part la garantie de l'unité du monde, ce qui évite que les auteurs soient tentés d'ériger des sous-univers dans un espace qui perdrait toute consistance et cohérence<sup>875</sup>, et d'autre part promet, par la densité des potentialités contenues dans l'espace urbain, un terrain fertile à leur imagination.

Finalement, il semblerait que les univers partagés des genres de l'imaginaire procèdent par actualisation et développement : après avoir déterminé un espace relativement clos, chaque auteur actualise et développe certains points à l'intérieur, en même temps qu'il reprend et s'approprie les créations des autres.

C'est un procédé similaire qui a guidé l'organisation d'écriture de certains univers rolistiques, avec des spécificités tout à fait intéressantes, comme cela a été le cas pour *C.O.P.S.* :

Il y avait un cœur de base qui ne changeait pas, moi je savais où j'allais puisque je ne l'ai pas dit aux autres auteurs. C'est-à-dire que je retouchais leurs textes, je leur disais que j'allais retoucher leurs textes, donc moi j'avais des auteurs, une fois que j'avais corrigé leurs textes, ils faisaient des comparaisons entre ce qu'ils avaient écrit et le texte qui était publié, en me disant « Geoffrey, c'est quoi ce truc que t'as rajouté là, j'ai jamais parlé de ça ». Et en fait moi je leur dévoilais, pareil, l'intrigue au fur et à mesure. Alors c'est aussi un peu pour ça qu'il y a un côté intrigue à tiroirs que certains joueurs ont aimé ou pas, de dire « ouais mais voilà, vous nous dévoilez le truc petit à petit ». Mais en fait, les auteurs n'étaient pas au courant du cœur de là où je voulais aller. Et donc, ça m'a permis aussi de les faire participer à une sorte méta-game, carrément. Un truc où ils écrivaient et je leur disais en fait, tu vas rajouter ça dedans et ils me disaient « ça vient d'où, c'est quoi... » « Ben voilà il y a ça et ça qui se passe ». Donc, ils se le notaient, ils en parlaient entre eux, on avait un forum privé à l'époque, et sur le forum privé il y avait de la pure création, des gens qui cherchaient des

---

<sup>874</sup> *Ibid.* p.22.

<sup>875</sup> Qui sont deux paramètres fondamentaux pour créer la sensation d'immersion, selon WOLF Mark J. P., *Building Imaginary Worlds, The Theory and History of Subcreation*, *op. cit.*, p.33 et 34.

idées, des gens qui s'en donnaient, qui se filaient des références de bouquins. Et tout un lien de discussions sur Quelles sont les choses que Geoffrey me cache. C'était assez drôle, ce jeu dans le jeu.<sup>876</sup>

L'écriture devient, dans ce cas précis où un auteur-éditeur détient l'autorité générative qui n'est pas sans rappeler le statut du MJ dans le JdR classique et où un certain nombre de données diégétiques sont d'ores et déjà posées, un processus ludique et interactif. Le fait de créer certains pans diégétiques de l'univers partagé n'est pas synonyme de connaissance du monde que l'on participe à construire, mais une création fragmentée, concomitante et entrelacée, dont la cohérence est assurée par une autorité qui a une vision globale. Pour certains auteurs, il est difficile de l'envisager autrement que comme une création collective : « un jeu de rôle est par essence une œuvre collective, qui va nécessairement échapper à ses auteurs pour évoluer dans des directions complètement inattendues une fois entre les mains des joueurs. »<sup>877</sup> En ce sens, les JdR sont créés pour échapper à leurs auteurs originels.

Pour conclure, les univers partagés, selon le médium dans lequel ils sont déployés, ne sont pas forcément synonymes d'interactivité pour le récepteur. Pour résumer, l'autorité générative n'est partagée avec les récepteurs qu'en JdR. En revanche, ils impliquent toujours, à différents niveaux, une diversité, une multiplicité propre aux créations collectives. Dans le cas des média de réception plus passive, comme la littérature, la multiplicité des focales offertes aux lecteurs constitue autant de focalisations sur un univers, dont la représentation globale se situe à l'intersection des points de vue.

Pour les média plus interactifs comme les jeux vidéo ou les JdR, les univers partagés sont également ce qui permet une réception collective, commune, *sociable*, en un sens, de la fiction :

Cette intimité est certainement pour beaucoup dans le rapport affectif que nous entretenons avec le loisir, avec certains jeux ou campagnes, et avec les gens qui les ont partagées avec nous. Ces heures et des émotions communes autour d'histoires d'elfes, de vampires et de vaisseaux spatiaux créent des liens très forts entre personnes. C'est quelque chose qu'on ne trouve dans aucun autre média.

---

<sup>876</sup> Geoffrey Picard, voir entretien en annexe.

<sup>877</sup> Jean-Baptiste Lullien, voir entretien en annexe.

Je veux dire, j'ai une certaine camaraderie geekesque pour quiconque m'avoue avoir pleuré à la fin de l'épisode 14 de *Firefly*, mais les gens qui m'ont aidé à mettre leur mère à ces enflures de Bregan D'aerthe, ce sont mes frères et mes sœurs forever.<sup>878</sup>

Au-delà de l'interactivité, les liens tissés avec les autres participantes jouent un rôle certain dans la notion d'engagement marqué évoquée par Jenkins, parce qu'un univers partagé ne propose pas seulement une interactivité avec un monde, il permet, voire nécessite, une interaction avec d'autres individus également engagés dans la fiction. Voilà en quoi cette réception de la fiction se pense au pluriel, et que nous parlons d'*intercréativité*.

Il est possible de trouver des traces de cette recherche d'une fiction qui puisse être intercréée ou « vécue » avec d'autres qui remontent bien avant l'apparition du terme univers partagé tel qu'on le connaît aujourd'hui.

## B. Genres de l'imaginaire et univers résilients

### Les univers partagés comme format éditorial : le cas des comics

Bien avant les JdR, les comics firent des univers partagés une identité éditoriale : on parle de monde DC ou Marvel, et les personnages les plus célèbres qui y évoluent sont la propriété de ces maisons d'édition. Une nouvelle série, autour d'un nouveau protagoniste, constitue une nouvelle strate diégétique qui vient s'ajouter à un univers foisonnant, dans lequel plusieurs autres séries sont déjà en cours, sans compter les *cross-over* (comme *Civil War*, où des personnages évoluant dans d'autres séries Marvel se croisent) et les *spin-off* (série dérivée d'une autre, qui fait de certains personnages secondaires de la série A les héros de la série B).<sup>879</sup>

La politique de DC Comics est de privilégier les explications intradiégétiques à certains événements qui ont parfois une cause extradiégétique, comme l'arrêt d'une série pour de mauvaises ventes, en trouvant des justifications plus ou moins cohérentes.

---

<sup>878</sup> Éric Nieudan, voir entretien en annexe.

<sup>879</sup> Ce prolongement par une nouvelle sérialité d'une œuvre de fiction n'est d'ailleurs pas si nouvelle, on en observe des manifestations dès le XII<sup>e</sup> siècle : « Les poètes, utilisant la popularité d'un héros épique, composent après coup ses "enfances" ; ils lui inventent une famille, retracent en de nouveaux poèmes les aventures de ses pères, frères et descendants. Ainsi se constituent des cycles ou gestes, qui groupent autour d'un personnage central ou d'un ancêtre commun une série de chansons composées à des époques différentes par divers auteurs. » CASTEX Pierre-Georges et SURER Paul, *Moyen Âge, op. cit.*, p.13.

Prenons l'exemple de Batwoman qui, au départ, apparaît dans la série Batman.<sup>880</sup> Elle revient en 2006 dans la série 52<sup>881</sup>, qui se focalise sur l'année d'absence de Wonder Woman, Superman et Batman. Leur disparition est due aux événements d'une autre série, *Infinite Crisis*<sup>882</sup>, un *cross-over* ayant pour tâche d'harmoniser les différentes séries pour aboutir à un multivers DC plus cohérent, en justifiant les différences par l'existence de mondes parallèles. Mais cette Batwoman n'est pas le même personnage que celui de 56 : lesbienne, juive et indépendante, elle correspond à une volonté éditoriale de DC de diversifier ses personnages. *Infinite Crisis* jouant sur l'idée des mondes parallèles, il est décidé que dans le monde DC post *Infinite Crisis*, la première Batwoman, Kathy Kane, n'a en fait jamais endossé le costume de Batwoman. Mais en 2011, la série *Batman Incorporated*<sup>883</sup> révèle que Kathy Kane était la première Batwoman...

Les comics proposent des univers partagés de grande envergure, très complexes en cela qu'ils sont autant des marques éditoriales que des cadres fictionnels, comme l'ont pu l'être certaines gammes de JdR des années 90, le développement d'un univers étant parfois davantage motivé par des impératifs d'ordre commerciaux au détriment de sa logique interne.

#### Prémices d'univers partagés et d'œuvres sérielles

Bien avant les premiers comics, et dans une veine plus réaliste, Balzac et Zola avaient déjà fait le choix d'inscrire leurs romans dans une sorte d'univers partagé, selon une logique qui pourrait presque apparaître sérielle : si les Rougon-Macquart ne sont pas des personnages récurrents d'un roman à l'autre, la série qui les met en scène suit leur généalogie.

C'est en revanche le cas de Balzac, dont les protagonistes « circulent » d'un roman à l'autre. Le procédé n'est pas isolé, ce qui témoigne d'une organisation diégétique en amont : « des quelque 2500 personnages de La Comédie humaine, il y en a 573 qui réapparaissent dans un ou plusieurs romans ou récits. »<sup>884</sup> En outre, Balzac a « classé » son œuvre selon une logique diégétique, soit par typologie topographique (scènes de la vie de

---

<sup>880</sup> Précisément dans le n°233 de juillet 1956.

<sup>881</sup> GEOFF Johns, *Batwoman Begins*, coll. « 52 » DC Comics, New York, 2006.

<sup>882</sup> GEOFF Johns, *Infinite Crisis*, DC Comics, New York, 2005.

<sup>883</sup> MORRISON Grant, *Batman Incorporated*, DC Comics, New York, 2011.

<sup>884</sup> MARCEAU Félicien, *Balzac et son monde*, coll. « Tel », Gallimard, Paris, 1970 (1986), 683 pages, p.19.

province, scènes de la vie parisienne, scènes de la vie de campagne), soit par sphères sociales (scènes de la vie militaire, scènes de la vie privée, scènes de la vie politique).

Alors, pourquoi est-ce que Balzac et Zola ont-ils eu recours à de tels procédés ? « Son œuvre veut être le miroir de la société contemporaine », dit Zola de Balzac.<sup>885</sup> Dans les deux cas se manifeste la volonté de vouloir rendre compte d'un monde, d'une époque. Bien qu'appartenant aux genres réaliste ou naturaliste qui entretiennent un rapport qui se veut calqué sur le réel, le dispositif contribuant à générer l'impression que l'univers est « grandeur nature », aussi immense et consistant que le réel, rejoint ceux utilisés par certains démiurges des genres de l'imaginaire. Exactement de la même manière, pour que l'univers produise un effet de réel, il doit aller au-delà des récits qu'il met en scène :

C'est la constatation de ce fait assez simple que chacun de nous a sa place dans une toile d'araignée faite de parentés, d'intérêts, d'amours. C'est la rupture de cette convention littéraire qui veut qu'un roman finisse là où il s'achève et que la toile d'araignée, là aussi, s'arrête.<sup>886</sup>

Dès le XIX<sup>e</sup> siècle se dessine cette volonté démiurgique qui va au-delà des besoins narratifs, et qui pense les cadres fictionnels non plus comme des cadres justement, mais comme des réseaux cohérents, dont l'existence et l'ampleur ne sont plus confondues.

Dans le même ordre d'idées, l'univers imaginaire inventé par les jeunes sœurs Brontë pour leurs jeux d'enfants au début de ce siècle évoque au journaliste et éditeur de JdR Andrew Rilstone un véritable processus rolistique :

Je chéris l'idée que quand les petites Charlotte, Emily et Anne Brontë ont commencé à passer du temps dans le presbytère d'Haworth pour y tisser un univers de fantasy élaboré autour d'une collection de figurines de plomb qu'elles trouvèrent dans le grenier, elles n'ont pas seulement changé le cours du roman anglais, elles ont aussi inventé le premier jeu de rôle.<sup>887</sup>

Comme l'explique en détail Peterson<sup>888</sup>, la démarche présente quelques similitudes : Charlotte, Emily, Anne et leur frère Branwell qui devinrent écrivaines et écrivain, avaient

---

<sup>885</sup> ZOLA Émile, « Différences entre Balzac et moi », lettre de 1869, gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b530093242/f35.item

<sup>886</sup> MARCEAU Félicien, *Balzac et son monde*, op.cit. p.20.

<sup>887</sup> RILSTONE Andrew, *Role-Playing Games: an Overview*, 1994, <http://www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html>, notre traduction.

<sup>888</sup> PETERSON Jon, *Playing at the World*, op. cit., p.388 à 390.

chacun une figurine propre dans ce monde partagé apparenté à un *wargame* (Napoléon pour Branwell, Charlotte pour le duc de Wellington).

Les enfants se définissaient comme des « Genii », qui veillaient et prenaient des décisions concernant ce monde et ses personnages. Chacun avait son propre territoire, avec son fonctionnement, rassemblés sous le nom Kingdom of Angria, pour lequel Branwell fit une carte. Charlotte et Branwell écrivirent l'histoire de ce royaume ainsi que ses données encyclopédiques : économie, population, commerce, défense pour Branwell, alors que Charlotte s'occupait de la société, de l'esthétique et des environnements.

À partir de là s'élabora une histoire collaborative, qui impliquait douze personnages représentés par des figurines de bois, The Young Men. Au départ, ce fut un récit de colonisation d'une côte africaine, puis il prit une tournure plus épique, plus politique, plus sociale et gagna en maturité en même temps que les Brontë. Clairement, nous sommes ici en présence d'un monde de fiction partagé et évolutif, dont l'autorité est partagée, et dont l'élaboration est allée bien plus loin que la plupart des mondes créés par les enfants lors de leurs jeux.

À la fin du siècle, l'auteur anglais Anthony Hope crée Ruritania, un pays imaginaire situé en Europe qu'il développa dans trois ouvrages. Non content d'être investi par d'autres auteurs qui y firent référence, le terme nomma le genre de romance ruritanienne, des récits qui mêlent romance et aventures dans de petits royaumes d'Europe de l'Est ou centrale, tant cet univers contribua à installer des codes marqués.

Les auteurs de l'imaginaire de cette fin de siècle se laissent, de façon plus ou moins marquée, aller à la « micro-démiurgie » : Jules Verne crée la ville souterraine minière de Coal City<sup>889</sup>, Stevenson la Terre du jeu<sup>890</sup> (Land of Play) où de petits êtres habitent un pays où tout est démesuré, quelques décennies plus tôt Edgar Allan Poe nous livre l'édénique Domaine d'Arnheim<sup>891</sup>, *The Wood beyond the World*<sup>892</sup> de William Morris est une région forestière peuplée d'êtres merveilleux, Carroll nous montre un monde toujours changeant *De l'autre côté du miroir*<sup>893</sup>, Baum nous éblouit avec l'éclatante Cité d'Émeraude du

---

<sup>889</sup> VERNE Jules, *Les Indes noires*, Pierre-Jules Hetzel, Paris, 1877.

<sup>890</sup> STEVENSON Robert Louis, « The Little Land », in *A Child's Garden of Verses*, 1885.

<sup>891</sup> POE Edgar Allan, « The Domain of Arnheim », 1850.

<sup>892</sup> MORRIS William, *The Wood beyond the World*, Kelmscott Press, Londres, 1894.

<sup>893</sup> CARROLL Lewis, *Through the Looking-Glass*, Macmillan Publishers, Londres, 1871.



*Magicien d'Oz*<sup>894</sup>, Barrie nous emmène au Pays imaginaire<sup>895</sup> au début du XX<sup>e</sup> siècle, Wells dans un idyllique jardin par *The Door in the Wall*<sup>896</sup>, Lord Dunsany dans *Pegāna*<sup>897</sup> et Conan Doyle<sup>898</sup> dans le Monde perdu.

En conclusion, à cette époque, l'œuvre littéraire tend de plus en plus vers la démiurgie, tendance qui ira en s'accroissant pour constituer une invitation à l'interactivité. C'est un rapport exploratoire à la fiction qui s'esquisse ici.

### Lovecraft, un univers par anamorphose

Nous allons voir ici comment les mystères du mythe lovecraftien sont un véritable appel à l'investissement pour les récepteurs, qui sont implicitement appelés à lever le voile et à découvrir la « vérité » sur cet univers.

Lovecraft compte parmi les grands écrivains des genres de l'imaginaire qui contribuèrent à poser les fondations de ces univers-œuvres tels que nous les connaissons désormais :

Lovecraft encouraged other writers who were friends of his to use his mythos in their stories, so as to increase the verisimilitude of his creation through intertextual references, which implied that the mythos was based on something real that was being alluded to by multiple authors.<sup>899</sup>

L'auteur ayant saisi la portée universelle des mythes<sup>900</sup> alors qu'ils sont distillés par l'intertextualité, il applique, au-delà de ses propres récits, ce procédé transversal qui diffuse sa symbolique si marquante. D'emblée, cet univers, où plutôt les mythes que l'auteur intègre au monde réel, processus qui lui permet de créer un univers imaginaire par anamorphose en l'investissant d'une strate de signification totalement nouvelle<sup>901</sup>, est

---

<sup>894</sup> BAUM Frank L., *The Wonderful Wizard of Oz*, George M. Hill Company, Chicago, 1900.

<sup>895</sup> BARRIE James Matthew, *Peter Pan, or the Boy who wouldn't Grow up*, Londres, 1904.

<sup>896</sup> WELLS H. G., « The Door in the Wall » in *The Door in the Wall, and Other Stories*, 1911.

<sup>897</sup> DUNSANY Lord, *The Gods of Pegāna*, Elkin Matthews, Londres, 1905.

<sup>898</sup> DOYLE Arthur Conan, *The Lost World*, Hodder & Soughton, Londres, 1912.

<sup>899</sup> WOLF Mark J. P., *Building Imaginary Worlds, The Theory and History of Subcreation*, op. cit., p.190.

<sup>900</sup> Au sujet des auteurs qui ont écrit dans l'univers lovecraftien, voir FINNÉ Jacques, *Panorama de la littérature fantastique américaine*, coll. « Paralittérature », Éditions du C.L.P.C.F., Liège, 1993, 254 pages, p.154.

<sup>901</sup> Ce procédé se retrouve même à l'échelle de certaines descriptions, comme dans cet extrait de *L'Appel de Cthulhu* : « Dans une clairière naturelle du marais se découpait un îlot herbeux long d'à peu près une acre

pensé pour être pris en mains par d'autres, partagé. Par conséquent il sera « systématisé », souvent *a posteriori*, par les successeurs de Lovecraft, comme un panthéon classique : comme on trouve des titans, des dieux et des demi-dieux, les divinités seront réparties selon certaines catégories : les Grands Anciens et les Dieux extérieurs (cette dernière classe étant l'ajout du JdR *Call of Cthulhu*), ou encore les Dieux très anciens, qui sont une adjonction d'August Derleth. Cette organisation rationnelle, si elle peut apparaître quelque peu contradictoire avec l'esprit des récits lovecraftiens où la raison est fréquemment mise en échec par la nature du mythe, apparaît comme nécessaire : il s'agit de fragmenter le matériau diégétique en briques facilement maniables par les autres écrivains : c'est le procédé de disruption de la fiction, suivi l'étape de systématisation du matériau fictionnel dont nous parlons.

Bien souvent, Lovecraft raconte l'histoire de personnages qui cherchent à comprendre la logique de l'univers, d'où l'importance du thème de l'exploration ou de l'université Miskatonic, l'incarnation de cette volonté désespérée de vouloir rationaliser l'occulte, avant d'échouer devant l'illogisme et l'horreur de sa véritable cosmologie. Cette dynamique est tout à fait adaptée pour faire de ce monde un univers partagé, car ses récits ne soulèvent que des « coins de voile », sous lesquels l'univers semble très riche : chacun peut, grâce aux promenades inférentielles, relier ces différents éléments comme il l'imagine.

Pour cette même raison, quelques décennies après la mort de l'auteur, alors que l'aspect science-fictionnel de son œuvre n'était pas aussi saillant que le fantastique horrifique, et davantage effleuré dans certains de ses textes comme *Les Montagnes hallucinées*, le JdR s'en empare et le développe, avec des jeux comme *CthulhuTech*<sup>902</sup>. Il s'agit d'exploiter les suggestions diégétiques, ou d'extrapoler à partir d'éléments laissés en suspens : « Nous avons juste continué à développer là où HPL s'était arrêté : l'US navy torpillant une ville

---

de diamètre, totalement dénué d'arbres et relativement sec. Là bondissait et se contorsionnait une horde indescriptible d'aberrations humaines, comme seuls un Sime ou un Angarola auraient pu la peindre. » La description commence par une présentation objective et normale de réalité (donnée en acres, paysage), avant d'y introduire l'élément fantastique qui vient rompre l'ordre établi avec des comparaisons qui font appel à la représentation subjective.

<sup>902</sup> GRAU Matthew D., MACKAY Fraser, *CthulhuTech*, Mongoose Publishing, Swindon, 2007.

de la Nouvelle-Angleterre en 1928. »<sup>903</sup> De la même manière, le supplément *The House of R'lyeh*<sup>904</sup> propose cinq scénarios qui font suite à différentes nouvelles de Lovecraft.

Mais si nous avons dit que son univers avait été systématisé *a posteriori*, il apparaît, à la lecture de certains de ses textes, que Lovecraft avait déjà structuré sa création démiurgique de cette manière<sup>905</sup> : *Les Montagnes hallucinées*<sup>906</sup> se concentrent sur la découverte d'un espace, d'un environnement, d'un fragment d'univers d'où, d'ailleurs, l'importance accordée aux cartes. Dans cette longue nouvelle, on observe une véritable volonté de lier entre eux différents éléments du mythe apparus dans des textes antérieurs. Le plateau de Leng est évoqué dans *Celephaïs*<sup>907</sup>, les « êtres à tête en forme d'étoile » apparaissent dans *The Dreams in the Witch House*<sup>908</sup>, et il est fait mention du *Necronomicon* dans de nombreuses autres.

Le fait que *Les Montagnes hallucinées* comptent parmi les derniers textes de l'auteur n'est peut-être pas un hasard : plus il développe son univers, plus il en révèle sur la cosmologie et sa structure. Là où la plupart de ses personnages devenaient fous dès qu'ils étaient prêts à découvrir des informations importantes sur la nature du mythe, Dyer saisit la genèse et l'histoire des Anciens de façon claire et intelligible, lors d'un passage qui relève presque de l'entrée encyclopédique :

Alors que la véritable vie, sur Terre, n'existait tout simplement pas encore. Car c'est eux qui l'avaient créée, et l'avaient réduite en esclavage ; et c'est eux qui, sans aucun doute possible, avaient servi de modèles aux vieux mythes infernaux auxquels des textes comme les *Manuscrits pnakotiques* et le *Necronomicon* ne font allusion qu'en tremblant. Ils étaient ces Grands Anciens qui s'étaient exfiltrés des étoiles pour se rendre sur la Terre encore jeune – ces êtres dont la substance avait été façonnée par une évolution extraterrestre, et

---

<sup>903</sup> John Tynes, créateur de *Delta Green*, « Interview Delta Green », in *JDR Mag*, n°12, Paris, oct-nov 2010, 81 pages, p.69.

<sup>904</sup> CONYERS David, COURTEMANCHE Brian, GILHAM Peter, SAMMONS Brian M., WHITE Glyn, *The House of R'lyeh*, Chaosium, Oakland, 2013.

<sup>905</sup> « Tous mes contes, si hétérogènes les uns par rapport aux autres qu'ils puissent être, se basent sur une croyance légendaire fondamentale qui est que notre monde fut un moment habité par d'autres races qui, parce qu'elles pratiquaient la magie noire, furent déchues de leur pouvoir et expulsées, mais vivent toujours à l'extérieur, toujours prêtes à reprendre possession de cette terre. » H.P.Lovecraft, in FINNÉ Jacques, *Panorama de la littérature fantastique américaine, op. cit.*, p.97.

<sup>906</sup> LOVECRAFT H. P., *At the Mountains of Madness*, 1936, *Les Montagnes hallucinées*, trad. par David Camus, Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 2013.

<sup>907</sup> LOVECRAFT H. P., *Celephaïs*, Rainbow, 1922.

<sup>908</sup> LOVECRAFT H. P., *The Dreams in the Witch House*, Weid Tales, Chicago, 1933.

dont les pouvoirs étaient d'une nature totalement étrangère à la terre.<sup>909</sup>

Les shoggoths perdent de leur mystère car leur nature et leur fonction sont révélées de façon assez objective, presque comme dans un bestiaire :

Ce fut sous la mer – d'abord pour se nourrir, ensuite pour d'autres raisons – qu'elles [les créatures] avaient tout d'abord créé la vie terrestre, en modelant selon des processus ancestraux les différentes substances auxquelles elles avaient accès. Lorsqu'elles eurent annihilé plusieurs de leurs ennemis cosmiques, elles purent enfin se livrer à des expériences plus élaborées. Elles avaient procédé de la même façon sur d'autres planètes, où elles avaient fabriqué non seulement la nourriture dont elles avaient besoin, mais aussi certaines masses protoplasmiques multicellulaires dont les tissus étaient capables de se transformer, sous influence hypnotique, en toutes sortes d'organes provisoires – ce qui en faisait des esclaves idéaux pour les gros travaux de la communauté. Ces masses visqueuses étaient certainement ces « shoggoths » auxquels Abdul Alhazred fait allusion dans son épouvantable *Necronomicon*.<sup>910</sup>

*Les Montagnes hallucinées* constituent une véritable encyclopédie du mythe, qui nous donne à voir un univers systématisé et cohérent, dont les différents éléments sont liés selon des rapports de cause à effet. *La Quête onirique de Kadath l'Inconnue*<sup>911</sup> révèle également de nombreux « éléments systémiques » de ce monde, comme les différents peuples : grands prêtres, zoogs, goules, dholes, chats, etc.

Autre invitation tacite à l'interactivité, les textes de Lovecraft jouissent fréquemment d'un statut intradiégétique. *Les Montagnes hallucinées* sont le compte rendu du narrateur homodiégétique Dyer, en focalisation interne et à la première personne du singulier, ce qui inscrit l'ouvrage dans une double sphère, à la frontière opacifiée du réel et de la fiction, d'autant plus qu'il s'adresse au lecteur :

Nous faisons donc partie intégrante des récits de Lovecraft – récits qui, je le rappelle, n'ont pas de héros mais un narrateur, qui s'adresse au monde extérieur (c'est-à-dire nous) pour l'avertir d'un danger. L'inviter à empêcher que ne se produise un drame que seuls pourraient empêcher ceux qui les lisent : autrement dit, nous. Nous sommes les héros des histoires de Lovecraft. Des héros, malheureusement impuissants – aussi impuissants que ses personnages, mais n'ayant, contrairement à eux, pas l'excuse de l'ignorance.<sup>912</sup>

---

<sup>909</sup> LOVECRAFT H. P., *At the Mountains of Madness*, 1936, *Les Montagnes hallucinées*, op. cit., p.195 et 196.

<sup>910</sup> *Ibid.* p.199.

<sup>911</sup> LOVECRAFT H. P., *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Arkham House, Sauk City, 1943.

<sup>912</sup> CAMUS David, « L'Invitation au voyage », in LOVECRAFT H. P., *At the Mountains of Madness*, 1936, *Les Montagnes hallucinées*, op. cit., p.14 et 15.

Cette mise en garde agit davantage comme une incitation à la découverte de cet univers qu'au repli prudent. Le texte devient, en cela, presque une assignation à l'aventure, un relais entre deux protagonistes, un défi à réussir là où d'autres ont échoué :

Il y aura toujours une certaine proportion de gens qui ressentiront une curiosité brûlante à propos des espaces extérieurs inconnus, et un désir brûlant d'échapper à la prison du connu et du réel, pour atteindre ces pays enchantés de l'aventure incroyable que nous ouvrent les rêves, et que des choses comme les forêts profondes, les tours urbaines fantastiques, ou les crépuscules enflammés nous suggèrent un instant.<sup>913</sup>

C'est précisément la jonction que permet de faire le JdR grâce à l'interactivité : la campagne *Par-delà les Montagnes hallucinées*<sup>914</sup> propose aux PJ de faire partie de la seconde expédition qui, trois ans plus tard, partira sur les traces de la première, appelée Starkweather-Moore, dont le narrateur de la nouvelle, Dyer, essaie précisément d'empêcher l'organisation par la rédaction de son terrifiant compte rendu. Dans ce cas précis, le JdR incarne les potentialités narratives contenues dans un texte en expérience fictionnelle :

Le monde construit par et pour une fiction apparaît comme actuel dès lors qu'il peut être repris pour abriter une *autre* histoire (suivant, précédant ou parallèle à la première), et d'autant plus que chacun, les postures d'émission et de réception se brouillant, peut le reprendre à son compte.<sup>915</sup>

Autre élément diégétique symptomatique de ces univers imaginaires qui vont au-delà des besoins des récits, l'importance accordée aux langues. Dans la nouvelle *L'Appel de Cthulhu*, l'amorce narrative se fait par l'intermédiaire d'un spécialiste :

Je pris connaissance de cette affaire au cours de l'hiver 1926-1927, suite au décès de mon grand-oncle George Gammell Angell, professeur émérite de langues sémitiques à la Brown University, à Providence dans le Rhode Island. Le professeur Angell était une sommité mondiale en matière d'inscriptions anciennes.<sup>916</sup>

---

<sup>913</sup> LOVECRAFT H. P., « Notes on Writing Weird Fiction », in *The Amateur Correspondent*, Belleville, mai-juin 1937, <http://thelovecraftmonument.com/spip.php?article6>

<sup>914</sup> ANDERSEN Marion, ANDERSON Phil, BLUM Michael, CARAMAGNO Sophia, ENGAN Charles, ENGAN Janyce GOODRICH John et autres, *Beyond the Mountains of Madness*, Chaosium, Oakland, 1999.

<sup>915</sup> BESSON Anne, « L'Expansion des autres mondes », in BERTHELOT Francis, CLERMONT Philippe (dir.), *Colloque de Cerisy, science-fiction et imaginaires contemporains*, op.cit. p.201.

<sup>916</sup> LOVECRAFT H. P., *The Call of Cthulhu*, 1928, « L'Appel de Cthulhu » in *Les Montagnes hallucinées*, op. cit., p.88.

Le personnage principal de *Dans l'abîme du temps* est confronté à de nombreux langages incompréhensibles :

La plupart de ces textes étaient écrits dans la langue des hiéroglyphes – que j'étudiais de façon bizarre à l'aide de machines bourdonnantes, et qui constituaient de toute évidence une langue agglutinante pourvue de systèmes de racines radicalement différents de tous ceux des langues humaines.<sup>917</sup>

Chez Lovecraft la langue est pouvoir sur les secrets du monde : là où elle est un système qui permet de faire passer des concepts de façon intelligible, pervertie par les créatures du mythe la relation entre signifiant et signifié se trouble, et elle déclenche des sentiments irrationnels :

[...] mais plutôt une sensation chaotique que seule l'imagination pouvait traduire en sons, et que Wilcox s'efforça de restituer par cet embrouillamini de lettres presque imprononçable : « *Cthulhu fhtagn* ».

Cette suite de mots ouvrit la porte au souvenir qui devait tellement exciter et troubler le professeur Angell.<sup>918</sup>

En s'essayant à la création de langue, c'est tout un univers que se dessine, comme Tolkien a pu nous le prouver.

Ces textes tissèrent, dans l'esprit des lecteurs, des relations entre signifiants et signifiés qui leur étaient propres : une langue est une culture, et gageons que ces langages aux sonorités si marquantes contribuèrent à donner aux lectrices une impression de richesse et de profondeur diégétiques qui s'étendaient bien au-delà des horizons des récits :

In the metaphor of the text as world, the text is apprehended as a window of something that exists outside of language and extends in time and space well beyond the window frame. To speak of a textual world means to draw a distinction between a realm of language, made of names, definite descriptions, sentences, and propositions, and an extralinguistic realm of characters, objects, facts, and states of affairs serving as

---

<sup>917</sup> LOVECRAFT H. P., *The Shadow out of Time*, 1936, « *Dans l'abîme du temps* » in *Les Montagnes hallucinées*, op. cit., p.88.

<sup>918</sup> LOVECRAFT H. P., *The Call of Cthulhu*, 1928, « L'Appel de Cthulhu » in *Les Montagnes hallucinées*, op. cit., p.92.

referents to the linguistic expression. The idea of textual world presupposes that the reader constructs in imagination a set of language-independent objects.<sup>919</sup>

En conclusion, l'univers lovecraftien a peu à peu été systématisé pour permettre l'interactivité. Ses derniers textes témoignent d'ailleurs de cette volonté d'organisation dans la globalité d'une cosmologie cohérente, dont vont s'emparer écrivains et rôlistes. Avec leur format narratif qui ne résolvait jamais tout, ces textes constituaient un véritable appel à l'investissement par des récepteurs en laissant de nombreuses portes ouvertes aux promenades inférentielles.

### Tolkien. Quand l'univers déborde les récits

Nous allons montrer ici que Tolkien a construit un univers systématisé qui le prédestinait à une réception interactive de la fiction et était résilient en cela qu'il précède et dépasse ses récits. Peut-être encore davantage que Lovecraft, il considère les langues comme un code fort des mondes. Il leur confère un pouvoir démiurgique : « l'invention des langues est la fondation. Les "histoires" ont été conçues pour procurer un monde aux langues, plutôt que l'inverse. Chez moi, le nom vient en premier, et l'histoire suit. »<sup>920</sup> Surtout, Tolkien construit un univers au sens d'ensemble, systémique et cohérent :

Tolkien porte l'obsession démiurgique à des sommets rarement atteints avant lui. [...] Si les « mondes secondaires » préexistaient à l'œuvre de Tolkien, c'est lui qui donne sa légitimité à la création d'univers imaginaires autonomes.<sup>921</sup>

On peut admettre que les différents éléments qui composent cet univers paraissent liés de manière à former un tout homogène, un système organisé, conformément à la théorie de la « sous-création » qui insiste sur la nécessaire cohérence du monde fictionnel.<sup>922</sup>

C'est cette cohérence, le fonctionnement même de cet univers, au moins autant que son contenu qui, comme pour Lovecraft, va impulser la méthode démiurgique des premiers JdR.

---

<sup>919</sup> RYAN Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2003, 416 pages, p.91.

<sup>920</sup> TOLKIEN J.R.R., *Lettres, op.cit.* lettre n°165 à la Houghton Mifflin Company, 1955, p.311.

<sup>921</sup> RUAUD André-François, *Cartographie du merveilleux*, Denoël, Folio SF, Paris, 2001, 287 pages, p.35.

<sup>922</sup> FERRÉ Vincent, *Sur les rivages de la Terre du Milieu, op. cit., p.96.*

Selon la méthode de disruption puis de systématisation de la fiction, le JdR va décomposer des archétypes pour construire des personnages. Comme nous l'avons vu dans notre première partie, *OD&D* était si imprégné par les Terres du Milieu que les ayants droit de Tolkien ont exigé que soient retirées certaines mentions comme les ents ou les hobbits. Elles offrent un modèle schématique idéal : selon les peuples, les relations sociales y sont systématisées et hiérarchisées à partir d'un modèle médiévalisant, et les personnages du roman, à première vue, peuvent facilement devenir des archétypes fondateurs : Gandalf serait le vieux magicien sage à la barbe blanche, qui n'est pas sans évoquer Merlin, Aragorn est, avant que l'on ne découvre sa véritable identité, le chevalier errant des légendes arthuriennes, le rôdeur (terme qui deviendra le nom exact d'une classe de personnage de *D&D*), Boromir préfigure la classe des paladins, les hobbits Pippin et Merry sont les stéréotypes des roublards du jeu, la palme revenant à Gimli, le nain mineur, montagnard bourru qui se bat à la hache, et à Legolas, le bel elfe archer.

Notons qu'ici, chaque archétype de personnage est notamment défini par son appartenance topologique, prégnante sur sa relation au monde : dans les éditions ultérieures du jeu, les nains seront à l'aise en terrain montagneux et les elfes jouiront d'une relation privilégiée avec la nature.

En démembrant ces différents archétypes, les auteurs de *D&D* dégagent des paradigmes, les rouages, les briques qui les composent : il est possible d'y incarner des hobbits, des elfes et des humains, guerriers ou mages. Ainsi mis à la disposition des joueurs, ceux-ci utiliseront ces « briques » pour construire leur propre personnage, véritables « pièces d'engrenage » fictionnelles et ludiques. Le JdR fragmente et systématise.

Dans les romans, la tension dramatique est amorcée par un grand nombre d'opposants variés en termes de niveaux de puissance et de formes, de l'oppression bête et méchante à celle plus fine, de la politique : orques, trolls, balrog, Arachne, nazgûl, Sauron, Gollum et Saroumane se succèdent au fur et à mesure de l'aventure.

Alors que l'on oppose fréquemment les fonctionnements ludiques et littéraires, ici au contraire ils s'accordent parfaitement, et ces opposants deviennent les adversaires rêvés des PJ.

Comme chez Lovecraft, la structure même de l'univers de Tolkien incite à l'interactivité, voire à l'intercréativité. Ce dernier a créé les cartes des Terres du Milieu avant d'écrire les récits qui s'y déroulent : « Dans une histoire de ce genre [*Le Seigneur*



*des anneaux*], on ne peut dessiner une carte pour servir le récit, mais on doit d'abord dessiner une carte et accorder le récit avec elle. »<sup>923</sup> Chez Tolkien, chaque personnage est un fragment de monde implicitement imbriqué dans un réseau intradiégétique complexe. Nous pensons par exemple à la forteresse d'Angband, qui est évoquée dans *La Communauté de l'Anneau* par Aragorn lorsqu'il raconte la romance de Beren l'humain et de Luthien la fille du roi des elfes : « En ce temps-là, le Grand Ennemi, dont Sauron n'était que le serviteur, résidait en Angband dans le Nord [...] Or finalement Beren fut tué par le Loup qui vint des portes d'Angband. »<sup>924</sup> Dans *Le Silmarillon*<sup>925</sup> est détaillée l'histoire complète de la forteresse, mais Tolkien en fait dans son roman une utilisation partielle, enchâssée dans un autre récit. Cet entrelacement, cette imbrication, cette multiplication des strates démiurgiques, fait apparaître ce monde si riche qu'il en donnerait presque le vertige.

L'espace est organisé de façon très cohérente, la plupart des peuples étant assimilés à une région donnée : la forêt de Fangorn est la terre des ents, la Comté, celle des hobbits, les bois de la Lorien sont le territoire des elfes de Galadriel, Moria est la cité des Nains : Tolkien porte une attention toute particulière aux relations qui unissent les êtres à un espace, dans un tissu esthétique ultra-cohérent : les tranquilles Hobbits habitent un lieu paisible et verdoyant, les nains bourrus mais courageux sont des miniers, les elfes de Galadriel sont proches de la nature et vivent dans la forêt. Toute cette symbolique, qui accompagne chacune de ces typologies d'êtres, ont tant marqué l'inconscient collectif qu'elle est implicitement convoquée à leur simple mention.

Chez Tolkien, ce matériau diégétique devient l'œuvre maîtresse, originelle, la narration ne devenant qu'une des nombreuses manières de la parcourir, de l'envisager, de la découvrir. Puisqu'une bonne partie de ce matériau ne sera pas actualisée, nous entendons par là qu'un récit ou un roman ne viendra pas la rendre « disponible » et accessible à un lecteur, cette matière, dont *Le Silmarillon* est l'incarnation, constitue en elle-même une invitation au voyage. Cette œuvre demande à être investie pour être découverte, explorée, et surtout réalisée par cet investissement, car sa forme encyclopédique n'est pas un format littéraire auquel la plupart des récepteurs sont habitués. Et en un sens, c'est exactement ce qu'avait pressenti Tolkien :

---

<sup>923</sup> TOLKIEN J.R.R., *Lettres, op. cit.* lettre n°137 à Rayner Unwin, 11 avril 1953, p.241.

<sup>924</sup> TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des anneaux, La Communauté de l'anneau*, trad. par F. Ledoux, coll. « Folio Junior », Gallimard, Paris, p.337.

<sup>925</sup> TOLKIEN J.R.R., *The Silmarillon*, Allen & Uwin, Londres, 1977.

Je comptais faire un récit complet de certains des principaux contes et seulement placer de nombreux autres dans la structure, sous forme d'ébauches. Les cycles seraient liés à un tout majestueux et dans le même temps laisseraient le champ libre à d'autres esprits et à d'autres mains, pratiquant le dessin, la musique et le théâtre. Absurde.<sup>926</sup>

Si tu veux mon opinion, une partie de la « fascination » [suscitée par *Le Seigneur des anneaux*] tient aux aperçus qu'il donne d'autres légendes encore et d'une Histoire, dont cette œuvre ne présente pas une idée complète.<sup>927</sup>

« un bon nombre de documents explicatifs, alphabets, historiques, calendriers et généalogies, réservés aux vrais “fans”. »<sup>928</sup>

Même si *Chainmail*, le jeu de Gyax qui précéda *OD&D*, n'est pas un JdR, c'est cet appel à l'immersion qui est mis en valeur : « You have carte blanche to create or recreate fictional or historic battles and the following rules will, as closely as possible, simulate what would have happened if the battle had just been fought in reality. »<sup>929</sup> Ce passage à l'univers virtuel ne peut s'accomplir qu'avec une carte, objet à la fois intra et extra diégétique chez Tolkien, puisque Frodo la consulte au début du *Seigneur des anneaux*.

Elle va devenir prégnante dès les premiers JdR car, au-delà de son aspect tactique, elle s'affranchit de la pérégrination dirigée et imposée par une narration classique : elle permet de choisir son propre chemin pour partir à la découverte de l'univers, comme le permet le tout premier format du scénario rolistique, comme nous l'avons vu dans notre première partie.

En conclusion, Tolkien a créé tout un matériau diégétique encyclopédique qui narrativement ne lui était pas indispensable. Ainsi a-t-il mis à disposition un univers sous forme de système, ce qui permet une appropriation aisée par un récepteur qui souhaiterait investir cet univers en créant, lui aussi, ses propres fictions à l'intérieur. La systématisation des mondes fictionnels devient dès lors les prémices de leur futur statut interactif. Pour cette raison, nous pensons que ces univers de l'imaginaire de la première moitié du XX<sup>e</sup>

---

<sup>926</sup> TOLKIEN J.R.R., *Lettres, op. cit.*, lettre n°131 à Milton Waldman, 1951, p.209.

<sup>927</sup> *Ibid.* lettre n°151 à Hugh Brogan, 1954, p.264.

<sup>928</sup> *Ibid.* lettre n°117 à Hugh Brogan, 1948, p.191.

<sup>929</sup> GYGAX Gary, *Chainmail, op.cit.* p.7.

siècle (où le monde réel avait été exploré et ne semblait plus receler de grands mystères<sup>930</sup>) sont précurseurs, par leur structure systémique, de la réception interactive de la fiction.

La pulsion de complétude d'Anne Besson, qui pousse à vouloir toujours « compléter » ou à le voir être complété par l'auteur, repose sur un fait contradictoire : plus le monde est fini et décrit, plus il appelle à l'immersion et plus il semble vaste et infini grâce aux espaces laissés vides, les zones d'ombre<sup>931</sup>. En cette illusion, Tolkien était passé maître, comme le montre Vincent Ferré : « la liste que donne Silvebarbe des être vivants est présentée comme incomplète, et ce sont ces lacunes qui fournissent l'image d'un monde cohérent dont la parole ne rend pas totalement compte. »<sup>932</sup> Comme notre monde réel, le monde de Tolkien est trop riche, trop énorme, pour totaliser l'ensemble du savoir le concernant. Chaque détail semble s'inscrire dans un complexe réseau diégétique, au-delà des simples besoins narratifs.

En cela, le monde des récits tolkienniens va se prêter à l'ouverture d'un champ des possibles très vaste<sup>933</sup>, et préparer le chemin à une réception interactive de la fiction, dans le prolongement des théories d'Eco : « N'est-il [le texte] qu'un puzzle complet qui, une fois reconstitué, donnera toujours *La Joconde*, ou n'est-il vraiment rien d'autre qu'une boîte de pastels ? »<sup>934</sup> Les JdR vont permettre d'actualiser les promenades inférieures du lecteur et les rendre constitutives du squelette de la *fabula*, et faire de lui un PJ, un récepteur réellement actif arpentant les mondes fictionnels. Tolkien, sur ce point-là également, a été visionnaire, et a pressenti que son univers appelait à l'investissement ludique, comme celui de Lovecraft qui enjoint le lecteur à l'aventure :

---

<sup>930</sup> Alberto Manguel définit le XIX<sup>e</sup> siècle comme « une époque où voyager dans le monde réel représentait encore une passionnante aventure. » GUADALUPI Gianni, MANGUEL Alberto, *Dictionnaire des lieux imaginaires*, 1980, trad. par Patrick Reumeaux, Michel-Claude Touchard et Olivier Touchard, Le Livre de poche, Paris, 1998, 663 pages, p.6.

<sup>931</sup> « En tant qu'histoire, il me paraît bon que beaucoup de choses restent inexplicables. » TOLKIEN J.R.R., *Lettres*, op. cit. lettre n°144 à Naomi Mitchison, 1954, p.249.

<sup>932</sup> FERRÉ Vincent, *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu*, op.cit. p.99.

<sup>933</sup> Et ce même pour ses propres personnages : « Il [Frodo] regardait des cartes et se demandait ce qu'il y avait au-delà de leur bordure : celles qui étaient faites dans la Comté montraient surtout des espaces blancs à l'extérieur des frontières. » TOLKIEN J.R.R., *Le Seigneur des anneaux, La Communauté de l'anneau*, op. cit., p.85 et 86.

<sup>934</sup> ECO Umberto, *Lector in fabula*, op. cit., p.69.

Outre qu'il traite mon livre comme de la « littérature », du moins dans son intention, et le prend même au sérieux [...] le perçoit également comme une forme élaborée du *jeu* consistant à inventer un pays : jeu sans fin, car même un comité d'experts ne pourrait achever le tableau d'ensemble.<sup>935</sup>

Avec l'explosion du transmédia, ses créations littéraires appellent, par leur nature même, d'autres créations fictionnelles. En cela, elles pourraient être qualifiées d'« exofictions », car leur matière déborde leur cadre primitif<sup>936</sup> et est organisée pour une mise à disposition et une prise en main par des tiers.

### L'univers comme œuvre, la narration comme itinéraire

Nous allons voir ici comment la narration littéraire, dans ces univers systématisés, devient synonyme de parcours, comme les premiers scénarios de JdR.

Cette systématisation des univers des genres de l'imaginaire touche très largement la science-fiction, comme le remarque Laurent Genefort :

Cette sensibilité aux systèmes peut s'exprimer de façon intuitive, par une sorte d'animisme qui relie l'homme à son environnement, en une imbrication de sphères de perception [...] – par une matérialisation, ou une traduction pseudo-scientifique, de l'appréhension systémique du monde : la psychohistoire, science de la prévision historique d'inspiration structuraliste, dans *Fondation* ; dans *Hypérion*, l'imbrication du monde matériel et de l'infosphère, qui présente un univers à multiples niveaux ; dans *Helliconia*, la relativité interdépendante des « *Umwelts* », qui place la mise en système sous le signe de la communication, les « mathématiques qui régl(ai)ent les rapports humains ». <sup>937</sup>

Les auteurs de science-fiction, comme Tolkien en fantasy et Lovecraft pour le fantastique horrifique, ont exactement la même « conscience » de la systématisation diégétique, qui marque l'ensemble des genres de l'imaginaire :

Il me fallait donc, avant d'écrire une ligne, que dis-je, avant même d'imaginer la moindre intrigue, un univers solidement construit et agencé. La planète Soror (sans parler de quelques autres) étale une géographie sous laquelle on devine une géologie déroutante, mais crédible ; ses continents portent des races, des peuples, avec des marginaux de tout poil qui s'affrontent pour des raisons politiques ou religieuses. Nous sentons [...] partout les réminiscences et les aboutissements désordonnés d'un passé historique aussi mouvementé que le

---

<sup>935</sup> TOLKIEN J.R.R., *Lettres*, op. cit. lettre n°154 à Naomi Mitchison, 1954, p.279.

<sup>936</sup> « Le monde semble donc excéder ce qu'en perçoivent les personnages et le lecteur ». FERRÉ Vincent, *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu*, op. cit., p.99.

<sup>937</sup> GENEFORT Laurent, *Architecture du livre-univers dans la science-fiction*, op. cit., p.88 et 89.

nôtre, sinon davantage. Les méthodes de gouvernement fondées sur l'informatique, les techniques d'éducation, la diversité des mœurs, des costumes et des modes, les endémies, les cuisines locales, les types d'habitats... J'ai tâché de n'en rien oublier pour plonger le lecteur dans un monde intégral, dans un autre réel.<sup>938</sup>

Derrière chaque homme doit se trouver un univers entier, accessoires, amis, ennemis, buts, famille, responsabilité, règles, religion (regarder du côté de l'anthropologie).<sup>939</sup>

Dans *Dune*, les différentes maisons nobles, peuples, guildes, organisations et métiers sont autant de « briques » qui, une fois classifiées, peuvent permettre de construire des PJ, comme cela était possible avec le monde de Tolkien.

Il faudrait citer au même titre J.L. Borges, pour *Le Livre des êtres imaginaires*<sup>940</sup>, dont on retrouve des traces dans les bestiaires de *D&D*. Dans sa nouvelle *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*<sup>941</sup>, le monde réel se voit peu à peu infiltrer par un univers fictionnel. Mentionnons également la systématisation pervertie, poussée à son paroxysme, de *La Bibliothèque de Babel*<sup>942</sup> ainsi que son organisation ultra-cohérente, jusqu'à la démence. Kafka, en ce qui concerne le thème des mondes systématisés jusqu'à l'absurdité, n'est pas en reste :

Tout effort de celui qui s'y trouve engagé pour le modifier ou en sortir se heurte à des obstacles infranchissables, à des résistances qui semblent obéir à une logique dont il est impossible de saisir le fonctionnement ; sorte d'engrenage ou de piège soumis à des lois incompréhensibles.<sup>943</sup>

La fiction a toujours généré des univers imaginaires au fonctionnement cohérent<sup>944</sup>. Mais à l'époque que nous venons d'étudier s'accomplit un dépassement inédit, où l'univers se met à surpasser l'œuvre elle-même.

---

<sup>938</sup> Stefan Wul, cité par GENEFORT Laurent, *Architecture du livre-univers dans la science-fiction*, op. cit., p.101.

<sup>939</sup> George Lucas, cité par PEYRON David, *Culture Geek*, op. cit., p.52.

<sup>940</sup> BORGES Jorge Luis, *El Libro de los Seres Imaginarios*, Fondo de Cultura Económica en México, México, 1957.

<sup>941</sup> BORGES Jorge Luis, « Tlön, Uqbar, Orbis Tertius », in *El Jardín de Senderos que se bifurcan*, Sur, Buenos Aires, 1941.

<sup>942</sup> BORGES Jorge Luis, « La Biblioteca de Babel », in *El Jardín de Senderos que se bifurcan*, Sur, Buenos Aires, 1941.

<sup>943</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit., p.932.

<sup>944</sup> On pense par exemple à la paradisiaque île des Bienheureux de Lucien de Samosate dans son *Histoire véritable*, au II<sup>e</sup> siècle avant J.-C.

Umberto Eco et Jean Duvignaud ont rapidement remarqué que le meilleur moyen d'investissement de ces univers que l'on pourrait qualifier de « résilients », en cela qu'ils résistent à la finitude l'œuvre dont ils sont issus, est le jeu : « C'est, pense-t-il [E. M. Forster], un état qui se prolonge dans une durée qui échappe au temps, rêverie comme celle qui enveloppe la côte normande, les filles à vélo et les propos d'Elstir dans la même trame diffuse chez Proust. »<sup>945</sup> En d'autres termes, le temps syntagmatique de la narration se fige et devient celui de l'espace fictionnel, paradigmatique. À partir de là, la fiction tient davantage de l'espace que de la temporalité, de la narration. Le récepteur a le droit d'errer dans la diégèse comme bon lui semble, d'être libre de son parcours dans le monde fictionnel.

En un sens, c'est cette liberté de pérégrination à laquelle nous invitent certains textes de Virginia Woolf, alors que l'on suit *Mrs Dalloway*<sup>946</sup> dans ses déambulations, ou que l'on se perd dans les labyrinthes de Borges, ou la flânerie de Leopold Bloom à travers Dublin<sup>947</sup>. Pour Duvignaud, de « cette errance nomade reparaît quelque chose des grandes fictions orales »<sup>948</sup>, en cela qu'elles relaient les grands voyages accomplis par les héros.

L'idée d'une création et d'une réception littéraire comme parcours est une idée qui s'installera durablement au-delà des genres de l'imaginaire, aussi métaphorique soit-elle : « toute exploration est parcours, toute lecture itinéraire »<sup>949</sup>, « Écrire n'a rien à voir avec signifier, mais avec arpenter, cartographier, même des contrées à venir. »<sup>950</sup>

Pour conclure, la réception de la fiction comme un itinéraire, formalisée par le JdR, correspond à une évolution plus globale de la littérature. Le rapport à l'univers s'éprend de liberté et se veut moins contraint par la narration.

### Les cartes, outils d'interactivisation de la fiction

Par voie de conséquence, chez ces auteurs, la carte, désormais érigée en *topos* des littératures de l'imaginaire, peut être apparentée à un ensemble de potentialités narratives :

---

<sup>945</sup> DUVIGNAUD Jean, *Le Jeu du jeu*, op. cit., p.56.

<sup>946</sup> WOOLF Virginia, *Mrs Dalloway*, Hogarth Press, Londres, 1925.

<sup>947</sup> JOYCE James, *Ulysses*, Sylvia Beach, Paris, 1922.

<sup>948</sup> DUVIGNAUD Jean, *Le Jeu du jeu*, op. cit., p.58.

<sup>949</sup> PICARD Michel, *La Lecture comme jeu*, op. cit., p.155.

<sup>950</sup> DELEUZE Gilles, GUATTARI Félix, *Capitalisme et schizophrénie 2, Mille plateaux*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1980, p.11.

La création de carte détaillant des terres imaginaires constitue un type de récit.<sup>951</sup>

Même dans le cas d'une contrée imaginaire, il [l'auteur] fera bien, dès le début, de dessiner une carte. En l'étudiant, des relations apparaîtront, auxquelles il n'avait pas songé. Il découvrira des raccourcis évidents pour ses messagers, des sentiers qu'il ne soupçonnait pas, et même quand la carte n'est pas toute l'intrigue comme dans *L'Île au trésor*, elle se révélera être une mine de suggestions.<sup>952</sup>

En JdR, les cartes sont un outil d'interactivité mais surtout de narration. Comme nous l'avons vu dans notre première partie, les auteurs d'*OD&D* ont mis en place une narration par l'espace, où celle-ci se tisse selon l'ordre dans lequel les PJ parcourent le donjon. Dans ces cas-là, elle est une base ludico-fictionnelle qui contient en germe oppositions, PNJ, environnements, objectifs, une espèce de schéma actantiel larvé.

Néanmoins, cette rationalisation ultra-objective de l'espace a parfois eu pour conséquence de réduire uniquement l'espace à ses fonctions oppositionnelles, à l'adversité qu'il pouvait confronter au PJ, sans autre forme d'interaction que le combat ou l'évitement tactique :

*D&D* dungeon crawls became marathons in which players treated every square foot like a tactical combat, poking walls, ceilings, and floors with ten-foot poles lest they be caught unawares. The very purpose of the thief was to circumvent these traps or disable them. This made mapping paramount, because the map could reveal clues to hidden rooms and traps. It also slowed the game down considerably.<sup>953</sup>

En faisant du donjon un véritable espace de fiction, qui fonctionnera comme un univers, avec ses personnages et ses ambiances, et non pas comme un simple plateau de jeu, les MJ diversifieront d'autant plus l'expérience ludique et décupleront les possibilités narratives, au-delà de l'issue binaire j'ai gagné/perdu le combat. Cela passe par le fait de transmettre aux joueuses des données qui ne sont pas seulement ludiques :

Si le donjon est froid, régi par un type pervers, que dedans il y a des créatures... que même les « monstres » qui l'habitent sont tellement maltraités que certains sont prêts à discuter avec les personnages et sont prêts à se rebeller contre leurs maîtres et filer un coup de main aux personnages parce que au moins une fois dans

---

<sup>951</sup> CARD Orson Scott, *Comment écrire de la fantasy et de la science-fiction*, trad. par Karim Chergui, Bragelonne, Paris, 1990, (2006), 229 pages, p.61. Dans cet ouvrage, Card recommande de créer l'univers avant l'histoire.

<sup>952</sup> STEVENSON Robert Louis, *Essais sur l'art de la fiction*, op. cit., p.333.

<sup>953</sup> TRESCA Michael, « *D&D* past, now and Next », *Gygax Magazine*, n°1, op. cit., p.40.

leur vie ils se vengeront... si ce donjon est oppressant, froid, glacial, ou au contraire étouffant... ils voient le même prisonnier, ils vont dire « *On le délivre* ». <sup>954</sup>

Après tout, les PJ, notamment à cette époque, utilisent les outils qui leur sont donnés et le MJ, comme nous l'avons dit, est l'unique canal par lequel ils obtiennent des informations sur l'univers : s'ils pensent qu'ils ne peuvent interagir sur l'espace que via la stratégie, celui-ci ne sera que tactique. Pourtant, dès *OD&D* se glissent des « interstices fictionnels » qui ne sont pas des lieux de missions :

The so-called Wilderness really consists of unexplored land, cities and castles, not to mention the area immediately surrounding the castle (ruined or otherwise) which housed the dungeons. The referee must do several things in order to conduct wilderness adventure games. First, he must have a ground level map of his dungeons, a map of the terrain immediately surrounding this, and finally a map of the town or village closest to the dungeons (where adventurers will be most likely to base themselves).

“Blackmoor” is a village of small size (a one-horse town), while “Grayhawk” is a large city. Both have maps with streets and buildings indicated, and players can have town adventures roaming around the bazaars, inns, taverns, shops, temples, and so on. Venture into the Thieves’ Quarter only at your own risk! <sup>955</sup>

La mention de ces lieux confère aux PJ une véritable épaisseur fictionnelle : ils ne sont pas de simples pions sur un plateau, ce sont des personnages qui existent dans le monde fictionnel au-delà de leur fonction.

Néanmoins, cette lutte pour comprendre et dominer l'univers par la tactique ludique pose très tôt l'espace comme un véritable enjeu en JdR. Nous y voyons la marque indéniable de la littérature fantasy, où l'espace est également l'enjeu de nombreux romans et cycles : ils sont, bien souvent, le récit d'une pérégrination de différents groupes de personnages que l'on suit de façon concomitante. Évidemment c'est le cas pour *Le Seigneur des Anneaux*, mais aussi, au moins partiellement, pour *Le Trône de fer* <sup>956</sup> : Arya, Daenerys, Jaime, Bran sont des protagonistes de la pérégrination, ou *Les Aventuriers de la mer* <sup>957</sup>. Dans ces cas-là, l'espace et son contrôle politique, qu'il s'agisse de le sauver ou de se l'approprier, est l'enjeu, l'objectif.

---

<sup>954</sup> Didier Guiserix, in MOLLE Gregory, *Paroles d'un grand ancien, entretiens avec Didier Guiserix*, 2003.

<sup>955</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons, op. cit.* livret The Underworld and Wilderness Adventures, p.13 et 14.

<sup>956</sup> MARTIN George R.R., *A Game of Thrones*, Bantam Books, New York, 1996.

<sup>957</sup> HOBBS Robin, *Liveship Traders Trilogy*, Bantam Books, New York, 1998.



À l'époque des premiers JdR, cette prédétermination précise de l'espace est également un moyen de contrôler la narration, puisque celle-ci est itinéraire :

Arneson modified *Chainmail* for his own group's purposes. He took the action underground, like the claustrophobic sets of the Hammer Film Productions horror flicks he watched. Corridors. Tunnels. Caves. "A dungeon is nice and self-contained," he says. "Players can't go romping over the countryside, and you can control the situation."<sup>958</sup>

Paradoxalement, la carte sert dans le même temps à maintenir ce contrôle du MJ, mais également à donner aux PJ une impression de liberté : elle concrétise les choix qu'ils peuvent faire, aussi binaires ou limités soient-ils : emprunteront-ils le grand tunnel sombre à l'est, ouvriront-ils la porte au nord ou descendront-ils les escaliers au sud ? Les joueuses pourront dès lors s'imprégner de cette spatialisation qui contient implicitement toute la potentialité des choix qui leur sont offerts.

Pour Gygax, une carte prédéterminée avec précision est la garantie de la cohérence du monde : ce n'est pas tant les PJ qui actualisent des lieux spécifiques au fur et à mesure de leur progression, il faut qu'un maximum d'éléments soient déjà définis :

For starters, the GM must have a reasonably detailed and accurate map of the whole San Francisco Bay area circa 1920 (to pick a date at random). Another map showing all streets in the city proper is also needed. Drawings and photographs of the place are necessary for play. How else will the whole campaign take on an aura of reality? From these actualities, some area for the major activity must be decided upon. Thereafter, a small-scale fictitious map can be drawn. This must show special buildings, who resides there or what business activity is transacted therein, secret places, hidden exits, and who knows what else as demanded by the scenario devised.<sup>959</sup>

Dans ce cas précis, la carte toujours plus détaillée en vient presque à éclipser et à remplacer la diégèse elle-même, dans un processus proche de celui décrit par Baudrillard<sup>960</sup>, lorsque que l'hyperréalité remplace réalité, lorsque le code d'un univers remplace l'univers lui-même.

---

<sup>958</sup> KUSHNER David, *Dungeon Master: the Life and Legacy of Gary Gyax*, *op. cit.*

<sup>959</sup> GYGAX Gary, *Role-Playing Mastery*, p.45 et 46.

<sup>960</sup> BEAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, *op. cit.*

Dans le cas où la carte ne se confond pas avec la structure du scénario qui est au fur et à mesure dévoilée aux joueurs, où elle leur est donnée dès le départ, elle doit être un appel à investir le monde fictionnel :

Avant même de commencer à s'intéresser à l'aspect purement graphique d'une carte, il faut d'abord fixer son objet : que doit-elle dire ? Que doit-elle cacher ? Que peut-elle ignorer ? L'échelle de la carte est, par exemple, extrêmement importante. Il ne faut pas chercher à trop en dire sur une carte. Il faut savoir évoquer, montrer, sans surcharger.<sup>961</sup>

Les cartes contiennent en elles-mêmes l'histoire naturelle et culturelle du monde, et constituent un matériau passif à découvrir, un contenu à activer. Elles sous-tendent de nombreuses histoires que les PJ seront amenés à découvrir et à lier entre elles. La carte est une promesse, et programme son propre horizon d'attente. Une carte qui révèle nombre de lieux et les nomme, avec des descriptions attenantes, notamment si elle montre davantage les villes et les nations, programmera un jeu au contenu plus porté sur ce thème : c'est le cas de la carte des Royaumes Crépusculaires<sup>962</sup>:

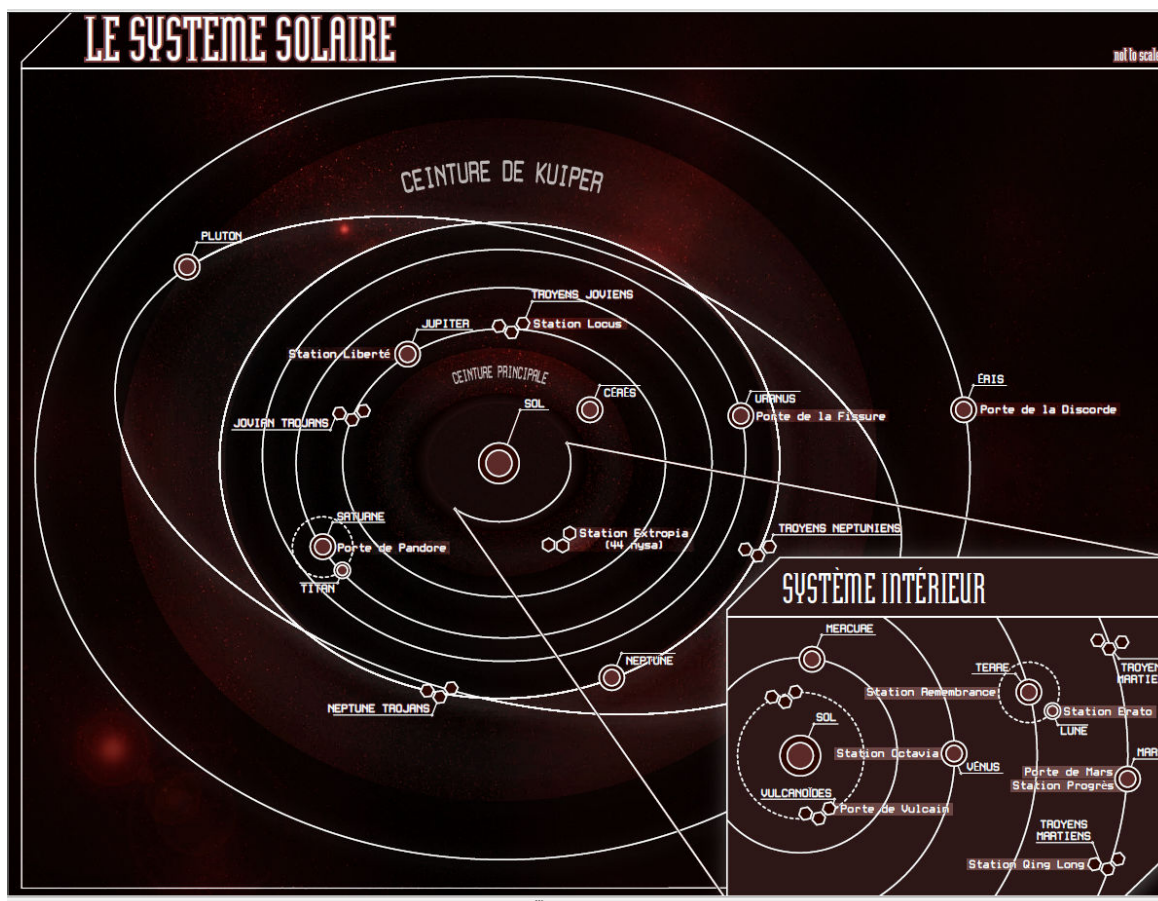


<sup>961</sup> Le Grümph, « Interview à la carte », in *Di6dent*, n°5, Aix-Noulette, mai 2012, 164 pages, p.24.

<sup>962</sup> BENOIT David, CÉLERIN Sébastien, GABORIT Mathieu, LERIN Jean-Rémy, LULLIEN Jean-Baptiste, MARSAN Stéphane, SPINAT Xavier, WEIL Frédéric, *Agone*, Multisim, Paris, 1999, p.68 et 69.

Si certaines typologies de terrain sont représentées par des montagnes ou des forêts, la légende détaille davantage les différentes échelles de cités : capitale, ville, enchantement et autres indications spatiales définies par les humains et la politique, comme les frontières.

Dans un autre registre, la carte du Système solaire d'*Eclipse Phase*<sup>963</sup> « pas à l'échelle » ne montre que quelques points de repères importants comme les planètes connues, ainsi que les principaux ajouts de l'univers, comme les stations et les portes.



Le but est que les PJ puissent se repérer facilement, la plupart des environnements qu'ils vont explorer dans l'espace étant des structures naturelles (planètes, lunes) ou artificielles (stations, vaisseaux), parfois mobiles. L'objectif est juste de donner un ordre d'idée global d'un univers à l'échelle immense : *Eclipse Phase* promet de nombreux déplacements à travers le système solaire. Mais plus important encore, le jeu permettant aux PJ de télécharger et de sauvegarder leur personnalité pour la récupérer lorsque leur corps du moment décède pour la réimplanter dans un autre, et que dans cet univers, un grand

<sup>963</sup> BAUGH Bruce, BILLS Randall N., BLUMENSTEIN Lars, BOYLE Rob, COLE Davidson, CROSS Brian, GRAHAM Jack, SNEAD John R., WOLTER Tobias, *Eclipse Phase*, Catalyst Game Labs, Lake Stevens, 2009, p.87.

nombre de données circule via le réseau numérique, cela montre que l'importance des distances physiques est relativisée.

La carte en gardes de *Qin*, en plus des villes, frontières et autres éléments politiques, détaille davantage le type de terrains rencontrés (plaines fertiles, fleuves et rivières, montagnes, plateaux rocheux et déserts), avec de grandes zones sans indications, pas de route, ce qui laisse entendre que le jeu comprendra des phases d'exploration, de pérégrination dans des espaces naturels.



Cet aspect est encore plus marqué dans la carte de *The One Ring*<sup>964</sup>, qui fait également apparaître les routes : puisque les PJ jouent des voyageurs, cette carte, qui peut également être un objet intradiégétique, représente une partie de leur savoir en la matière.

<sup>964</sup> ANGULA Amadio, MAGGI Marco, MCDOWALL-THOMAS Dominic, NEPITELLO Francesco, *The One Ring, Adventures over the Edge of the Wild*, Cubicle 7, Oxford, 2011.



Elle est d'autant plus cruciale que son utilisation déterminera la marche de l'aventure et les obstacles rencontrés par les PJ, le MJ possédant une version quadrillée et annotée de cette même carte, qui classe les différentes régions par difficulté : les zones marron comprennent des dangers sévères et déterminent le genre de rencontres que les PJ peuvent faire. Et comme le remarque Wolf<sup>965</sup>, ce genre de carte concentre un grand nombre de décors différents afin de promettre des aventures diversifiées.

Il n'est pas étonnant que dans les JdR qui ont pour objectif de fournir des outils aux joueurs pour qu'ils créent leur propre monde, ce que nous avons appelé les jeux canoniques, il soit demandé aux PJ de dessiner les cartes : « Make maps like crazy. Have the players make maps like crazy too. »<sup>966</sup>

Plus que dans tout autre médium des genres de l'imaginaire, la carte, en JdR, est une spatialisation de la fiction qui rend compte de l'action des PJ sur l'univers, et de la typologie de leur action interactive et intercréative sur l'univers : elle peut être dominatrice (tuer tous les opposants du donjon), exploratoire (partir à la découverte d'une région dans *The One Ring*), normative (dans le scénario de *Call of Cthulhu The Haunted House*<sup>967</sup>, si les PJ défont Corbitt le mort-vivant et détruisent la gemme noire de son cou, ils rendent la maison à nouveau saine pour ses habitants), ou démiurgique (dans les jeux pan-fictionnels qui permettent de créer un univers ou, à échelle plus réduite, des fragments d'univers,

<sup>965</sup> WOLF Mark J. P., *Building Imaginary Worlds, The Theory and History of Subcreation*, p.158.

<sup>966</sup> BAKER Vincent, *Apocalypse World, op. cit.*, p.121.

<sup>967</sup> *Call of Cthulhu, op. cit.*, p.74.

comme le supplément *Gardochoes partout, Justice nulle part*<sup>968</sup> pour *Wastburg*<sup>969</sup>, qui propose aux joueurs de créer, à l'intérieur de la cité, le quartier dans lequel leurs personnages vont évoluer).

Au-delà d'un simple cadre, l'univers rolistique est une œuvre fictionnelle par elle-même :

Il existe des fictions sans personnages – par exemple un *locus amoenus* – est susceptible de provoquer une réaction affective aussi forte qu'un acte d'empathie avec un personnage de roman. Ceci n'a rien d'étrange étant donné que dans notre vie réelle le monde perceptif n'est jamais un monde neutre, mais est toujours fortement structuré par nos affects.<sup>970</sup>

En conclusion, l'avènement de ces univers résilients implique une réception interactive, puisqu'ils existent en eux-mêmes et résistent à la finitude de l'œuvre pour laquelle ils ont été créés au départ. Ils se libèrent de la linéarité d'une narration unique. Le corollaire est de permettre à chacun d'y inscrire les siennes, et c'est précisément ce qu'accomplit le JdR par l'interactivisation des mondes fictionnels. Cela implique de repenser les procédés qui président habituellement à la création des diégèses, ce qui confère aux univers rolistiques des structures bien spécifiques, que nous allons à présent étudier en détail.

### C. Les univers rolistiques : de l'intégration à l'intercréativité

#### Le système de jeu : l'ADN d'un univers ?

Nous avons dit que le système de jeu pouvait être considéré comme l'ensemble des dispositifs qui rendait la fiction interactive et intercréative. Par la disruption et la systématisation, le système de jeu permet de rendre apparents les mécanismes et les lois d'un monde fictionnel, pour en faire des outils que les PJ pourront manier :

A game system provides a framework for interacting in a fictional world. A game system for a board game, for example, provides very rigid parameters for how players interact with each other and the world

---

<sup>968</sup> CROITORIU Michaël, CUENDE François-Xavier, FERRAND Cédric, LARRÉ Jérôme, *Gardochoes partout, Justice nulle part*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2013.

<sup>969</sup> FENOT Philippe, FERRAND Cédric, LHOMME Tristan, *Wastburg*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2013.

<sup>970</sup> SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ? op. cit.*, p.186.

depicted in the game, whether that world is a re-creation of a famous battle or an abstract setting such as chess. A game system for a roleplaying game does the same thing, but the parameters tend to be much more fluid because anything is usually possible for players or gamemasters to accomplish. In an RPG, the framework is the same as the physics of the world. The rules define what is and isn't possible (usually with the aid of a randomizing element such as dice or cards) in the game world.<sup>971</sup>

Nous avons déjà dit que le JdR, par la disruption, décompose la fiction en paradigmes diégétiques identifiables, qui codent le monde en filigrane. Ces paradigmes deviennent les engrenages qui vont servir à élaborer le système de jeu, en conséquence un système de jeu code l'univers<sup>972</sup>. Le système de jeu est aussi définitoire de ses spécificités que le contenu encyclopédique du livre de base. Il est le garant de sa cohérence et de son identité. Lorsque l'on observe une fiche-personnage pour *Call of Cthulhu*, il est assez clair que nous avons à faire à un monde dont les lois physiques sont proches de ceux de la réalité. *A priori*, si mon personnage essaie de voler, rien ne lui permet de le faire :

Un système de jeu a pour objectif de créer un paradigme mental chez les joueurs. Il leur dit directement ce qu'ils peuvent faire ou non, la manière dont leur personnage peut se comporter, les actions qu'ils peuvent tenter et les conséquences qu'elles auront au-delà de l'histoire. C'est l'équivalent du « moteur physique » d'un jeu vidéo. Un même univers avec deux systèmes différents aura des ambiances différentes, quoi qu'on puisse en dire par ailleurs.<sup>973</sup>

Dans l'idéal, un « bon » système de jeu, si l'on se place dans cette perspective démiurgique, devra être adapté au monde qu'il propose de rendre interactif. Pourtant, cette relation est complexe, et il est fréquent d'observer des distorsions entre l'horizon d'attente tel qu'il est postulé par les auteurs du jeu et formulé dans leur discours, et ce que le système de jeu permet réellement de mettre en place, encourage et récompense. Nous avons donné un exemple de ce genre d'écart dans notre première partie avec les points d'humanité dans *Vampire: the Masquerade*. Si leur fonction paraissait importante à la lecture du jeu, dans la pratique les joueuses ont notamment préféré se concentrer sur des aspects comme les Disciplines pour faire évoluer leur PJ. Cela a pu légèrement déplacer le

---

<sup>971</sup> Bill Slavicsek, voir entretien en annexe.

<sup>972</sup> D'ailleurs un système de jeu qui met en place des mécaniques n'ayant aucune justification intradiégétique est considéré comme défectueux. Dans *D&D*, le fait que certaines classes ne puissent utiliser tel ou tel type d'armes ou d'armures sans réelle explication est pointé comme une défaillance.

<sup>973</sup> Le Grümph, voir entretien en annexe.

programme initial du jeu, où les personnages n'affrontaient pas tant la bête qui les habitait pour devenir toujours plus puissants.

Nous allons à présent nous concentrer sur la structure de trois univers rolistiques lors d'une étude comparée, afin d'analyser la manière dont ils rendent le matériau fictionnel inerte interactif et intercréatif. Nous avons choisi trois titres correspondants aux trois époques que nous avons déterminées dans la première partie de ce travail, particulièrement emblématiques, dont deux jeux américains et un français. Deux appartiennent au genre de la fantasy et un au fantastique, tous ayant eu un impact réel sur le public rolistique : le premier est *RuneQuest*<sup>974</sup>, et l'univers de Stafford qui lui a été lié, Glorantha<sup>975</sup>. Le second est *Vampire: the Masquerade*, qui a marqué les années 1990, et le dernier *Oltrée*!<sup>976</sup>

### Glorantha, un univers à intégrer

Glorantha, au départ, n'est pas spécifiquement créé pour le JdR. C'est le monde qu'a imaginé Greg Stafford dès les années 60, à partir de ses lectures mythologiques et de sa propre expérience :

Yes, it certainly was an exposition of inner mythology, although I didn't really know that for years. It is a mythic expression of my own troubled self. It came out of me almost unbidden, and I have always felt more like an explorer than a creator. I have found tremendous delight in expressing the myriad of forms and beliefs of the world.<sup>977</sup>

Ses premières incarnations comprennent deux jeux de plateau, *White Bear and Red Moon*<sup>978</sup> et *Nomad Gods*<sup>979</sup>. Dès cette époque, l'auteur considère que le jeu peut être générateur de narration : « I created those as a do-it-yourself epic, where the game provided characters and setting, and each play of it created the plot. »<sup>980</sup> Quelques années

---

<sup>974</sup> Pour les citations, nous nous référons à la seconde édition de 1980, car il nous a été impossible de nous procurer la toute première de 1978.

<sup>975</sup> Qui a inspiré le monde vidéoludique de la série *The Elder Scrolls*, avec les titres *Morrowind*, *Oblivion* ou *Skyrim*, notamment pour l'importance accordée aux guildes et autres organisations.

<sup>976</sup> Ce dernier étant sorti en 2013, son impact est évidemment plus difficilement mesurable sur le long terme, mais les retours dont il a fait l'objet, ou le fait qu'il ait reçu le Grog d'argent 2014 laissent présager qu'il s'est installé dans le paysage rolistique français.

<sup>977</sup> Greg Stafford, voir entretien en annexe.

<sup>978</sup> STAFFORD Greg, *White Bear and Red Moon*, Chaosium, Oakland, 1975.

<sup>979</sup> CORBETT Robert, STAFFORD Greg, *Nomad Gods*, Chaosium, Oakland, 1977.

<sup>980</sup> Greg Stafford, voir entretien en annexe.



plus tard, *RuneQuest* devient le JdR qui prend Glorantha pour univers. Marqué par une esthétique plus antique que médiévale, dans ce monde les dieux existent, s'immiscent dans la vie des mortels et les utilisent pour leurs buts personnels. La magie intervient au quotidien, dans chaque aspect de la vie.

D'emblée, Glorantha est défini par ses limites spatiales, son inscription dans un contexte : « it is not a planet, as is ours, but instead is a slightly bulging, squarish lozenge, like the earth-Rune shape. »<sup>981</sup> Ce monde plat flotte sur la rivière Sramak, « the Primal Ocean of mythology »<sup>982</sup>. Il est surmonté d'un dôme céleste, entre le ciel et la terre se trouve le royaume de l'Air et ses turbulentes divinités, sous la terre et l'océan se trouve le sombre et silencieux Underworld.

Ce qui frappe lors des premières pages de *RuneQuest*, c'est la manière dont le discours didactique, en focalisation zéro, omnisciente, se concentre uniquement sur l'univers et sa cosmologie<sup>983</sup> : « Glorantha was created by its deities from the Primal Void of Chaos. At first, there was no history, for the initial creation formed the period of magic and timeless simultaneity called Godtime. During this time, all the world was populated with the beings and races of the Golden Age. »<sup>984</sup> Les informations sont transmises avec exactitude, sans équivoque, selon une tonalité qui oscille entre l'encyclopédie et la genèse mythique.

À la lecture de ces premières pages, il apparaît que l'autre spécificité de Glorantha est le rapport immanent qui lie espace et histoire, l'un redéfinissant l'autre en permanence. L'histoire du monde, dans ce livre de base, est concentrée autour d'un seul lieu, Dragon Pass, sur le continent de Genetela. Durant les Dawn Ages se réunissait le Premier Conseil, composé de représentants de tous les peuples. Lorsque cette période prit fin avec l'avènement du dieu du Chaos Gbaji, celui-ci dévasta le monde pendant 75 ans.

De ce monde en ruine émergèrent de nouvelles forces, comme l'empire des Amis des Wyrms, établi à Dragon Pass, qui prospéra durant 500 ans et entretint des relations amicales avec les dragons sis en ce lieu. Puis, à la suite d'autres événements, Dragon Pass devint le lieu d'une terrible bataille, the Dragonkill War, qui vit s'affronter les armées

---

<sup>981</sup> *Ibid.* p.7.

<sup>982</sup> *Ibid.*

<sup>983</sup> « *Runequest* background – Glorantha – which was the first attempt to create something like a real, cohesive world with a technological basis and history. In fact the *Empire of the Petal Throne* was probably the ultimate example of that in the early days of role-playing – but *RuneQuest* was much more accessible and I don't recall ever meeting anyone who played *Petal Throne*! » Rick Priestley, voir entretien en annexe.

<sup>984</sup> PERRIN Steve et STAFFORD Greg, *RuneQuest*, *op. cit.*, p.4.

humaines et celles des dragons. Ces derniers remportèrent le combat, et les humains désertèrent la zone.

Au nord, la région de Peloria vit l'avènement de la déesse de la Lune rouge : « her arrival changed the face of the land »<sup>985</sup>. Après son ascension dans les cieux, elle laissa sur terre son fils, l'empereur Rouge de l'Empire lunaire. Cet empire s'étendit, ses armées retournèrent à Dragon Pass et la trouvèrent habitée par le royaume de Sartar, des barbares dévoués aux dieux des vents. L'Empire lunaire l'envahit, mais lorsque les Lunaires entreprirent de construire un temple pour leur déesse, un dragon surgit et dévora la moitié de l'armée. S'ensuivit une rébellion contre l'Empire à l'avant-poste de Pavis, et peu après le barbare Argrath Dragontooth mena son armée à travers Dragon Pass. Il devint célèbre parmi les tribus de Prax, un symbole d'indépendance, et inspira les héros en devenir : « The period was known as the Hero Wars, and the fighting around Dragon Pass drew the greatest collection of Heroes and Superheroes the world had ever seen in one place. »<sup>986</sup> Ce seul lieu de Dragon Pass est le point de capiton qui concentre autour de lui toute l'histoire de Glorantha.

Plus important encore, dans ces quelques pages sont mentionnés les lieux qui, dans les suppléments à venir, feront l'objet de descriptions bien plus détaillées<sup>987</sup> : Glorantha fait partie de ces mondes dont les fondations sont déterminées dès ses prémices, et qui vont s'enrichir par un effet de grossissement sur des points précis, que les auteurs vont développer. Pour certains, c'est même une des spécificités majeures des univers rolistiques :

De ce point de vue, on pourrait dire qu'un univers de jeu de rôle est de nature fractale : sa surface est limitée dans l'espace, mais son périmètre ne l'est pas. Comme dans le cas de ces objets mathématiques, il est possible de zoomer sur une zone et de développer les détails de cette zone autant que le souhaitent les joueurs et le maître de jeu. C'est LA grande richesse du JDR, et la particularité qui ne se retrouve dans aucun autre média.<sup>988</sup>

---

<sup>985</sup> *Ibid.* p.4.

<sup>986</sup> *Ibid.* p.5.

<sup>987</sup> À titre d'exemple, Pavis sera le cadre de la première aventure publiée pour le jeu, *Balastor's Barracks*, et du supplément éponyme qui sortira quelques années plus tard.

<sup>988</sup> Alexis Flamand, voir entretien en annexe.

Chaque supplément mettra en lumière un aspect spécifique de l'univers, les autres étant laissés dans l'ombre : ils pourront être approfondis lors de futurs suppléments ou laissés à la libre interprétation du MJ, ce qui est assez prégnant à la lecture des commentaires qui suivent la carte de Glorantha :

The shaded regions are places unknown to mortal races. There are lands of immensely powerful supernatural races [...] Only Heroes can travel to such realms and survive, and from there they can find their way to the very worlds of the gods. [...] further publications by the Chaosium will explore and explain some of these regions in more detail. Interested parties are urged to contact the Chaosium for the details.<sup>989</sup>

Les espaces mystérieux constituent d'une part un appel à l'aventure, et d'autre part une « réserve » de suppléments potentiels à éditer. Les lieux mentionnés sur la carte dont les noms propres ne sont pas évoqués dans les textes encyclopédiques ont recours à un champ lexical connu et évocateur : Kahar's Sea of Fog, Sea of Worms, Burning Wastes, etc. Cette méthode d'enrichissement démiurgique par focalisation sur un point précis verra dans le supplément *Trollpak*<sup>990</sup> sa parfaite incarnation. Cet ouvrage détaille le peuple des trolls avec une grande précision, de leurs dieux à leur biologie en passant par leurs généalogies<sup>991</sup>. Dans les Notes des concepteurs, Stafford explique qu'il procède par enrichissement de points précis de son univers :

Glorantha began as a place, not a game, and so it exhibits characteristics which sometimes are difficult to turn into quick or easy game form. The world has grown out of an intense curiosity of mine in investigating the world about me, and speculating on it and upon alternatives. My speculation has often begun in one place, seemingly known to us all, and gone on into more and more detail as I learned bits and pieces through reading, writing, thought, or game playing.<sup>992</sup>

De surcroît, en proposant deux types de campagnes, les auteurs tentent d'inscrire l'exploration au programme du jeu, au-delà des missions qui résument l'espace au donjon : les campagnes épisodiques ne comprennent que les phases de mission, là où les campagnes complètes sortent les PJ des affrontements pour les intégrer à un monde à part entière.

---

<sup>989</sup> PERRIN Steve et STAFFORD Greg, *RuneQuest, op. cit.*, p.7.

<sup>990</sup> PETERSEN Sandy, STAFFORD Greg, *Trollpak*, Chaosium, Oakland, 1982.

<sup>991</sup> « *Trollpak* détaillait les Trolls comme l'Encyclopédie décrivait les humains. Soudain, ils n'étaient plus des "monstres" mais des créatures simplement différentes. » Fabrice Lamidey, voir entretien en annexe .

<sup>992</sup> PETERSEN Sandy, STAFFORD Greg, *Trollpak, op. cit.* Designer's Notes.

Elles les investissent par là d'une dimension fictionnelle bien plus substantielle, qui contient en germe de nouvelles potentialités narratives :

These require most commitment to characters and to the world in which they live. Characters must take care what city they sleep in, which cults they are friendly with, or whose family they can trust. The characters may have to spend time on worldly duties, may find themselves embroiled in a cousin's feud, or have to hide for months without play because of a government inquiry or purge. Players can find themselves "talking adventures", without a spell cast or a weapon bared.<sup>993</sup>

Ce qui se joue ici, c'est le passage du contenu fictionnel du statut de ressource oppositionnelle (la plupart des créatures présentées dans *OD&D* sont des adversaires potentiels des PJ) à celui de réseau démiurgique dense et complexe, qui n'existe plus en tant que seule force oppositionnelle mais en tant qu'univers dans lequel les personnages sont intégrés.

Dans le même ordre d'idées, ce lien intrinsèque entre espace et personnages est codé dans l'ADN du jeu par son système : « Unlike the worlds in other role-playing games, there is no alignment as such. People have allegiances to nations, cities, religions, and tribes, not the abstract concepts. »<sup>994</sup> À la p.12 se trouve une table de *background*, qui permet de déterminer les origines du personnage (barbare, paysan, citadin, noble riche etc.), et par là son équipement, sans contraindre toutefois le futur développement du PJ : « However, he is not limited to this "class" in his advancement. »<sup>995</sup> :

The basic goal was to create an RPG that would fit Greg Stafford's world of Glorantha. My further goal, as development proceeded, was to create a game without levels, character classes, experience points, and arbitrary mechanics.<sup>996</sup>

Autre exemple, la caractéristique Pouvoir (Power) en un sens, représente le degré de « communion » d'un PJ avec le monde : « a high Power shows the favor of the gods,

---

<sup>993</sup> PERRIN Steve et STAFFORD Greg, *RuneQuest, op. cit.*, p.102.

<sup>994</sup> *Ibid.* p.5.

<sup>995</sup> *Ibid.* p.12.

<sup>996</sup> Steve Perrin, voir entretien en annexe.

allowing an adventurer to hit easier, defend himself, and otherwise excel, for he is in tune with the universe. »<sup>997</sup>

D'une façon générale, chaque composant du monde est décrit selon ses aspects encyclopédiques et mécaniques, les deux typologies d'informations étant entrelacées tout au long de l'ouvrage.<sup>998</sup>

Un des exemples les plus emblématiques de ce système de jeu qui a pour but d'intégrer les PJ à l'univers concerne leur évolution. En plus des habituels points d'expérience, le jeu met en place un système intradiégétique pour obtenir des augmentations, les guildes : « By long tradition, the guilds, etc. must train those who come before them »<sup>999</sup>. Le processus est détaillé pour chaque organisation : les PJ sont libres, selon leurs ambitions et les spécialités qu'ils veulent développer, de choisir : les Sages libres (p.47) pourront les aider à parfaire leurs compétences « scolaires » (langues étrangères, lecture et écriture, cartographie, etc.), les Associations de voleurs pourront leur enseigner l'escalade, le crochetage, etc. Le système est pensé pour que chaque acte des PJ hors des « missions » elles-mêmes soit signifiant intradiégétiquement et les implique dans l'univers : « The magical cults, fighting bands, and other guilds are all either intermixed in the politics of the region. »<sup>1000</sup>

Qui plus est, *RuneQuest* fait partie de ces rares JdR à annoncer un but clair et précis pour les PJ :

The Adventurer progresses in this way until he is so proficient that he comes to the attention of the High Priests, sages, and gods. At this point he has the join a Rune cult. Joining such a cult gives him many advantages, not the least of which is aid from the god of the cult. Acquiring a Rune by joining such a cult is the goal of the game, for only in gathering a Rune may a character take the next step, up into the ranks of Hero, and perhaps Superhero.<sup>1001</sup>

Cette progression ludique, qui n'est pas sans rappeler celle de jeux plus récents comme *Kuro* ou *Scion*, met en place une mécanique de niveaux qui ont une réalité dans la fiction.

---

<sup>997</sup> PERRIN Steve et STAFFORD Greg, *RuneQuest*, op. cit., p.8.

<sup>998</sup> Voir, à titre d'exemple, les pages 67 à 69 concernant le dieu Orlanth, où figurent son histoire, l'organisation de son culte et les runes de vent associées, ainsi que les sorts.

<sup>999</sup> *Ibid.* p.22.

<sup>1000</sup> *Ibid.*

<sup>1001</sup> *Ibid.* p.3.

P.31, il est dit qu'un Rune Priest peut créer ses propres sorts, ce qui confère aux PJ une petite part d'autorité générative. Et, comme pour les guildes, si le PJ souhaite gagner en puissance il doit rejoindre un culte.

Une autre spécificité de l'univers de Glorantha concerne la façon dont le texte nous délivre les informations à son sujet. Nous avons vu que le livre de base tenait un discours didactique et encyclopédique, nous transmettait un savoir absolu. Pourtant, la gamme va peu à peu intégrer des textes à l'existence intradiégétique (comme *Le Necronomicon* chez Lovecraft), et surtout, au point de vue plus subjectif, ce que nous appelons la subjectivisation de l'univers.

Dans le supplément *Cults of Prax*<sup>1002</sup>, le tout premier « splatbook »<sup>1003</sup> selon RPG.net, qui détaille les différents cultes de cette région, nous pouvons lire des extraits des *Voyages de Biturian Varosh*, le journal d'un marchand itinérant appartenant au culte de la Langue dorée.

Sur la carte de la région évoquée dans le supplément, son trajet est retracé et jalonné de points numérotés auxquels correspond un paragraphe. Les extraits de son journal émaillent l'ouvrage, sur fond gris encadré afin de les différencier du texte plus « objectif ». Ce supplément propose deux niveaux différents de discours sur l'univers, objectif et subjectif. Cet équilibre permet une complémentarité pour fournir au MJ deux matériaux de jeu différents : le texte objectif explique la manière dont il va pouvoir utiliser les cultes comme opposants, adjuvants des PJ et tissu de l'organisation sociale de Prax. Les extraits en focalisation interne, comme ils mettent en narration les différents éléments détaillés dans le texte encyclopédique, sont tout autant didactiques dans le sens où ils sont des exemples, un peu comme ceux que l'on trouve lorsqu'il s'agit d'expliquer les règles de combat, d'utilisation de ce matériau diégétique. Voici un exemple concernant le dieu Yelmario, qui détaille la mise en scène d'un rituel :

Gorali said that one priest was angry about having to give up his wife, and planned to enact the 'three blows of anger' of their god: Yelmario had killed three enemies when his wife was stolen by the air gods, and the priest hoped to repeat the act – on us.

Could I attack him? Could I fight back? I was totally unfamiliar with the rites.<sup>1004</sup>

---

<sup>1002</sup> PERRIN Steve, STAFFORD Greg, *Cults of Prax*, Chaosium, Oakland, 1979.

<sup>1003</sup> Un *splatbook* est un supplément de JdR qui ne contient que des informations sur l'univers.

<sup>1004</sup> PERRIN Steve, STAFFORD Greg, *Cults of Prax*, *op.cit.* p.51.

En 1981, le supplément *Cults of Terror*<sup>1005</sup> accentue encore cette mise en perspective subjective de l'univers en proposant différentes visions du monde selon les peuples et les cultures :

In analyzing the mythos of Glorantha, four streams of belief prevail. They sometimes mingle and sometimes flow in separate channels, but they all flow in the same direction. [...] Though one might assume that a particular viewpoint or way of existence is correct and that the others are somehow wrong, as often happened in Gloranthan history, we must warn the reader. Such a limited point of view will only further confuse a difficult subject.<sup>1006</sup>

Ces quatre philosophies, en subjectivisant le savoir cosmologique, donnent à Glorantha une véritable profondeur, une impression d'immanence engendrée par le fait que, comme le monde réel, Glorantha est si immense et complexe qu'il ne saurait être saisi et appréhendé comme un ensemble uni, mais par différentes perspectives forcément fragmentées à l'échelle humaine. Pour le courant de pensée mystique, le monde ne peut être senti que lors d'expériences transcendantales, pour les théistes, il est créé par les dieux et les déesses, pour les humanistes il est le résultat d'un processus naturel que les mortels peuvent dominer, et pour la philosophie naturelle il est divisé entre le monde spirituel et matériel. Suivent, p.11, des poèmes, et p.19 des extraits de textes intradiégétiques soi-disant traduits par les auteurs du supplément. Cette subjectivisation du savoir cosmologique, non contente de conférer à Glorantha cette aura de monde « sub-créé », comme dirait Tolkien, pose le texte de JdR à la fois comme l'instrument de fiction qu'il a toujours été, mais également comme texte à lire pour lui-même, comme n'importe quel autre texte littéraire. La démiurgie, ici, est un processus d'enchâssement des textes et des narrations, qui imbriquent les différentes focales pour aboutir à un ensemble en tant qu'agrégat, qui se tisse en permanence, au fur et à mesure des suppléments.

Toutefois, cet agrégat n'a rien de disparate et apparaît comme un réseau ultra-cohérent. Le cœur de Glorantha, les runes, sont l'incarnation même de ce monde systématisé : « the Runes are symbols which have power inherent in them. They serve as aids in manipulating the universe. [...] The runes reveal a deep harmony in the universe, to which

---

<sup>1005</sup>JAQUAYS Paul, KAUFER Ken, KRAFT Rudy, KRANK Charlie, NATZE John, STAFFORD Greg, SUMMERS Sean, SWENSON Anders, WILLIS Lynn, *Cults of Terror*, Chaosium, Oakland, 1981.

<sup>1006</sup> *Ibid.* p.10.

even the gods must conform. »<sup>1007</sup> Les runes sont des symboles magiques qui ordonnent le monde selon une organisation précise, selon quatre catégories : les éléments (les composants de Glorantha, comme l'ombre, l'eau, la terre, etc.), les formes (plante, bête, humain, etc.), les conditions (la façon dont les cultes servent un élément ou une forme ou un pouvoir : maîtrise, magie, infini), et les pouvoirs (formés de paires antagonistes : harmonie et désordre, fertilité et mort, etc.).

Il en va de même pour les cultes, le centre de gravité sociopolitique du jeu, qui observent une structure très cohérente (p.54) : les fidèles vénèrent les dieux, ce qui augmente la puissance de ces derniers. La hiérarchie est l'intermédiaire qui conduit les cérémonies, celles-ci transmettant cette puissance aux dieux. En échange les mortels obtiennent des pouvoirs des dieux. Les PJ ayant pour but de maîtriser une ou plusieurs runes, ils doivent passer par les stades initié, Rune Lord et Rune Priest.

En outre, les PJ obtiennent des avantages intradiégétiques : un Rune Lord dispose d'une pièce dans tous les temples de son culte, qui lui apportera son aide s'il se trouve en difficulté. Il aura accès aux ressources du temple, un allié spirituel invoqué dans une de ses armes... mais également des responsabilités : le PJ doit venir en aide au culte s'il est lui aussi en difficulté, lui donner 90% de ses revenus. De surcroît, pour devenir Rune Lord, il faut satisfaire à des conditions extra et intradiégétiques, comme avoir atteint le score de 90% dans cinq compétences minimum et prouver son engagement (être initié depuis au moins un an). Rejoindre un culte est un processus intra et extradiégétique qui revient à définir le personnage en même temps qu'il évolue dans le monde (et non pas *a priori*, comme dans *OD&D* où l'on détermine tous les paramètres définissant son personnage avant de commencer à jouer) tout en tissant un réseau de relations intradiégétiques.

En conclusion, c'est cet équilibre entre ultra-cohérence et subjectivisation des savoirs qui caractérisera Glorantha comme un réseau. Dès que de nouveaux éléments sont proposés, un soin tout particulier est apporté au fait de les intégrer en tant qu'engrenages du système : par exemple, à la p.104 de *Cults of Prax* se trouve une table qui renseigne sur les relations qu'entretiennent les cultes entre eux, d'ennemis à associés.

Glorantha est un univers que l'on pourrait qualifier de pléthorique : il procède par développement de points précis, imbriqués comme les pièces d'un système, à partir d'une base définie dès ses prémices et fortement liée à sa spatialisation. En termes de réception,

---

<sup>1007</sup> PERRIN Steve et STAFFORD Greg, *RuneQuest*, *op. cit.*, p.53.



ce genre de mondes rolistiques nous propose davantage d'intégrer un cadre déjà défini et d'évoluer à l'intérieur.

### *Vampire: the Masquerade* : l'univers comme schéma relationnel

*Vampire* fait partie de ces JdR qui détachent le scénario rolistique du concept de mission : il fonde son horizon ludique sur la notion de personnage, et a pour thèmes principaux la lutte intérieure entre la bête et l'humain<sup>1008</sup>, ainsi que les intrigues politiques :

The original game also focused on character relationships to a degree. For example, the sample adventure in the first edition rulebook was a social gathering where the characters were all described but the house was not. This was an early use of a technique known as relationship mapping. Locations are not particularly detailed, but instead non-player characters are. The player characters then move between one character encounter and another, collecting information and interactions. Some later adventures for the game had graphical diagrams showing the relationships between characters.<sup>1009</sup>

Le livre de base<sup>1010</sup> décrit essentiellement l'univers (le Monde des ténèbres) par l'inscription des PJ dans celui-ci. Ils se définissent par l'appartenance à un clan qui, pour emprunter un raccourci, recoupe le concept de classe de personnage : les hideux Nosferatu, les Tremere sorciers, les Ventrue conservateurs, les bestiaux Gangrel, les artistes Toreador, les violents Brujah, les déments Malkavien, et les indépendants Caitiff. La description de chaque clan comprend toutes sortes de paramètres mécaniques (les Disciplines, ou super pouvoirs des vampires) et diégétiques (apparence, *background*, relations avec les autres clans), qui définissent le personnage en l'intégrant dans la société vampirique. Celle-ci s'organise selon un schéma spécifique : chaque ville est dirigée par une princesse ou un prince, assisté d'un conseil d'anciens appelé le Primogen, dont les membres appartiennent aux divers clans. Les plus anciens vampires sont engagés dans ce que l'on appelle le Jihad, une guerre politique pour laquelle ils n'hésitent pas à utiliser les plus jeunes.<sup>1011</sup>

---

<sup>1008</sup> Le but est d'atteindre la Golconde, un état transcendantal où le vampire domine définitivement la bête en lui.

<sup>1009</sup> KIM John H., *A Critical History of Role-playing Games*,  
<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/history/draft.html>

<sup>1010</sup> Nous nous référons à la première édition de 1991.

<sup>1011</sup> Quand Anne Rice écrit les trois premiers tomes des *Chroniques des vampires*, elle pose le noyau des mondes vampiriques à venir : les vampires ont des codes sociaux, une hiérarchie. Si Rice ne développe pas

Les PJ sont toujours déterminés par leur appartenance à différentes sphères sociales : les clans que nous venons de citer, sauf les Caitiff, appartiennent eux-mêmes à la Camarilla, une secte dont le but est de maintenir la Mascarade, c'est-à-dire de dissimuler l'existence des Damnés (surnom des vampires) aux humains<sup>1012</sup>. Ils s'opposent aux clans qui forment la secte du Sabbat, des vampires violents et cruels. Les membres d'un troisième groupe, l'Inconnu, restent à l'écart. Le groupe de PJ forme ce que l'on appelle une Coterie.

Autre paramètre définitoire crucial, la génération : « There are many different Generations of Vampires, and the further a Vampire is removed from the earlier Generations, the weaker they are as well. Often, Vampires are identified by what Generation they are part of, and it becomes part of their name, as does their Lineage. »<sup>1013</sup> La génération indique à quel point le sang du vampire est proche de celui du vampire originel, Caïn : les vampires engendrés directement par Caïn seront de seconde génération, ceux qu'ils engendreront de troisième génération, et ainsi de suite. Non seulement la génération indiquera la puissance globale du personnage, mais également sa place dans la hiérarchie sociale, puisque le Primogen est la plupart du temps composé des vampires de la plus ancienne génération. La génération d'un vampire dépend de celle du vampire qui l'a transformé, que l'on appelle son Sire, et qu'il ne faut pas confondre avec son âge. Il existe encore une autre classification de vampires par rapport à leur âge (de nouveau-né à antédiluvien, voir p.191).

Le Concept p.43 représente la façon dont se définissait le personnage dans la société humaine avant de devenir un vampire : criminel, politicien, ouvrier, etc. Il doit ensuite choisir sa Nature, qui correspond à son identité profonde (conformiste, fanatique, rebelle) et son Demeanor, à savoir la personnalité qu'il montre au reste du monde (martyr, survivant, visionnaire, etc.)

Une des grandes innovations de *Vampire* est de concevoir un univers qui fonctionne comme un système générique, une mise en tension déclinable à toutes les villes occidentales, qu'il suffit d'appliquer :

---

les structures de son univers au-delà des besoins narratifs de ses œuvres, *Vampire: the Masquerade* se charge de les systématiser.

<sup>1012</sup> La Camarilla se fonde sur des traditions, six lois ordonnant la société vampirique et qui, par exemple, rendent le Sire responsable des actes de sa progéniture (les vampires qu'il a engendrés), qu'il doit transformer uniquement avec l'aval des plus anciens. Il est formellement interdit de tuer ses pairs. Ce sont ces préceptes qui différencient la Camarilla du Sabbat.

<sup>1013</sup> *Vampire: the Masquerade, op. cit., p.184.*

Thus, the city has become a prison to the Kindred. Though the cities are the center of civilization, and cover entire regions, they are still a cell from which the Kindred is not allowed to leave. The Vampire is trapped as much in life as in spirit. This only increases the tension between the Vampires, and eventually caged animals always turn on one another.<sup>1014</sup>

It would be fatuous to list and describe every Clan. Prince and Fief in the world. Suffice it to say that every mortal city of any size supports a Vampire population, and these populations are organized in a number of different ways. Some rule collectively, other autocratically, but all rule and all resent intrusion.<sup>1015</sup>

Cette espèce de « macro schéma actantiel » contient en germe les oppositions fertiles qui seront le moteur du jeu : il met en place des clans (qui tiennent lieu de partis politiques), de nombreux opposants, qui peuvent prendre la forme d'êtres surnaturels (loups-garous et mages p.192 et 193, qui auront également leur jeu dédié, sur un modèle similaire), d'organisations humaines (chasseurs de vampires, agences gouvernementales, police, p.187), d'autres vampires (autres clans, le Sabbat), d'adjuvants (les goules, des humains soumis au vampire qui leur a donné un peu de son sang). L'univers de *Vampire* se définit davantage par une organisation sociale particulière que par un espace spécifique et précis, contrairement à Glorantha.

Le fait que *Vampire* appartienne au fantastique facilite la mise en place de cette structure démiurgique, pour la relation entremêlée qu'entretient ce genre avec le monde réel, et la manière dont les protagonistes y sont liés : « Le fantastique implique donc une intégration du lecteur au monde des personnages. »<sup>1016</sup> D'emblée, le Monde des ténèbres se pose comme une version sombre et fantastique de notre monde, et se définit comme une distorsion<sup>1017</sup> de celui-ci :

Le monde de *Vampire* n'est pas notre monde. C'est une vision gothique et punk de notre monde – monolithique, majestueux et très malsain. Toute la société est corrompue et les mortels n'y peuvent rien.

---

<sup>1014</sup> *Ibid.* p.168.

<sup>1015</sup> *Ibid.* p.13 et 14.

<sup>1016</sup> TODOROV Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique, op. cit.*, p.35.

<sup>1017</sup> À ce titre, le travail mené sur le lexique propre à l'univers est impressionnant : mascarade, camarilla, sabbat, etc., autant de termes au pouvoir évocateur fort et symboliquement chargé dans le réel, détournés ici pour se les réapproprier. À la p.195, les auteurs proposent des formes anciennes de ces termes, et p.197 un argot vampirique : par un savant équilibre entre détournement de termes connus et néologismes, encore ici la langue se pose comme fondamentale pour typer l'identité du monde, puisque le langage est le premier canal qui va permettre aux PJ d'interagir avec le monde. La conversation étant le moyen par lequel les joueuses jouent, un langage spécifique et marquant influe sur l'atmosphère installée autour de la table.

C'est un monde où les forces du mal et du chaos sont bien plus puissantes que dans le nôtre (même si cela peut sembler difficile à croire).<sup>1018</sup>

Il est évident que l'élément fantastique agit ici comme une métaphore du côté obscur des sociétés urbaines contemporaines, et de la difficulté pour l'individu de s'y intégrer, avec une mise en exergue des contre-cultures musicales que sont le punk ou le gothique<sup>1019</sup>. Il investit ces décors très urbains, quotidiens, familiers, d'une dimension surnaturelle, dans la plus pure tradition fantastique todorovienne :

Nous y voilà : Xero, le dernier endroit où aller la nuit dans cette métropole en décomposition. Les lieux branchés vont et viennent, les clubs in deviennent des bars de nuit, qui deviennent des boîtes de swing ou des fast-food, qui finissent en coffee-shop, discothèques et finalement... ça. Les détails comptent peu ; il y a toujours des endroits où les jeunes peuvent venir montrer à quel point ils sont rebelles, du moins tant qu'ils sortent leur argent. Ils veulent connaître le goût du danger, vois-tu, tandis que nous cherchons simplement le goût du sang.<sup>1020</sup>

De surcroît, *Vampire* se revendique comme un jeu à intrigues politiques, où les luttes de pouvoir favorisent les relations complexes entre les personnages. Le vampire comme métaphore de la déshumanisation du monde contemporain se retrouve filée dans les thèmes profonds du jeu : le racisme est figuré par les guerres entre espèces (comme le *topos* de la haine immémoriale entre vampires et loups-garous, ce qui verrouille les relations entre les êtres surnaturels et se prête aux schémas triangulaires), l'oppression politique par des clans archaïques et tyranniques (comme les Ventrués, qui se considèrent comme l'aristocratie des vampires, ou les Anciens qui manipulent les plus jeunes pour mener leur Jyhad, ce que l'on retrouve de Anne Rice à *True Blood*<sup>1021</sup> en passant par *Anita Blake*<sup>1022</sup>), le sang est assimilé à une drogue, pour les mortels qui sont transformés en goules.

---

<sup>1018</sup> *Vampire: the Masquerade, op. cit.*, p.167, notre traduction.

<sup>1019</sup> Le jeu, véritable catalyseur d'influences, sera d'ailleurs qualifié de « summum de l'horreur gothique » dans le premier numéro de la revue *Elegy* spécialisée dans la culture gothique : MICARD Jean-François, « *Vampire : la Mascarade* », in *Elegy*, n°1, Boulogne-Billancourt, nov-déc. 1998, 98 pages, p.72.

<sup>1020</sup> *Vampire: the Masquerade, third edition, op. cit.* trad. par Jérôme Muller, Hexagonal, Drancy, 1999, p.11 et 12.

<sup>1021</sup> BALL Alan, *True Blood, Your Face goes here* Entertainment, New York, diffusée depuis 2008.

<sup>1022</sup> HAMILTON Laurell K., *Anita Blake Vampire Hunter, Guilty Pleasure*, Ace Books, New York, 1993.

The background's specific structure, secrets and evolution definitely came out of my past experience reporting on politicians and lawyers. We had a number of central themes to the game – id v ego, Beast I am lest a Beast I become, finding community among outsiders, etc. – but issues of power and power exchanges underlay much of that, motivating and inspiring many players.<sup>1023</sup>

Le fait d'aborder ces thèmes politiques est un point qui nous apparaît comme crucial : *Vampire* fait partie de cette première vague de jeux<sup>1024</sup> qui osent, en les mâtinant de métaphores à peine voilées, mettre ces sujets au cœur de son identité. En intégrant de tels thèmes, ces jeux déplacent le JdR vers une sphère plus mature en tant que médium, ce qui, pensons-nous, a contribué à son succès : comme n'importe quelle autre œuvre de fiction, le JdR doit pouvoir traiter de politique et de sujets de société si ses auteurs le désirent. Cette prise de conscience, qui s'opère en ce début des années 1990, fait petit à petit son chemin :

The scope of Roleplaying has broadened. In Finland I witnessed a game (using Live-Action Roleplaying, or LARPing, which isn't stuck at gaming tables) set in real-world 1985, in which some players portrayed people with HIV (acquired by various means) and others displayed the extreme ignorance and prejudice of medical and government authorities of that era, when AIDS was first being discovered and treated. A pastime that started as "let's go slay a dragon!" has evolved into an important tool for social education. That's worth thinking about, a lot.<sup>1025</sup>

Imagine the social and economic impact of a truly fun roleplaying game that infects players with an ability to resist powerful advertising messages and more consistently make purchasing decisions they feel good about in retrospect. Or one that changes how people think to interact with failed public institutions, ineffective school systems, corrupt politicians, or ruthless, self-interested corporations.<sup>1026</sup>

Il nous semble que le fait d'intégrer ces thèmes politiques est un point de développement critique des JdR en tant qu'œuvres fictionnelles, puisque cela prouve qu'ils peuvent, comme n'importe quel autre médium, intégrer une réflexion sur le réel (ce qui n'est qu'une nouvelle utilisation du réel comme matériau fictionnel, dans l'absolu) :

---

<sup>1023</sup> Andrew Greenberg, voir entretien en annexe.

<sup>1024</sup> On peut également citer, sortis deux ans plus tôt, *Shadowrun* ou *INS/MV* qui, sous couvert de satire, aborde bel et bien des thèmes politiques.

<sup>1025</sup> Frank Mentzer, voir entretien en annexe.

<sup>1026</sup> Paul Czege, voir entretien en annexe.

I was a reporter when I first started working on *Vampire*, covering courts and lawyers. I had also been a political correspondent in Washington DC, so I brought with me an experience in that style of writing as well as a strong interest in power and its application.<sup>1027</sup>

Comme le remarquent Czege et Mentzer, la capacité des JdR à immerger le récepteur l'oblige à se situer par rapport à ces questions politiques et sociales. Il doit s'y confronter de façon au moins aussi personnelle qu'il le ferait via un médium à réception plus passive, comme un film ou un roman.

De surcroît, *Vampire* est un gigantesque concentré d'influences réagencées selon un procédé postmoderne. Ses inspirations revendiquées, ne serait-ce que celles qui mettent en scène des vampires, peuvent être réparties en plusieurs catégories. Il n'est pas difficile d'y rattacher les éléments du jeu avec lesquelles elles entrent en résonance.

La première comprend les grands classiques fondateurs, comme Bram Stoker, le film *Nosferatu* de Murnau, Anne Rice, *The Hunger* : on retrouve dans le jeu l'importance de l'origine noble de certains vampires, comme le clan des Ventrues, d'aristocratiques manipulateurs, ou la faculté à se transformer en animal, comme les Gangrel, l'importance de l'érotisme, la réflexion autour de la notion d'immortalité, et la manière dont les vampires s'intègrent à la société contemporaine. Ajoutons qu'il existe un clan appelé les Nosferatu.

La ramification suivante concerne les Romantiques, avec Shelley, Byron et Baudelaire : le clan des Toréadors figure l'archétype de l'artiste maudit, charismatique, raffiné mais paradoxalement cruel, puisque dans *Vampire* tout vampire est soumis à une lutte intérieure avec sa nature bestiale.

Le dernier groupe rassemble les vampires du cinéma de genre des années 80, avec *Near Dark* ou *The Lost Boys*. Ce mélange d'action, d'horreur et d'humour qui pose les vampires comme des nomades rebelles et nihilistes esthétiquement proche d'une représentation punk évoque le clan des Brujah, vampires violents et peu enclins à se soumettre à une quelconque autorité.

À travers ces références apparaît une contrainte de création du monde, qu'elle soit consciente ou pas : l'univers est structuré de façon à accueillir ces diverses représentations archétypales du vampire. Le procédé est d'autant plus efficace et immersif que la référence est facilement identifiable par la joueuse.

---

<sup>1027</sup> Andrew Greenberg, voir entretien en annexe.

Cela dit, malgré cette inscription dans le décor quotidien de ses récepteurs et les œuvres fictionnelles qui leur sont familières, le jeu connaît une déclinaison médiévale, avec *Dark Ages*<sup>1028</sup>, et une au XIX<sup>e</sup> siècle avec *Victorian Age*<sup>1029</sup>. Certaines campagnes, comme *Chronica Transylvania*<sup>1030</sup>, font le lien entre les trois époques. Notons également les sous-gammes qui, toujours dans le Monde des ténèbres, permettent de jouer des vampires qui ne sont pas issus de la culture occidentale, comme *Kindred of the East*<sup>1031</sup>, les vampires d'Orient, ou *Kindred of the Ebony Kingdom*<sup>1032</sup>, les vampires d'Afrique, qui répondent à d'autres schémas, d'autres visions.

Dans le même ordre d'idées, White Wolf adaptera très tôt la formule de *Vampire* aux autres créatures surnaturelles de ce Monde des ténèbres, chaque jeu révélant une nouvelle facette à travers laquelle appréhender cet univers :

My work on *Werewolf* is probably defined by my prior interest in shamanism, animism, Native American spirituality, world mythology and comic books. *Werewolf*, while set in the same world as *Vampire: the Masquerade*, intentionally sought a different audience, one that wanted action as well as storytelling.<sup>1033</sup>

Dans le même monde, il était possible de multiplier les expériences de jeu, selon différents rapports à celui-ci.

Cette structure schématique étant facilement adaptable et étendue selon de nombreuses déclinaisons, les auteurs du *Vampire* jouiront d'une grande liberté dans le choix des suppléments qu'ils proposeront. Le monde s'enrichira par amoncellement de strates successives<sup>1034</sup>. Outre les extensions « classiques » comme les campagnes, White Wolf

---

<sup>1028</sup> BRIDGES Bill, BRUCATO Phil, CAMPBELL Brian, CHASE Trevor, CLIFFE Ken, DANSKY Richard E., HARTSHORN Jennifer, HASSALL Kevin et autres, *Vampire: the Dark Ages*, White Wolf, Stone Mountain, 1996.

<sup>1029</sup> ACHILLI Justin R., BLACKWELDER Kraig, CAMPBELL Brian, HINDMARCH Will, MARMELL Ari, *Victorian Age*, White Wolf, Stone Mountain, 2002.

<sup>1030</sup> CAMPBELL Brian, REA Nick, *Chronica Transylvania, Dark Tides Rising*, White Wolf, Stone Mountain, 1998.

<sup>1031</sup> ACHILLI Justin R., BRUCATO Phil, CASSADA Jackie, CENCZYK Mark, DANSKY Richard E., HATCH Robert, LEMKE Ian, REA Nick, SKEMP Ethan, *Kindred of the East*, White Wolf, Stone Mountain, 1998.

<sup>1032</sup> ACHILLI Justin R., DONOVAN Dale A., FELDSTEIN Travis-Jason, GRAY Joddie, HINDMARCH Will, KRAVIT Alan I., LOWDER James D., MARMELL Ari, WHITNEY-ROBINSON Voronica, *Kindred of the Ebony Kingdom*, White Wolf, Stone Mountain, 2003.

<sup>1033</sup> Bill Bridges, voir entretien en annexe.

<sup>1034</sup> Parfois à outrance, la qualité des suppléments étant inégale et surtout, leur multiplication a parfois été à l'origine de certaines incohérences.

met en place des collections comme *By Night*, où chaque supplément applique le schéma originel à une ville donnée en le développant<sup>1035</sup>, ou les fameux *Clanbooks*, qui concerneront chacun un clan précis :

We took a look at what we thought the game line needed and filled those gaps organically. This makes for a very broad type of development, and one that relied on a lot of faith from the player, particularly back in the day when instant communication wasn't what it was now. Players bought in to the promise of the game and then had to hope that supplementary material took the game in a direction they wanted it to go.<sup>1036</sup>

Si le monde de *Vampire* diffère de celui de *RuneQuest* dans sa structure, il présente tout de même une caractéristique commune, la complexité de l'univers conféré par l'éclatement des focales à travers lesquelles il est saisi. Comme dans *Glorantha*, s'il est plus ou moins accepté que les vampires descendent de Caïn, le texte met en place une subjectivisation du savoir, également par des extraits d'ouvrages intradiégétiques particulièrement importants :

Most of our lore is contained within an ancient text known as the *Book of Nod*. Neither I nor any of my acquaintances has ever seen or heard of a complete copy, although fragments have been published over the centuries, *multis linguis, multis causis*. There is much confusion and contradiction, and some versions appear to have been deliberately falsified.<sup>1037</sup>

On retrouve un certain nombre d'expressions qui émaillent le texte de cette subjectivisation des données sur l'univers :

According to the source one reads (p.7)

No one truly knows what occurs at this Ritual (p.132)

Most Anarchs do not believe that there is any such thing as Gehenna, and many doubt that the original Vampire was Caine. They simply do not believe these legends, and treat them as they do the stories of a Garden of Eden and the Tower of Babel. (p.172)

A favored legend among the Kindred is that the founder of the house [les malkaviens] was cursed by Caine (p.179)

There is much controversy over this within the Kindred community, as there are none still existing who can claim with utter certainty to have met Caine. (p.184)

---

<sup>1035</sup> « C'étaient les premiers suppléments sur des villes entières, comme Chicago. » Michaël Croitoriu, voir entretien en annexe.

<sup>1036</sup> Justin Achilli, voir entretien en annexe.

<sup>1037</sup> *Vampire: the Masquerade, op. cit.*, p.6.



Par ce moyen, les auteurs laissent le choix aux joueuses quant à la réalité, les causes et les conséquences de l'existence de ces éléments, en tout cas jusqu'à la parution de prochains suppléments. Ces faits n'étant pas révélés comme avérés, les auteurs ouvrent l'éventail des possibilités pour que le MJ ait plus de liberté. Surtout, cela peut susciter sa curiosité et lui donner envie d'investir ces zones d'ombre : pour reprendre un des passages que nous venons de citer, il pourrait lui inspirer une campagne où des PJ appartenant au clan des Malkavien découvrent que leur ancêtre a effectivement été maudit par Caïn :

On rentrait alors de plus en plus dans une époque où, même dans nos scénarios, on commençait à le savoir, il y a des gens qui les utilisaient sans modification, parce que c'était leur jeu ou qu'ils n'avaient pas envie d'entrer dans une démarche de création, mais aussi il y avait et il y a toujours une proportion extrêmement importante de gens qui reprennent un personnage, une idée, une situation, un peu de background, une partie de l'intrigue, et qui intègrent ça à d'autres choses, ça devient un « self. »<sup>1038</sup>

Il s'agit de jouer entre objectivisation, pour donner la sensation d'être face à un monde cohérent et riche, et subjectivisation, afin de susciter la curiosité et de laisser des zones d'appropriation.

Dans le même ordre d'idées, les textes rolistiques, interactivité oblige, posent énormément de questions au lecteur, et s'y adressent directement :

Ask yourself these questions about your Retainers: How do you secure their loyalty? Do you Dominate them? Does your presence overpower them? Have you befriended them? Do they owe you for something? What are their special skills? What do they do during the daylight? Are they ghouls or do you feed from them?<sup>1039</sup>

Il s'agit d'impulser, chez le lecteur, une mise en cohérence des différents éléments d'une petite portion de l'univers qu'il crée : chaque fois qu'une joueuse ajoute une « brique » de monde, celle-ci doit immédiatement fonctionner en réseau avec les autres, et s'y intégrer parfaitement.

---

<sup>1038</sup> Didier Guiserix in MOLLE Gregory, *Paroles d'un grand ancien, entretiens avec Didier Guiserix, op. cit.*

<sup>1039</sup> *Vampire: the Masquerade, op. cit.*, p.51.

De la même manière, les auteurs du jeu ont porté une attention toute particulière à la rédaction du texte qui, comme dans *RuneQuest*<sup>1040</sup>, se devait d'observer un équilibre difficile entre discours didactique et écriture littéraire immersive :

As for specific tone, I like to think that the tone of *Vampire* was easily adaptable to its audience. The elements were all there for games about power, horror, mystery, romance, and more. That made it even more critical that the writing style be both concise and evocative, as it needed to be both clear while inspiring all these moods. This required limiting the amount of flowery, overly verbose writing that would have lost us those players not interested in such. Some of it remained to keep the flavor, but we separated it from the game-specific text.<sup>1041</sup>

L'autre spécificité majeure du Monde des ténèbres tient dans sa progression et sa mise en tension narrative, que l'on appelle *metaplot*, méta-intrigue. Dès ses prémices, *Vampire* annonce une échéance cosmologique programmatique :

Those who believe in the Cycle legends predict a great Armageddon. They say that the Antediluvians are asleep now, but soon they will awake and then they will feed; The Third Cycle is coming to a close, and none but the Third Generation will remain alive at its conclusion. The believers say that each Cycle lasts 2300 years, and soon, very soon the time approaches. They call it the Gehenna, and some Clans prepare for it fervently.<sup>1042</sup>

Ces anciens vampires reviendront pour dévorer leurs descendants. Parmi les derniers suppléments de la gamme, *Gehenna* comprend plusieurs scénarios pour mettre en scène cette apocalypse vampirique. Ce fil narratif s'étend sur l'ensemble de la gamme : les prophéties la concernant étaient déjà apparues dans *The Book of Nod*<sup>1043</sup> ou *Chronica Transylvania. Time of Thin Blood*<sup>1044</sup> introduisait ses signes avant-coureurs, pour donner quelques exemples de la manière dont cette méta-intrigue a été distillée.

Cette méta-intrigue comme structure démiurgique transversale qui sous-tend l'identité d'un univers nous semble réellement emblématique des JdR des années 90 :

---

<sup>1040</sup> Ce jeu est cité en inspiration p.258.

<sup>1041</sup> Andrew Greenberg, voir entretien en annexe.

<sup>1042</sup> *Vampire: the Masquerade*, op. cit., p.7.

<sup>1043</sup> CHUPP Sam, GREENBERG Andrew, *The Book of Nod*, White Wolf, Stone Mountain, 1995.

<sup>1044</sup> ROARK Sarah, SHOMSHAK Dean, *Time of Thin Blood*, White Wolf, Stone Mountain, 1999.

Cette élaboration nous a aussi permis de comprendre qu'un univers imaginaire, au fond, n'était pas qu'un décor, une esthétique mais bien une méta-histoire, un générateur d'intrigues, bref qu'il était important de le penser comme un système non fermé ludique et narratif et pas juste comme une encyclopédie.<sup>1045</sup>

En conclusion, l'univers de *Vampire*, contrairement aux mondes pléthoriques comme Glorantha, est un univers schématique : défini par les personnages plus que par l'espace, il est structuré par un macro schéma actantiel qui porte en germe d'une part, le réseau de relations qui unit les différents protagonistes, et d'autre part par une méta-intrigue qui implique les PJ dans une progression globale. Cela lui confère une dynamique qui, contrairement à Glorantha, n'est pas figée, mais bien syntagmatique, évolutive.

Plutôt que de proposer aux joueurs d'intégrer un monde subcréé déjà très défini, *Vampire* leur transmet un schéma, auquel les suppléments ajouteront de nouvelles ramifications et strates, qu'ils vont pouvoir décliner et adapter comme bon leur semble, dans la ville de leur choix<sup>1046</sup>. Il ne s'agit plus tant d'intégrer un monde que de proposer une structure générique qui pourra être personnalisée par les joueuses, à qui on laisse une part d'autorité générative plus importante que sur Glorantha. Il n'y a plus qu'un pas pour passer à l'intercréativité, qui leur délègue encore davantage cette autorité générative démiurgique, pas franchi par *Oltrée !*

### *Oltrée !, un univers co-généré*

*Oltrée !* est un JdR de fantasy topique qui comprend des elfes, des nains, des dragons et qui a pour thème principal l'exploration : les PJ sont des patrouilleurs qui parcourent des terres qui furent autrefois celles d'un grand empire, laissé exsangue et fragmenté par sa guerre contre le Roi-Sorcier. Reste aujourd'hui des ruines, des cités éparpillées et autres communautés disséminées sur un immense territoire. Les patrouilleurs sont une tradition impériale, un ordre qui a globalement pour but l'exploration, la protection des plus vulnérables voire la remise en état de zones abandonnées ou endommagées.

Si *Oltrée !* ne se distingue pas tant par le genre qu'il choisit de mettre en scène, le jeu nous intéresse particulièrement pour son univers, et surtout la manière dont son système de jeu permet de l'intercréer. Ce titre se veut être un mélange des premiers JdR (espace créé

---

<sup>1045</sup> Frédéric Weil, voir entretien en annexe.

<sup>1046</sup> « First, you need to decide the Setting of the Chronicle -what city is it set in and what is that city like? (We recommend Chicago, or another city nearby, since this will be the location of much of our supplemental material.) » *Vampire: the Masquerade, op. cit., p.202.*

par le MJ selon une carte, et découvert progressivement par les PJ qui ont pour objectif de l'explorer), dont il revisite les codes avec les apports contemporains qui visent à partager l'autorité générative. Cela confère à l'univers d'*Oltrée !* trois spécificités majeures.

D'abord, *Oltrée !* est un univers ouvert, ce que l'on appelle également un « bac à sable »<sup>1047</sup>. En cela, il revient aux sources du JdR, à la différence près qu'en proposant des cartes à l'échelle d'une région à ciel ouvert, il ouvre considérablement l'espace et par là la liberté de mouvement des PJ. Tous les éléments du monde déterminés par le jeu (peuples, créatures, types de communautés, de ruines, etc.) ne sont que des paradigmes que le MJ va pouvoir agencer selon sa volonté. Voici un exemple pratique, avec les différentes étapes d'une création de région, que le MJ fait avant la partie :

La première étape consiste à préparer les contours de la carte et y placer les reliefs, les types de paysage et les cours d'eau. Ensuite, le MJ crée et positionne les différentes communautés (cités, domaines agricoles, villages, etc.).

Pour chaque type de communauté, le jeu fournit une table aléatoire, un outil qui aide à mieux définir ses spécificités. Imaginons que nous choissions de mettre une cité naine, une des catégories de communautés proposées p.43. Deux tables aléatoires me permettent de mieux la définir. La première, selon sa situation, en jetant un dé à huit faces : si je fais 1, ce sera une ancienne forteresse, si je fais 2, une cité souterraine, si je fais 3, une ville nomade, et de 4 à 8, une cité de surface. Imaginons que je fasse 3, notre cité naine est donc nomade.

Ensuite, la seconde table nous propose de déterminer l'occupation principale de ses habitants. Nous relançons un dé et obtenons un 5, qui correspond à la ligne « forgerons ». Ce sera par conséquent l'occupation principale des habitants de cette cité.

Puis, deux autres tables nous enjoignent à définir un ou plusieurs thèmes qui singularisent la communauté, et le type d'intrigues qui lui sont liées, ainsi qu'une faction associée. Pour reprendre notre exemple de la cité naine, je retire les dés et fais 24, ce qui correspond à l'entrée « secret ancien enfoui ». Je refais un jet pour obtenir une intrigue liée, et tombe sur l'entrée « folie ». Enfin, une dernière table aléatoire me permet de choisir une faction, qui peut prendre la forme d'un personnage ou d'une organisation, à rattacher à cette intrigue. Après avoir relancé les dés, j'obtiens « un voleur de grand chemin ». Enfin,

---

<sup>1047</sup> « Bac à sable (vo. Sandbox) – un style de jeu où les joueurs vagabondent dans le paysage, sans que le meneur de jeu ne leur indique la direction. Rob Conley, *Bat in the Attic* (août 2010) ». GRÜMPH John, *Oltrée !, op. cit., p.33.*

il me faut déterminer les motivations de ce voleur : je relance les dés et obtiens « Alliance : la faction veut créer les conditions idéales pour une alliance à long terme avec une autre faction ou une communauté. »<sup>1048</sup>

Voilà donc les graines qui vont nous permettre de « fertiliser » cette cité naine en termes d'intrigues à disposition des PJ, selon la manière dont nous allons agencer ces paradigmes : nous pouvons imaginer que le « voleur de grand chemin » a été envoyé par la guilde des forgerons d'une autre cité pour dérober le « secret ancien enfoui » qui permet aux « forgerons » de la cité naine de créer des armes de qualité supérieure, une dague magique. Il a accepté cette mission car la guilde de voleurs dont il fait partie veut faire une « alliance » avec ce commanditaire. Ce qu'il ignore, c'est que sans les enchantements du mage de la cité naine, la dague rend son possesseur « fou. » Lorsque les PJ arrivent dans la cité naine, une série de meurtres inexplicables a eu lieu (qui sont en réalité commandités par le voleur devenu fou).

Ce n'est ici qu'un exemple d'agencement de ces éléments, mais l'on pourrait imaginer bien d'autres syntagmes à partir de ces mêmes paradigmes.

Après avoir créé les communautés, le MJ a pour tâche de créer des ruines majeures, témoignant de l'histoire de la région, étape aussi importante, si ce n'est davantage, et organisée selon le même procédé de détermination de paradigmes successifs.

*Oltrée !* est un jeu qui donne des outils pour créer un univers en proposant différents paradigmes et des formules pour les lier. En sus de cette première création par le MJ, ce sont les PJ qui, selon leur parcours et les éléments qu'ils ajouteront, en feront le syntagme complet qui deviendra l'univers à part entière : « dans un bac à sable, les joueurs explorent et s'impliquent dans l'univers en étant aux origines des histoires. »<sup>1049</sup> Concrètement, avant la partie, le MJ prend une carte vierge et a pour tâche d'y répartir un certain nombre d'éléments, sans toutefois tout déterminer dans les moindres détails :

Le meneur de jeu doit préparer une région de jeu à l'avance, en y plaçant des éléments scénaristiques potentiels – lieux, figurants, histoires locales, ruines, etc. Il doit éviter de prévoir leur future utilisation. Car ils seront joués, ignorés, remplacés, modifiés par les joueurs eux-mêmes. Le meneur de jeu doit parsemer sa

---

<sup>1048</sup> D'autres paramètres sont encore à définir, mais nous nous arrêterons là pour ne pas davantage complexifier notre démonstration.

<sup>1049</sup> GRÜMPH John, *Oltrée !*, op. cit., p.33.

carte avec des lieux à visiter et des ruines à explorer, afin de fournir suffisamment d'accroches d'aventures et d'intrigues pour ses joueurs.<sup>1050</sup>

*Oltrée !* tente de mettre en place un équilibre pour répartir l'autorité générative démiurgique : « Il faut trouver le bon équilibre entre improvisation et préparation pour le meneur, entre liberté et motivations pour les joueurs. »<sup>1051</sup> En l'absence d'un scénario défini à l'avance et de son intrigue principale qui vient lier le tout et donner une bonne raison dramatique aux PJ d'agir, il faut déterminer des éléments systémiques alternatifs. Ici, les joueuses déterminent elles-mêmes leur objectif en début de partie, pour lequel elles ont une absolue liberté (pacifier les relations entre deux communautés, ou enquêter sur un dragon), et choisissent leur motivation lors de la création de personnage (chasseuse de trésors, chroniqueur, conquérante, etc.) Ajoutons à cela la raison d'être des patrouilleurs (explorer), et le fait que, pour chaque hexagone, les PJ doivent déterminer leur mode de déplacement et leur but : sécurisation, chasse, observation, etc. Ces différents niveaux d'objectifs permettent de maintenir une cohérence générale :

Je n'avais pas le temps d'écrire des scénarios complets, mais il me fallait des outils qui soutiennent sans faiblir des heures et des heures d'improvisation quasi constante sans que l'histoire ne perde pour autant sa cohérence ni que les joueurs ne perdent leur « crédulité » ou leur intérêt. Pour ça, il y a plein d'outils qui consistent presque tous à impliquer les joueurs dans la narration des histoires. Si les choses viennent d'eux – définir les objectifs, inventer les péripéties – ils sont beaucoup plus impliqués (même si ça ne marche pas à 100% avec tous les joueurs).<sup>1052</sup>

La seconde spécificité du monde d'*Oltrée !* est qu'il est intercréé entre tous les joueurs. Participatif selon l'auteur, il partage l'autorité générative démiurgique : « à partir d'une base construite par le meneur de jeu, l'univers bénéficie des apports de plusieurs imaginaires, de plusieurs esprits, de plusieurs intelligences. Il émerge petit à petit de cette émulation collective. »<sup>1053</sup> Pour cela, le système de jeu met en place plusieurs procédés, que nous allons détailler.

---

<sup>1050</sup> *Ibid.*

<sup>1051</sup> Le Grümph, voir entretien en annexe.

<sup>1052</sup> *Ibid.*

<sup>1053</sup> GRÜMPH John, *Oltrée !*, op. cit. p.37.

Les PJ tirent des cartes de patrouille, à partir desquelles ils improvisent des péripéties. Elles peuvent être de quatre sortes : rien à signaler (il ne se passe rien), la rencontre, qui permet de rencontrer d'autres êtres, le détour, qui implique l'environnement, la route, la météo, le terrain et la découverte, où les joueuses trouvent des ruines. Chaque carte comprend une série de mots à partir desquels le PJ improvise une situation de base. Imaginons que la PJ tire une carte Découverte qui comprend la liste suivante : des vagabonds à l'air mauvais, un monstre, des villageois affolés, un ombre dans le ciel, une bête en chasse. Elle a le choix d'intégrer un, plusieurs ou tous ces paradigmes dans la situation qu'elle va imaginer. Par exemple, une bête en chasse se jette sur le groupe (un paradigme). Ou bien, des villageois affolés accourent vers les PJ alors qu'ils sont pourchassés par un monstre (deux paradigmes). Puis, une fois que la PJ a terminé d'énoncer la situation qu'elle a imaginée, le MJ reprend la main et doit inclure dans la suite les éléments créés par la PJ :

Ces rebondissements sont mis en scène dans des lieux et des décors, avec des figurants, qui n'existaient pas l'instant d'avant et font désormais partie de la description du monde. Vous devez prendre des notes sur ces éléments et leur trouver une place. [...] Il suffit qu'un joueur utilise une carte de patrouille pour inventer une certaine herbe aux propriétés étranges pour que celle-ci se mette à pousser dans toute la région.<sup>1054</sup>

Lorsque les PJ ont retourné six cartes patrouille, on considère que l'hexagone est sécurisé.

Les rumeurs sont un autre procédé d'intercréativité démiurgique mis en place par le système. En début de séance ou chaque fois que les PJ arrivent dans une communauté, ils sont invités à imaginer des rumeurs. Le MJ déterminera, aléatoirement ou pas, celles qui sont fondées, erronées ou fausses. Celles qui seront considérées comme véridiques feront partie intégrante de l'univers.

Autre moyen d'intercréativité, quand les joueuses posent des questions sur l'univers, le MJ peut leur retourner la question : si les PJ demandent si, en tant que patrouilleurs, ils portent un uniforme ou ont un signe distinctif, là où dans un JdR classique, le MJ prendrait cette décision, dans *Oltrée !* il peut leur retourner la question et les laisser imaginer ce nouvel élément, qui sera ensuite intégré à la diégèse : « les détails de l'univers se

---

<sup>1054</sup> *Ibid.* p.36.

constituent petit à petit, mais ce n'est pas au meneur de jeu de les amener en répondant aux questions des joueurs. »<sup>1055</sup>

Les cartes exaltation et les cartes persécution sont un autre outil d'intercréativité. Ce sont des cartes que les PJ ont à leur disposition, les utiliser et les gagner représentant un enjeu. Les cartes exaltation permettent aux PJ d'obtenir un bonus, qui peut être d'ordre purement mécanique (relancer un jet raté) ou de générer un fragment d'univers, par exemple : « jouez cette carte quand vous êtes au bout de vos ressources ou que vous cherchez un abri sûr pour les heures à venir. Vous trouvez le nécessaire dans l'heure qui suit. »<sup>1056</sup> Les cartes persécution sont des échecs ou des événements néfastes pour les personnages, que chaque PJ choisit de jouer, notamment pour gagner des cartes exaltation. Le MJ doit improviser à partir de ce contenu. Prenons un exemple : « Jouez cette carte quand vous faites face à des représentants de l'autorité locale. Vous finissez au trou avec quelques charges stupides qu'il faudra régler devant un juge quelconque. »<sup>1057</sup> Dans *Oltrée !*, les PJ peuvent décider pourquoi, quand et comment ils échouent, afin que cet échec représente un véritable enrichissement démiurgique et dramatique.

Autre procédé qui répartit l'autorité générative, les PJ définissent leur objectif avant chaque partie. Ils peuvent être aussi divers que reconnaître une portion de la région, trouver des alliés, rendre service à des amis. À partir de là, le MJ imagine et organise les forces oppositionnelles en répondant à un certain nombre de questions : « qu'est-ce qui peut aller mal ? Qu'est-ce qui peut faire changer d'avis ou reculer les patrouilleurs ? Qui peut vouloir leur mettre des bâtons dans les roues et pourquoi ? »<sup>1058</sup> Le MJ va générer une partie d'univers (ici les opposants) en fonction des souhaits des PJ.

Le système de résolution lors d'un combat peut également octroyer aux PJ une part de l'autorité générative : parmi les trois D8 lancés pour accomplir une action, celui que l'on appelle le dé de prouesse permet de générer des éléments du monde. Si elle fait de 1 à 4, la joueuse peut choisir de faire une prouesse mécanique (obtenir un bonus à son jet), ou une prouesse dite narrative (qui lui permet d'inventer un élément de décor qui lui donnera un avantage tactique, ou d'énoncer un fait qui se vérifie).

---

<sup>1055</sup> *Ibid.*

<sup>1056</sup> Une carte exaltation.

<sup>1057</sup> Une carte persécution.

<sup>1058</sup> *Ibid.* p.59. Il y en a encore d'autres.



Les points de trésors sont une autre manière d'intercréer des fragments d'univers. Chaque fois que les PJ ont terminé d'explorer une zone, ils reçoivent en récompense des points de trésor. Toutefois, c'est à eux de décider de l'incarnation intradiégétique de ces points : « laissez les joueurs décider de ce qu'ils font des points de trésor trouvés et décrire leur nature exacte et l'endroit dans les ruines où ils les ont trouvés. »<sup>1059</sup> Avec douze points (le maximum), les PJ peuvent avoir découvert une relique ancienne, précieuse ou puissante.

*Oltrée !* permet aux joueurs, PJ et MJ, de générer l'univers alors que la partie est en cours : c'est là sa troisième spécificité, d'être un monde émergent, un monde qui, contrairement à Glorantha, est en grande partie construit au présent, pendant la partie, de façon concomitante, impulsé par les joueuses et lié à leurs envies et idées du moment. C'est là toute l'utilité d'encourager les PJ à imaginer les réponses à leurs propres questions sur le monde : « vous n'aurez pas besoin de vérifier dans un livre, d'apprendre (et de faire retenir) des tonnes d'informations. L'apprentissage se fera au moment où le besoin s'en fera sentir et les joueurs retiendront tout cela bien plus facilement puisqu'ils en sont les auteurs. »<sup>1060</sup> D'ailleurs, p.68, il est recommandé de tenir un journal de bord, où le MJ notera tous les pans d'univers au fur et à mesure qu'ils seront générés pendant le jeu : figurants, chronologie, lieux... cette collectivisation indissociable de cette mise au présent de la démiurgie est posée comme le programme ludique du jeu :

Le meneur de jeu prépare un terrain de jeu, des histoires, des accroches et des intrigues, mais sans jamais pouvoir préjuger de ce que les joueurs en feront. Pour lui le plaisir ne vient plus de l'habileté avec laquelle il va écrire ou dérouler son scénario, mais de la dynamique grisante qui le pousse à toujours s'adapter à ce que proposent les joueurs.<sup>1061</sup>

De surcroît, si tous les univers de JdR, puisqu'ils font l'objet d'une réception intercréative, vont être tous plus ou moins singularisés lors de l'acte de réception, celui d'*Oltrée !*, puisqu'il laisse à la création des joueurs une plus grande marge de manœuvre, sera très différent d'un groupe à l'autre :

---

<sup>1059</sup> *Ibid.* p.74.

<sup>1060</sup> *Ibid.* p.37.

<sup>1061</sup> *Ibid.* p.4.

Le résultat, c'est un monde inimitable, né de chaque groupe de jeu et qui se développe progressivement en intégrant les idées de tous. Le meneur de jeu comme les joueurs sont responsables de du façonnage de leur univers et s'efforcent d'intégrer de manière logique et cohérente toutes leurs propositions. Au fur et à mesure se dessine un monde unique, personnalisé, parfaitement adapté aux goûts de chacun et de tous à la fois.<sup>1062</sup>

*Oltrée !*, en répartissant l'autorité générative démiurgique, est davantage intercréatif qu'il est interactif car, contrairement à *Glorantha* qui nous permet d'intégrer un univers déjà défini ou *Vampire* qui nous le livre sous une forme schématique tendue par une méta-intrigue, il donne aux joueurs des paradigmes fictionnels (*topoi*, tables aléatoires) et des outils pour les manier, grâce auxquels ils vont construire leur propre monde. On ne crée donc plus de la fiction selon une logique d'unité figée livrée au récepteur en un tout, comme un roman, mais selon une logique de langage : on rend disponible des paradigmes (le lexique) utilisables par une syntaxe (le système de jeu) pour impulser l'intercréativité, où les jointures sont apparentes pour être démontées.

En conclusion, *Oltrée !* constitue un troisième type d'univers, les mondes émergents, dont la création collective est un enjeu en lui-même, rendue possible par cette mise au présent du processus démiurgique. Il se construit lors d'une progression ciblée (les participantes décident de certaines informations lorsqu'elles en ont besoin) par les micro-crétions successives des joueurs pendant la partie.

Pour conclure cette étude comparatiste, l'univers rolistique est une mise en réseau. Nous avons dit dans notre première partie que le JdR accomplissait une disruption du matériau fictionnel pour le mettre à disposition des joueurs. Ici, nous avons cerné trois manières de rendre interactifs et intercréatifs les univers : par intégration (le système permet d'investir un cadre déjà très défini), par schématisation (le système fournit aux joueuses une structure mise en tension qu'ils peuvent appliquer) et par intercréativité (le système donne aux joueurs des outils pour générer et façonner un univers qui leur sera propre). Pour résumer, les univers de JdR sont toujours construits comme des systèmes, comme l'étaient les mondes de Tolkien, Lovecraft ou d'autres auteurs de science-fiction du XX<sup>e</sup> siècle<sup>1063</sup>.

---

<sup>1062</sup> *Ibid.*

<sup>1063</sup> « L'auteur est conduit à développer au préalable un modèle de son monde, souvent de façon très scientifique (comme en attestent les cahiers de notes de Stefan Wul, les notes écologiques de Frank Herbert ou le globe d'Helliconia, III-507), et par conséquent à relier des variables entre elles, à se poser des questions sur leurs limites et les effets de leurs interactions, afin de nouer un maximum de liens entre les

Cette systématisation des univers les rend interactifs. Comprendre la logique d'un système, c'est être capable de l'utiliser, d'où l'importance accordée à un fonctionnement ultra-cohérent de ces univers. La crédibilité nécessaire à l'immersion ne relève pas tant de la distance plus ou moins importante avec le monde réel que de la vraisemblance interne du monde, mesurée à l'aune de ses propres codes. La cohérence *est* l'identité du monde fictionnel, et fait œuvre en elle-même, par les paradigmes mis en place par le jeu, dont les combinaisons constituent une infinité de narrations potentielles<sup>1064</sup>.

Nous pourrions presque dire que ce qui type un univers rolistique n'est pas son fond, ses paradigmes eux-mêmes, mais bien la façon dont ils sont liés et organisés entre eux, mis en réseau les uns avec les autres :

Ce ne sont ni la longueur ni le nombre des versions qui créent le sentiment de fréquenter un monde fictionnel, mais la densité des recoupements. Les procédés balzaciens de densification sont devenus des clés de construction artistique, industrielle et commerciale des mondes fictionnels.<sup>1065</sup>

Pour preuve, il a été reproché à l'univers de *Pathfinder* de poser de nombreux *topoi* de fantasy, comme des pays aux cultures différentes, sans les lier assez. White Wolf a de son côté intenté un procès aux producteurs du film *Underworld*<sup>1066</sup>, et c'est l'agencement des éléments déjà connus qui a été revendiqué comme spécifique dans son argumentaire :

Ils ont affirmé qu'il existait 60 points d'unique similarités entre *Underworld* et *World of Darkness*. Il a aussi été avancé que le script d'*Underworld* était basé sur le roman *Love of Monsters* (1994) de Collins, qui racontait une histoire d'amour entre une vampire et un loup-garou [roman publié par White Wolf sous la licence *Vampire : la Mascarade*]. Et il ne s'agissait pas que de l'utilisation de quelques concepts uniques. L'argumentation reposait sur le fait que, si la plupart des idées n'étaient pas propres au *World of Darkness* et comprenaient nombres de références mythologiques ou littéraires, Mark.Rein Hagen les avait associées d'une

---

éléments et augmenter ainsi la cohérence générale. » GENEFORT Laurent, *Architecture du livre-univers dans la science-fiction*, op. cit., p.344.

<sup>1064</sup> Par exemple, dans le livre de base d'*INS/MV4*, on trouve trois références à une campagne écrite pour ce titre, *Fire and Ice* : l'archange Gabriel se souvient de son rôle dans le destin de son frère Lucifer ([livre blanc p.8 et 43], qu'il devra tuer à la fin de la campagne), et on apprend que Crocell, prince-démon du Froid, a constitué une « armée de réserve » composée d'humains (ce qui est interdit par la hiérarchie démoniaque) pour lutter contre son frère Béliar (livre blanc p.34).

<sup>1065</sup> CAÏRA Olivier, *Définir la fiction, du roman au jeu d'échecs*, op. cit., p.98.

<sup>1066</sup> WISEMAN Len, *Underworld*, Lakeshore Entertainment, Beverly Hills, 2003.

manière propre à White Wolf. [...] L'affaire s'est réglée à l'amiable, sans qu'aucune des deux parties ne divulgue d'informations sur sa résolution.<sup>1067</sup>

La qualité de ces nouveaux univers fictionnels se mesurerait à l'aune de leur densité et des possibilités permises par leur systématisation, et l'ultra-cohérence des interactions produites par leur structure en réseau.

*A contrario*, l'ultra-cohérence des mondes rolistiques, si elle applique à outrance ses schémas, peut être la cause d'un appauvrissement de l'univers par l'uniformisation : dans *Dragons Revisited*<sup>1068</sup>, un supplément pour *Pathfinder*, la logique de classe de personnages est appliquée aux dragons : les dragons d'argent sont surnommés les paladins des dragons p.46, et ceux de bronze sont l'équivalent des moines p.23.

Évidemment, ces trois typologies sont parfois poreuses et tous les JdR sont intercréatifs à des degrés divers : rien n'empêche des joueurs de Glorantha d'imaginer le contenu des zones qui ne sont pas détaillées dans le jeu. Mais tout de même, les systèmes de jeu modalisent le niveau d'intercréativité. « Les mondes imaginaires sont inévitablement incomplets »<sup>1069</sup> remarque Wolf, et ceux des JdR n'échappent pas à la règle : ils oscillent en permanence entre richesse pléthorique et incomplétude, et font varier ce curseur selon le degré d'intercréativité qu'ils souhaitent mettre en place.

De surcroît, si nous avons défini ces trois typologies selon trois époques différentes, il va de soi que ces catégories cohabitent, et qu'il est courant de voir des jeux qui proposent davantage des univers à intégrer, comme *RuneQuest*, de nos jours. En outre, il ne faut voir dans cette « évolution » aucun jugement de valeur, chacun offrant une mise à disposition différente des univers de fiction. En termes d'évolution cependant, il apparaît clair que le JdR « délègue » un nombre toujours plus élevé d'agents fictionnels : au départ, les joueuses avaient essentiellement la responsabilité de leur personnage, l'unité la plus simple, et surtout finie, de la fiction, dont le maniement se fait instinctivement grâce au processus de l'identification. Elle permet de manipuler le syntagme qu'est la narration, mais intradiégétiquement par les protagonistes. *Oltrée !*, mais également nombre des JdR indépendants dont nous avons parlé dans notre première partie, essaient de trouver un autre

---

<sup>1067</sup> MIZSEI WARD Rachel, « *Underworld vs the World of Darkness: Players and Filmgoers Respond to a Legal Battle* », *Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, vol. 2, n°1 University of Sussex, Brighton, 2008.

<sup>1068</sup> CAREY Christopher, JACOBS James, MCARTOR Mike, REYNOLDS Sean K., SUTTER James L., *Dragons Revisited*, Paizo, Bellevue, 2009.

<sup>1069</sup> WOLF Mark J. P., *Building Imaginary Worlds, The Theory and History of Subcreation*, op.cit. p.38.

mode, extradiégétique. Le but est de doper l'intercréativité fictionnelle, en étendant le champ des paradigmes disponibles sous forme d'outils.

D'ailleurs, nous allons voir maintenant qu'au-delà du JdR, cette mise à disposition des mondes fictionnels en rendant apparents les paradigmes qui les composent comme autant de « briques apparentes » s'étend à d'autres média.

## D. La structuration paradigmatique des univers de la culture populaire

### De l'identification à l'interactivité

Depuis quelque temps, nous observons que cette structure paradigmatique que nous venons d'identifier dans les univers rolistiques code également les mondes fictionnels de la culture geek, qui sont « ludicisés ». Un certain nombre d'entre eux sont construits en « briques » apparentes, que chaque récepteur peut retirer et réagencer selon son bon vouloir pour faciliter l'identification : ces paradigmes, ces briques apparentes, sont en fait des pièces immédiatement visibles et évidentes du système qu'est devenu le monde fictionnel. Même dans des média qui font l'objet d'une réception plus passive, elles se prêtent à la maniabilité et à une déclinaison transmédiatique. En d'autres termes, les paradigmes qui fondent le monde doivent, de la même manière, coder les personnages.

Cette influence implique plusieurs paramètres : une place centrale des personnages, de leur identité, de leur psychologie et de leur rôle en tant qu'actants narratifs ; la mise à disposition d'un contexte narratif vaste, complet, cohérent, afin de permettre la multiplication des interactions directes avec celui-ci, qui s'articulera notamment par des rapports sociaux ; des schémas narratifs structurés en séquences, à la manière d'épisodes formant un ensemble cohérent, habituellement chronologique, qui n'est pas sans rappeler les campagnes. L'objectif est d'aboutir à une évolution significative du personnage, qui au sens large poursuit une quête, un but. Ces différents éléments se retrouvent désormais dans les fictions jeunesse à succès, comme *Harry Potter*<sup>1070</sup> (une série de romans anglais), *Naruto*<sup>1071</sup> (un manga japonais) et *Hunger Games* (une trilogie de romans américains). Ces œuvres jeunesse ont pour point commun, outre leur large succès, d'avoir été adaptées sur

---

<sup>1070</sup> ROWLING J.K., *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Bloomsbury Publishing, Londres, 1997.

<sup>1071</sup> KISHIMOTO Masashi, *Naruto*, Shūeisha, Tokyo, 1999.

de nombreux supports médiatiques. Voyons maintenant comment la structure de leur univers prêtait le flanc au transmédia.

La manifestation la plus flagrante de cette influence ludique passe justement par la création des personnages. Il ne s'agit pas tant de création à proprement parler que d'agencement de « briques » diégétiques. Ces protagonistes se forment par la décomposition de fragments constituant des archétypes, réassemblés de différentes manières pour élaborer de nouveaux personnages. Comme nous l'avons vu, si Tolkien n'a pas consciemment créé cette méthode de construction *OD&D* s'est chargé de la systématiser.

Cette méthode de création de personnages par agencement de « briques » est saillante dans *Naruto*, *Hunger games* ou *Harry Potter*, dont les univers mettent à disposition différents paradigmes permettant de très nombreuses combinaisons.

Dans *Naruto*, les personnages ont le choix entre la manipulation de divers éléments (foudre, feu, terre, etc.), qui selon leur association permettent la maîtrise d'éléments secondaires (bois, lave, cristal, etc.) Viennent s'ajouter diverses techniques de combat régies par des signes incantatoires inspirés des douze signes chinois, différents styles de combat, cinq grands pays avec leur culture, qui portent également le nom d'un élément naturel (Naruto vient du Pays du Feu), diverses « classes » ou grades de ninjas, bref autant de paramètres prédéfinis qui permettent de composer son personnage. Celui-ci portera sur lui des signes ostensibles de ces paradigmes, comme les symboles sur le bandeau frontal qu'arborent tous les personnages, représentant leur appartenance à tel ou tel village (Naruto vient du village de la Feuille, comme le montre l'emblème sur le sien). Les paradigmes du syntagme-univers sont littéralement incarnés par des symboles que les personnages portent ostensiblement, et par lesquels il est immédiatement possible de les identifier.

Le même phénomène s'observe dans *Harry Potter* : la sphère dans laquelle évolue les personnages est restreinte (une école), ils y sont élèves, mais de la même manière ils vont se singulariser par l'agencement des paradigmes disponibles : l'appartenance à l'une des quatre maisons, un équipement spécifique (baguette, balai, symboles d'appartenance à un groupe, comme Ron qui est d'emblée perçu comme pauvre à cause de ses fournitures), la spécialisation dans un domaine magique parmi ceux qui sont enseignés (métamorphose, potions, etc.)

Le monde d'*Hunger Games* est partagé en douze districts, qui ont chacun une spécialité : la maçonnerie pour le 2, la pêche pour le 4 et le minerais pour le 12, dont sont originaires Katniss et Peeta, cette origine typée constituant un premier paradigme de définition. Avant le début des Jeux, la plupart des personnages, lors de l'entraînement, se distinguent par leur spécialisation dans une arme ou une technique de combat particulière : l'arc pour Katniss, le fait de soulever du poids pour Peeta. Dans une moindre mesure, le métier ou la façon dont les personnages subviennent aux besoins de leur famille a également une influence sur leur apparence, leur physique. Quant aux symboles de ces paradigmes définitoires, ils ont ici aussi leur importance : le geai moqueur, qui figure d'ailleurs en couverture des trois tomes et est le titre du troisième en anglais, est au départ un animal très répandu dans le District 11. Katniss reçoit une broche le représentant au début du premier tome. Au fur et à mesure, il va devenir l'emblème des peuples en rébellion, Katniss allant même jusqu'à porter un costume inspiré des formes de l'oiseau dans le tome 2 et 3. Elle insiste bien sur le fait que tout le monde se met à l'arborer : « Apparemment, j'ai dû lancer une nouvelle mode avec ma broche car de nombreuses personnes exhibent un geai moqueur dans leur tenue. Il apparaît sur des boucles de ceinture, brodé sur des revers de soie ou même tatoué sur des endroits intimes. »<sup>1072</sup>

D'une part, ces paradigmes permettent de dépasser le stade de l'identification dans le cadre d'une fiction jeunesse habituelle : chaque récepteur peut s'amuser à imaginer quels paradigmes le définiraient, puisqu'il suffit de créer ce syntagme pour être immédiatement intégré au monde, ce qui est d'autant plus vrai pour des récepteurs habitués aux MMORPG, qui ont directement emprunté ce système aux JdR. D'autre part, ces codes communs nécessaires à la cohérence des personnages fonctionnent pour convenir aux ambitions transmédiatiques, puisque ces éléments de composition seront vendus sous forme de produits dérivés (écharpe de Gryffondor, bandeau de Naruto orné du symbole de Konoha, broche du geai moqueur), ce qui explique également que les éditeurs ou producteurs privilégient ce genre d'univers. Ces objets, symboles spécifiques d'un monde particulier, sont en quelque sorte des objets déictiques, puisqu'ils renvoient, implicitement, à toute la richesse d'une diégèse. Ils suggèrent, par leur simple présence, tout un passif, un *background* embarqué qui témoigne du système cohérent qui organise le monde fictionnel.

---

<sup>1072</sup> COLLINS Suzanne, *Hunger Games, l'embrasement*, 2009, trad. par Guillaume Fournier, Pocket Jeunesse, Paris, 2010, p.85.

L'évolution des protagonistes est sanctionnée et ostensiblement marquée par des étapes explicites, qui parfois recourent même les formats éditoriaux : Harry Potter va à l'école de Poudlard, passe une classe de livre en livre, gagne la coupe de feu et participe au championnat de quidditch, et gagne un objet magique par « niveau » : la cape d'invisibilité dans le premier tome, le balai volant et la carte du Maraudeur dans le troisième, etc. Naruto se voit enseigner des techniques précises par des professeurs de l'Académie ninja, et il faut passer des épreuves pour monter de rang en rang. Les Hunger Games placent les personnages dans un jeu compétitif, à l'issue duquel il existe des vainqueurs. D'une part, tous ces espaces très réglés et plus ou moins restreints permettent de mettre en place des relations sociales pas si éloignées d'un contexte scolaire, par exemple la rivalité entre Harry et Draco, entre Katniss et Cato, entre Naruto et Sasuke.



D'autre part, ces univers font l'objet d'une mise en tension ludique : le chemin initiatique parcouru par les héros, l'ennoblissement de Tolkien, l'évolution des personnages telle qu'on la trouve en JdR, devient le moteur dramatique principal, à partir duquel se déroulent les autres fils narratifs. Ces étapes doivent être rendues saillantes, systématisées intradiégetiquement par des institutions, et selon un mode ludique (concours des maisons de Poudlard par points, les Hunger Games eux-mêmes, les combats en arènes de Naruto).

C'est pour ces mêmes raisons que les univers de ces œuvres se prêtent à l'appropriation des récepteurs et sont parmi les plus prisés en ce qui concerne la fanfiction<sup>1073</sup>. Si la pulsion encyclopédique des fans qui réalisent sur le Net de véritables guides de leurs

<sup>1073</sup> « Textes, allant de la nouvelle au roman-feuilleton, écrits par des amateurs et situés dans un univers de la littérature populaire, appelé le "canon". Les univers les plus fréquemment exploités sont tirés de la culture adolescente : *Harry Potter*, *Twilight*, *Buffy the Vampire Slayer*... On remarque cependant bien des similarités avec le jeu de rôle. La pratique se fait en communauté, où un auteur écrit pour des lecteurs, amateurs comme lui. Dans les deux cas, on ne se contente plus d'apprécier l'œuvre telle qu'elle se présente ; on la recrée, en ajoutant à volonté de nouvelles intrigues, de nouveaux personnages... » CRISTOFARI Cécile, « Lecteur, acteur : la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle », *op.cit.*



univers favoris est, à juste titre, la manifestation d'une volonté d'hyperspécialisation, gageons que l'appropriation interactive par l'intégration de ses propres syntagmes fictionnels (comme un personnage) impulse en partie la volonté de réaliser de tels travaux.

### Des mondes transmédiatiques

Si, comme nous l'avons dit, la systématisation est la prémisse des statuts interactifs voire intercréatifs des mondes fictionnels, elle est également propice à une déclinaison transmédiatique. L'expérience de ces mondes par tous les média est un fantasme d'appropriation totale, selon toutes les réceptions, tous les points de vue, afin d'en saisir l'essence, ce qui fait sens avec le goût de la culture geek pour l'esthétique de la répétition dont nous avons parlé. Cette « multi-réception » transmédiatique devient indissociable de la culture populaire, et autant caractéristique de ses univers que leur structure systémique : « More and more, storytelling has become the art of world-building. [...] The world is bigger than the film, bigger even than the franchise. [...] World-making follows its own market logic. »<sup>1074</sup>

Les mondes deviennent l'œuvre à part entière et leur matérialisation est par essence sérielle. On remarque d'ailleurs la multiplication de « bibles », qui sont, dans leur forme, leur organisation et leur fond, tout à fait comparables à des « splatbook » de JdR, des suppléments concernant l'univers. *Le Manuel du Jedi*<sup>1075</sup>, utilise une typographie manuscrite en plus du texte courant pour simuler des notes ajoutées de la part des personnages (Luke, Darth Sidious, etc.), un peu comme celles que l'on peut trouver dans le Guide de la cité pour le JdR *Wastburg*, et prétend avoir une existence intradiégétique (on retrouve le *merchandising* du côté de la mimesis, invasif, qui est un ersatz à la croisée des mondes), « une des plus étonnantes découvertes effectuées depuis l'ouverture de la nouvelle Académie Jedi. »<sup>1076</sup> Il est structuré selon de véritables niveaux : initié Jedi, Padawan, chevalier Jedi, cette dernière partie détaillant d'ailleurs les classes de personnages jouables dans le MMORPG *The Old Republic*<sup>1077</sup>, à savoir Jedi gardien, Jedi consulaire et Jedi sentinelle.

---

<sup>1074</sup> JENKINS Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media collide*, op. cit., p.114.

<sup>1075</sup> WALLACE Daniel, *Star Wars, Manuel du Jedi*, 2010, Larousse, Paris, 2013.

<sup>1076</sup> *Ibid.* p.1.

<sup>1077</sup> BIOWARE, *Star Wars: The Old Republic*, Electronic Arts et LucasArts, Austin, 2011.

Également, la collection Ourobores de Mnémos accueille non pas des romans (bien que la plupart des textes soient narrativisés), mais bien des mondes à part entière, qui sont l'œuvre elle-même, donnés à voir par le biais de textes et d'images.

Le transmédia est le corollaire direct de cette tendance actuelle pour laquelle le monde fait œuvre : musique, image, texte, récits et mythes, on se souvient de la citation de Tolkien qui rêvait de voir son monde investi par d'autres créateurs et d'autres média. Il s'agit, au-delà de créer un monde accueillant pour quelques narrations, d'imaginer toute une culture : « imaginary worlds are more than art, entertainment, games, tools, dreams, nightmares, experiments or laboratories; they are nothing less than the fulfillment of humanity's subcreative vocation. »<sup>1078</sup> En d'autres termes, ils relèvent d'une pulsion créative presque mythique, dans le sens où ces fictions embrassent une cosmogonie dans son ensemble. Par conséquent, ces univers ne peuvent être que transmédiatiques, ces multiples focales par lesquelles les appréhender témoignant de leur richesse.

### E. Une nouvelle mutation de la matière mythique ?

Nous avons vu que le JdR et sa méthode de construction par agencement et logique systémique n'est qu'une mise en pratique de la logique structuraliste appliquée à la fiction.

Cette recomposition ultra-rationnelle constitue, comme nous l'avons déjà mentionné, une réponse au néant postmoderne par une réactualisation du mythe : les mythes organisent l'univers en espace cohérent (évoquons les spécialités des dieux grecs et des saints chrétiens). Le système de jeu, grâce aux classes par exemple, rend l'univers ultra logique et signifiant. En cela les JdR pourraient être considérés comme une incarnation postmoderne des systèmes mythiques.

Cette systématisation des univers fictionnels concerne désormais la culture populaire dans son ensemble, et ce processus postmoderne de déconstruction et de reconstruction est devenu une technique de création à part entière (si ce n'est *la* technique de création phare) de la culture populaire, comme l'explique le célèbre auteur de comics Alan Moore :

Le mot d'ordre était « déconstruction ». Je déconstruisais des trucs et, comme j'étais très postmoderne, je démontais ces icônes pour voir comment elles fonctionnaient. On parlait beaucoup de déconstruction dans les

---

<sup>1078</sup> WOLF Mark J. P., *Building Imaginary Worlds, The Theory and History of Subcreation*, op. cit., p.152.

dernières décennies du XX<sup>e</sup> siècle, mais pour moi, si c'était nécessaire, c'était en tant que partie d'un processus. [...] Démonter quelque chose et l'examiner puis le synthétiser, remettre les éléments ensemble d'une manière qui, on peut l'espérer, fonctionnera mieux.<sup>1079</sup>

Comme l'explique Eco<sup>1080</sup>, les cultures populaires réhabilitent parfois les structures mythiques. Les genres de l'imaginaire, pour qui le fond mythique est un matériau de base, et même les littératures populaires d'une façon générale, se prêtent à ces processus de déconstruction et de reconstruction, comme elles exhibent une littéarité prononcée par leurs marqueurs de fiction : la magie pour la fantasy, les voyages spatiaux pour la science-fiction, les créatures surnaturelles pour le fantastique et l'horreur, les exploits surhumains d'un héros pulp, la victoire du bien sur le mal dans les romans policiers, etc. Ces codes étant facilement identifiables, ils sont aisément convertibles en paradigmes maniables. Il nous semble que c'est la raison pour laquelle ces genres ont été particulièrement prisés par les JdR.

D'une certaine manière, les genres de l'imaginaire procèdent d'un processus de « mythologisation » : la SF du futur, la fantasy du passé, le fantastique du présent. Peut-on parler, pour ces genres, d'une forme de survivance des mythes et de leurs schèmes narratifs forts (quêtes, victoires, évolution des personnages vers un statut divin) ? Pour le créateur de Glorantha, la pratique du JdR « nourrit » ce besoin de fiction mythique :

Everyone has a kind of perceptive organ that is used to discern the world of mythology. By this I mean the realm of the non-ordinary, the realm of the ancient spiritual provinces. This “*organ*” perceives what I call the Ten Gods, which are things that all people have some kind of response to, even though they are not physically real in and of themselves. The Ten Gods include Sex, Death, Belonging, Rhythm, Lead/follow, Trance, Awe, Beauty, Terror and the other one, which everyone argues about. So we all have a fascination with these ancient, pre-human “*powers*”, and these are the sources of mythology. The original human understandings of these things are cloaked in mythology by everyone. So everyone has a fascination with these, even if they are denied to us by the modern world, and we perceive them and seek to interact with them to understand the meaning of life, and this is the “*mythological urge*”. Well, simply put, the playing of roleplaying games is one of the ways that people seek to fulfill that urge, and so it is a form of mythical interaction.<sup>1081</sup>

---

<sup>1079</sup> Alan Moore, in BÉTAN Julien (dir.), *Alan Moore, tisser l'invisible, Les Moutons électriques*, Lyon, 2010, 307 pages, p.145.

<sup>1080</sup> ECO Umberto, *De Superman au surhomme*, op. cit.

<sup>1081</sup> Greg Stafford, in *Amandine Labarre interviews Greg Stafford*, 2005, <http://www.alphaeridani.com/search/label/jeu%20de%20r%C3%B4le>

Mythes et JdR, par l'oralité, se prêtent à une réception que l'on pourrait qualifier d'« appropriative », dans le sens où, chaque fois qu'un mythe est raconté, qu'un jeu ou une campagne est jouée, il ou elle portera la « marque » des joueuses, et ne sera jamais identique d'un groupe à l'autre, malgré une base commune. Sont conservés les mythèmes, des constantes, mais leur manipulation implique une appropriation :

Cette parlerie suppose une manipulation continue, un bricolage permanent des points fixes sur lesquels reposent une culture, ses valeurs, ses mythes, ses symboles [...] Les contes, les légendes, les fantômes plus ou moins intellectualisés ne résultent-ils pas de cette manipulation divagante ?<sup>1082</sup>

En conclusion, ces univers-œuvres sont pensés pour l'appropriation par une potentielle interactivité voire intercréativité, qu'elle soit suggérée ou réalisée par des médias comme le jeu vidéo ou les JdR. L'interactivité impulsée par ces univers est au cœur de la réception des cultures populaires, comme nous allons le voir à présent.

## Conclusion

Bien plus que partagés, les univers des JdR sont co-générés par les joueuses à des degrés divers, à l'aide d'outils fournis par le système de jeu. C'est ce que nous appelons l'intercréativité. Cet acte de création pluriel implique forcément une appropriation des récepteurs-créateurs, puisqu'une même base se voit enrichie par leurs apports.

Certains JdR, comme *RuneQuest*, proposent davantage des mondes à intégrer qu'à générer, même si les joueuses créeront forcément des fragments de celui-ci, ne serait-ce qu'en inventant leur personnage. D'autres, comme *Vampire: the Masquerade*, procurent un schéma relationnel déclinable à de multiples lieux, que les joueurs vont pouvoir adapter, et une méta-intrigue qui met ce contexte en tension. Enfin des jeux comme *Oltrée !* fournissent aux joueuses des instruments qui leur permettront de bâtir ensemble l'univers dans lequel leurs personnages évolueront. Dans tous les cas, les univers rolistiques sont des mises en réseau.

La structure systémique des univers en « briques apparentes », comme autant de paradigmes disponibles et maniables par les récepteurs, implique de fait une réception

---

<sup>1082</sup> DUVIGNAUD Jean, *Le Jeu du jeu*, op. cit., p.39.

interactive voire intercréative. Systématiser l'univers revient à le rendre compréhensible et donc manipulable par un tiers. Le but est de faire l'expérience d'un univers, les narrations deviennent des exemples d'itinéraires. La sensation d'immersion passe par le sentiment de liberté qu'éprouve le récepteur lorsque la diégèse surpasse le récit.

Au-delà du JdR, l'avènement de ces univers fictionnels comme lieu de création collective et transmédiate se répand. Ils sont résilients car ils résistent à la finitude d'une seule œuvre, d'un seul support. Leur richesse ne peut être rendue que via une multiplicité des focales et des médias. En cela, et comme chaque auteur y ajoute ses éléments, ils deviennent des mondes mythiques. C'est également pour cette raison que le savoir transmis sur ces mondes tend à se subjectiviser : ils sont trop complexes pour que leur signification et leur origine soient saisies objectivement et parfaitement.

La création fictionnelle des genres de l'imaginaire tend à se pluraliser. Le JdR a été précurseur car il a mis cette collectivisation au cœur de son processus et a fourni des outils pour l'accomplir.

### III. LE JDR, RELAIS DE L'ÉVOLUTION MEDIATIQUE INTERACTIVE

Nous allons voir le rôle joué par le JdR dans cette évolution globale de la réception de la fiction, qui tend à devenir plus interactive. Est-il précurseur, suiveur, relais ? Nous étudierons en quoi l'intercréativité permise par les JdR constitue un dépassement de l'interactivité.

#### A. Réception interactive de la fiction dans la culture populaire

##### Prémices de la réception interactive

Le rapport interactif à la fiction, s'il connaît un développement sans précédent ces dernières années, ne semble pas être une invention de la fin du XX<sup>e</sup> siècle. Si les études concernant cette réception sont somme toute assez récentes, il est possible de retrouver ce rapport interactif quelques siècles auparavant :

À l'origine, le *mask* est un spectacle, né en Angleterre au XVI<sup>e</sup> siècle, accompagné de mascarades (d'où le mot) que l'on peut assimiler aux *Canti carnascaleshi* de Florence.

Une douzaine de gentilshommes, déguisés de manière fantastique et masqués, se rendaient à cheval chez un noble qui feignait de s'étonner de leur arrivée. Ensuite avaient lieu « une grande danse », des jeux avec l'assistance et enfin, démasqués, les gentilshommes dansaient avec les dames. Un grand personnage, le roi ou un prince, était toujours au centre du divertissement, les danseurs et les acteurs étaient tous nobles, l'assistance choisie et largement participante. Au XVII<sup>e</sup> siècle, le jeu devient d'un luxe extravagant. [...] Il y a un mélange des genres total : parlé, mimé, chanté, de façon expressive, et épousant de très près la langue anglaise, dansé, avec un accompagnement instrumental lui aussi très expressif, les danses traduisant tous les sentiments, du gai au grotesque, du tragique au majestueux. Le désordre et la discontinuité du livret et de l'intrigue sont complets. [...] Tout évolue dans le merveilleux, le fantastique, la poésie et le surnaturel aussi.<sup>1083</sup>

Ces fictions que l'on pourrait qualifier d'événementielles rappellent le GN : chacun joue un personnage costumé, les situations sont participatives, en partie improvisées et simulées (le noble « feint »). Elles sont une expérience immersive de la fiction par le corps, qui est intégré dans l'espace diégétique se superposant à l'espace réel, et se rattachent aux genres

---

<sup>1083</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit., p.989.

de l'imaginaire. Dans un sens, les danses et la musique, comme elles agissent comme une interface pour représenter et exprimer des sentiments, évoquent un genre de système de jeu.

Dans la littérature, certains auteurs font l'expérience, au-delà d'une ponctuelle adresse directe au lecteur, de la seconde personne du pluriel (pour son emploi de politesse) :

Avant de vous jeter dans le confessionnal, au fond de cette petite chapelle ébranlée par le trot des omnibus, vous êtes arrêté par un fantôme décharné et magnifique, qui soulève discrètement l'énorme couvercle de son sépulcre pour vous supplier, créature passagère, de penser à l'éternité !<sup>1084</sup>

Dans ce texte, Baudelaire décrit l'expérience de la sculpture comme un cheminement dans l'espace, une déambulation parmi les statues, un art « autour duquel on peut tourner librement »<sup>1085</sup>, que l'on peut appréhender selon le point de vue qui semble le plus approprié au récepteur. S'observe dès lors le tissage d'un lien ténu entre une narration littéraire à la seconde personne et la pérégrination, affermi par *La Modification*<sup>1086</sup>, un roman de Michel Butor qui décrit le trajet en train d'un homme qui se rend à Rome pour retrouver sa maîtresse. Tout au long du roman, le narrateur vouvoie le lecteur :

Vous vous introduisez par l'étroite ouverture en vous frottant contre ses bords, puis, votre valise couverte de granuleux cuir sombre couleur d'épaisse bouteille, votre valise assez petite d'homme habitué aux longs voyages, vous l'arrachez par sa poignée collante, [...].

Non, ce n'est pas seulement l'heure, à peine matinale, qui est responsable de cette faiblesse inhabituelle, c'est déjà l'âge qui cherche à vous convaincre de sa domination sur votre corps.<sup>1087</sup>

Le texte, au présent, situe constamment le personnage (et par voie de conséquence le lecteur) dans l'espace et, au-delà de l'identification, l'invite à endosser le rôle de Léon Delmont pour le précipiter dans les turpitudes et les interrogations de ce protagoniste. L'intrigue passe au second plan, pour plonger le lecteur dans le « stream of consciousness » du personnage, qui dérive vers de nombreux récits enchâssés (souvenirs d'autres voyages, suppositions sur l'identité des autres usagers, etc.). Ne sont données, sur

---

<sup>1084</sup> BAUDELAIRE Charles, *Écrits esthétiques, op. cit.*, p.345.

<sup>1085</sup> *Ibid.* p.347.

<sup>1086</sup> BUTOR Michel, *La Modification*, Éditions de Minuit, Paris, 1957.

<sup>1087</sup> *Ibid.* p.9.

la nature du personnage, que des indications qui ne « verrouillent » pas l'identification (son âge est connu dès le départ, mais son prénom vers la fin).

D'autres romans narrés à la seconde personne du singulier suivront, comme *Un homme qui dort*<sup>1088</sup>, *Si par une nuit d'hiver un voyageur*<sup>1089</sup>.

Cette narration à la seconde personne permet un engagement plus profond du lecteur, qui se sent impliqué dans les cas de conscience du personnage. Là aussi, le livre est un objet à la croisée des mondes, ersatz entre la fiction et la réalité, la matérialisation même de l'interactivité.

Comme il n'est pas aisé d'obtenir des comptes rendus précis sur l'expérience fictionnelle telle qu'elle était vécue dans les siècles précédents, il serait possible d'envisager que la dichotomie marquée entre émetteur et récepteur ait émergé avec l'industrialisation et la matérialisation de la fiction sous forme de produit culturel, qui pose une frontière assez claire entre ces deux postures. D'une façon générale, au XX<sup>e</sup> siècle, certains artistes, tous domaines confondus, ont parfois cherché à remettre ces frontières en cause par l'interactivité :

Dans les arts plastiques, surtout au XX<sup>e</sup> siècle, il existe des œuvres dont certaines parties sont mobiles et que le public dispose comme il veut ; par exemple, une sculpture métallique comporte des pièces enfilées sur des tringles, susceptibles de prendre toutes les positions possibles d'un bout à l'autre de la tringle sur laquelle elles glissent, ce qui multiplie les aspects possibles de l'œuvre ; d'autres ont des cavités prévues pour y disposer tel objet que l'on veut.<sup>1090</sup>

Cette tendance s'observe, de la même manière, au sein de la culture populaire. Dès 1940, dans *Master Murderer*<sup>1091</sup>, une aventure de Batman, on s'adresse directement au lecteur pour l'inviter à prendre part au jeu de deviner l'identité du coupable : « d'après vous, qui est le mystérieux assassin ? Qui la menace masquée ? Désignez votre coupable ! »<sup>1092</sup> On oblige le lecteur à prendre une décision, comme au *Cluedo*<sup>1093</sup>. Ce

---

<sup>1088</sup> PEREC George, *Un homme qui dort*, Denoël, Paris, 1967.

<sup>1089</sup> CALVINO Italo, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Einaudi, Turin, 1979.

<sup>1090</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit., p.1103.

<sup>1091</sup> FINGER Bill, « A Master Murderer », in *Batman 1939*, n°41, DC Comics, New York, 1940, trad. par Edmond Tourriol et Makma, coll. « Deluxe », Semic, Paris, 2004.

<sup>1092</sup> *Ibid.* p.176.



procédé marquera la culture des comics : en 1952, la nouvelle mouture du *Journal de Mickey* proposera des énigmes à résoudre par le lecteur sous forme de BD (une page dans laquelle il faut découvrir des indices), qui deviendront les fameux Mickey Énigme.

Par la suite, la culture populaire adolescente, au-delà des comics, s'approprié cette technique consistant à briser le quatrième mur défini par Diderot<sup>1094</sup> : dans le film *Ferris Bueller's Day Off*<sup>1095</sup>, le personnage principal, un adolescent qui fait l'école buissonnière pour partir faire une virée à Chicago avec ses amis, s'adresse directement aux téléspectateurs, en aparté. On retrouvera cette technique dans les séries TV *Parker Lewis can't Lose*<sup>1096</sup>, qui met en scène un trio de lycéens, ou encore *Malcom in the Middle*<sup>1097</sup>, qui met en scène le quotidien d'un jeune homme surdoué dans une famille nombreuse et excentrique. Comme le rappelle Fondanèche :

Les paralittératures forment un groupe sensible à leur époque, beaucoup plus que la littérature générale. Elles réagissent beaucoup plus vite et bien plus profondément aux mutations sociales et aux mouvements de l'histoire contemporaine que la littérature attestée. C'est pourquoi, sous forme métaphorique, elles ont tendance à décrire le monde dans lequel elles se sont développées.<sup>1098</sup>

Dans cette seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, les prémices de la réception interactive sont associées aux œuvres de la culture populaire. S'il s'agit d'impliquer le lecteur par l'empathie (chez Butor ou dans *Malcom*), de l'engager par une prise de décision (*Batman*) ou de lui faire parcourir l'espace fictionnel, sa présence est assumée comme un fait établi. Les auteurs incluent le processus de réception comme partie intégrante de l'œuvre : c'est en cela que nous parlons d'assimilation, toutes ces œuvres prennent explicitement en compte et assimilent la présence du récepteur. Dans le même ordre d'idées, cette fin de siècle verra également une mise en abîme du processus immersif par l'investissement.

---

<sup>1093</sup> Sur les comics précurseurs d'une réception ludique, voir Brougère Gilles, « Et si superman n'était qu'un jeu », in BROUGÈRE Gilles (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets*, coll. « Mutations », Autrement, Paris, 156 pages, 2008.

<sup>1094</sup> DIDEROT Denis, *Discours sur la poésie dramatique*, 1758.

<sup>1095</sup> HUGHES John, *Ferris Bueller's Day Off*, John Hugues, 1986.

<sup>1096</sup> PHILLIPS Clyde, DIAMOND Lon, *Parker Lewis can't Lose*, Columbia Pictures Television, Culver City, 1990 à 1993.

<sup>1097</sup> BOOMER Linwood, *Malcom in the Middle*, Satin City, 2000 à 2006.

<sup>1098</sup> FONDANÈCHE Daniel, *Paralittératures*, op. cit., p.693.

### Franchir le quatrième mur : la mise en abîme de l'immersion

Au début du XX<sup>e</sup>, Alice était allée de l'autre côté du miroir, Peter Pan avait emmené les enfants Darling au Pays imaginaire et Dorothée avait été emportée par une tornade dans le monde merveilleux d'Oz. Déjà les sphères fictionnelles s'emboîtaient comme des poupées russes. En 1979, *L'Histoire sans fin*<sup>1099</sup> de Michael Ende imbrique une fiction dans la fiction : Bastien est immergé au sens propre dans le Pays fantastique via le livre qui porte le même titre que celui du roman que nous sommes en train de lire. La mise en abîme est explicite. Encore ici, l'objet fictionnel est un ersatz à la croisée des mondes, et le lecteur est assimilé par l'œuvre, et même mis en scène par elle.

La différence entre les deux univers est symbolisée par la mise en page : les textes qui concernent le monde dont est originaire Bastien sont en gras, ce qui permet de les identifier sans ambiguïté :

À son cou était suspendue une chaîne avec une grosse amulette d'or sur laquelle on distinguait deux serpents, un clair et un foncé, qui se mordaient la queue l'un l'autre, dessinant un ovale.

**Bastien s'arrêta, surpris. Il referma le livre - non sans prendre la précaution de laisser son doigt entre les pages - et regarda une nouvelle fois très attentivement la reliure. Il y avait bien deux serpents qui se mordaient la queue et dessinaient un ovale !<sup>1100</sup>**

Dans le titre même de ce livre est postulée la non finitude de cette narration, qui se pose davantage comme un monde que l'on pourrait toujours parcourir et découvrir, plutôt que comme un récit qui suppose une structure. L'histoire n'est plus un récit, elle est assimilable à l'itinéraire dans l'univers : « c'était bien là ce dont il avait tant de fois rêvé, ce qu'il souhaitait depuis le jour où la passion des livres s'était emparée de lui : une histoire qui ne finit jamais ! Le livre des livres ! »<sup>1101</sup> Cet univers est un véritable générateur d'histoires enchâssées, d'ailleurs certains chapitres (1,15, 17, 26), se terminent par la phrase : « mais cela est une autre histoire, qui sera contée une autre fois. »

L'objet fictionnel (ici un livre) opère doucement, à cette époque, ce glissement vers ce statut qui le positionne davantage du côté de la mimésis, comme un ersatz intradiégétique investi du pouvoir de briser le quatrième mur et de permettre d'entrer dans la fiction, de la

---

<sup>1099</sup> ENDE Michael, *L'histoire sans fin*, 1979, trad. par Dominique Autrand, Stock, Paris, 2008.

<sup>1100</sup> *Ibid.* p.46.

<sup>1101</sup> p.14

rendre interactive. Ce motif devient un récurrent dans les années 1990 : dans *Last Action Hero*<sup>1102</sup>, un jeune garçon fan de films d'action peut entrer dans celui de son héros préféré grâce à un ticket de cinéma magique. Dans *Jumanji*<sup>1103</sup>, adapté du roman éponyme de Chris Van Allsburg sorti en 81, deux enfants trouvent « Jumanji, un jeu pour tous ceux qui espèrent laisser derrière eux leur univers », qui inverse le processus en important dans le monde réel des phénomènes issus du monde du jeu. C'est également le pouvoir de la VHS de *Ring*<sup>1104</sup>, roman d'horreur japonais adapté en film, qui fait littéralement sortir de la télé le fantôme de Sadako pour qu'elle tue ses victimes de peur. Dans le jeu vidéo *Myst*<sup>1105</sup>, le mystérieux personnage incarné par le joueur est téléporté sur l'île de Myst grâce à un livre, et il s'agira de trouver d'autres ouvrages similaires, les livres de liaison, pour passer dans de nouveaux mondes, les Âges.

En conclusion, l'objet culturel voit sa métaphore de passeur vers l'univers fictionnel réalisée.

#### L'interactivité, conséquence du caractère hétéronome de la culture populaire ?

La culture populaire, notamment depuis l'industrialisation, a fréquemment été accusée de sacrifier l'exigence sur l'autel de la marchandisation, nécessitant une diffusion massive. Le divertissement se différencierait de l'art car son impulsion originelle se plierait au bon vouloir des récepteurs.

Ces œuvres qui prennent en compte les envies du public deviennent suspectes aux yeux de la critique : elles ne sont plus l'expression authentique de la singularité d'un artiste, qui se doit d'être intemporelle et ne pas viser à conforter mais à ébranler. L'intégration des attentes du lectorat est considérée comme une véritable perte de pouvoir du créateur sur son œuvre :

L'écriture des "romans-feuilletons" se fondait avant tout sur les attentes du lectorat, quitte à devoir, pour l'auteur, se soumettre à une forme de pouvoir : Eugène Sue fut ainsi contraint, sous la pression d'un abondant courrier des lecteurs, de ressusciter le héros qu'il avait précédemment fait mourir.<sup>1106</sup>

---

<sup>1102</sup> MCTIERNAN John, *Last Action Hero*, Columbia Pictures, Culver City, 1993.

<sup>1103</sup> JOHNSTON Joe, *Jumanji*, Interscope Communications, 1995.

<sup>1104</sup> SUZUKI Koji, *Ring*, 1991.

<sup>1105</sup> CYAN WORLDS, *Myst*, Broderbund Software, Eugene, 1993.

<sup>1106</sup> BERTHOU Benoît, *Le Best-seller, la fabrique du succès*, conférence donnée aux Ateliers du livre, Paris, 2006.

Cette perte de pouvoir est métaphorisée à l'extrême dans le roman *Misery*<sup>1107</sup> de Stephen King, où une fan retient un auteur prisonnier et le force à écrire le manuscrit qui ramènera son héroïne favorite à la vie. Cette implication active de l'avis des récepteurs est organisée assez tôt par les industries culturelles, comme un véritable outil de communication. En 1988, DC Comics décide de laisser aux lecteurs le choix concernant la possible mort de Jason Todd, le Robin du moment, le disciple de Batman :

Nous avons débuté une longue histoire qui culminait au moment où Jason se retrouvait pris dans une explosion à la fin de Batman #427, et, à la fin de l'épisode, nous informions les lecteurs qu'ils pouvaient décider du sort de Robin en appelant un numéro pour qu'il survive, ou l'autre pour qu'il meure. Ils avaient 36 heures pour agir. [...] J'avais deux versions de Batman #428 sur mon bureau, attendant le verdict.

Nous avons reçu 10 614 appels. Le résultat des urnes : 5 271 pour, 5 343 contre. Au revoir et adieu, Jason Todd.<sup>1108</sup>

Ce service, payant, suscite d'importantes retombées médiatiques, comme l'explique O'Neil dans ce même texte, où il insiste sur le côté interactif du processus : « Nous n'avons pas tué le jeune prodige : ce sont les lecteurs qui l'ont fait. »<sup>1109</sup> Cette délégation de l'autorité résolutive, en responsabilisant la réception, engage les lecteurs dans la fiction, ce qui constitue dans le même temps une technique de fidélisation.

Cette pratique s'est considérablement développée, notamment au cinéma, où des « publics test » choisis par les producteurs ont le pouvoir de modifier une fin de film ou, à plus grande échelle, pour certaines séries TV, parfois au détriment de la cohérence dramatique : « Les scénaristes d'une série télévisée comme *Lost* avouent régulièrement avoir modifié le rôle d'un personnage, voire l'avoir éliminé de la série, ou avoir privilégié un fil de l'intrigue plutôt qu'un autre en fonction des réactions des spectateurs. »<sup>1110</sup>

L'interactivité, au-delà de celle permise par des dispositifs médiatiques spécifiques comme les JdR et les jeux vidéo, prend par conséquent bien des formes. Ce mouvement, qui tend à se généraliser, est certes une révolution de l'autorité sur l'œuvre artistique, mais

---

<sup>1107</sup> KING Stephen, *Misery*, Viking, New York, 1987.

<sup>1108</sup> Dennis O'Neil, « La Mort d'un enfant prodige », in STARLIN Jim, *Un deuil dans la famille*, 1988, Semic, Paris, 2003, p.2.

<sup>1109</sup> *Ibid.*

<sup>1110</sup> CRISTOFARI Cécile, « Lecteur, acteur : la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle », *op. cit.*

néanmoins contrôlée : un public test est choisi par les producteurs, et l'exemple que nous avons donné concernant Robin constitue somme toute un choix assez binaire. Dans ces cas précis, l'interactivité est davantage utilisée comme un outil marketing, la prise en compte des attentes du public étant uniquement un moyen de s'assurer un succès commercial.

### Interactivité et mèmes ludiques, une évolution des fictions contemporaines ?

D'un point de vue plus global, la réception de la fiction évolue vers une forme d'interactivité plus ou moins marquée, et ce au-delà de la culture populaire massifiée.

### **La littérature**

Depuis les livres dont vous êtes le héros, dont nous reparlerons dans notre troisième partie, la littérature générale s'est également laissée aller aux expériences interactives, par exemple avec *Kill that Marquise*<sup>1111</sup>, un roman feuilletonesque qui était au départ un blog où un épisode était mis en ligne chaque jour, que les commentaires des utilisateurs sont venus enrichir, un processus de rédaction en temps réel et participatif, donc.

En termes de réception à proprement parler, dès 1963, le roman *Marelle*<sup>1112</sup> permettait à ses lecteurs de choisir entre deux itinéraires de lecture. Le premier est linéaire, et peut s'arrêter au chapitre 56, les autres chapitres n'étant pas indispensables. Le second suit un ordre différent indiqué par un « tableau de direction », qui mélange les chapitres. C'est finalement une lecture rendue interactive par un choix binaire entre deux agencements narratifs.

Plus récemment, la collection Ourobores, qui accueille des livres-univers qui s'inspirent des « splatbooks » rolistiques, soit « toute œuvre qui a pour vocation la description de lieux imaginaires », propose également deux parcours de lecture différents pour certains de ses ouvrages, comme c'est le cas pour *Kadath*<sup>1113</sup>, un guide dans cette cité lovecraftienne :

Notre présentation de Kadath est formée de quatre témoignages, de quatre rêveurs aux itinéraires différents, pour ne pas dire opposés. Plutôt que de les présenter les uns à la suite des autres, nous avons décidé de les découper et de les entrelacer. Dès lors, au moins deux lectures de ce guide sont possibles.

---

<sup>1111</sup> BROSSEAU Michel, *Kill that Marquise*, Publie.net, 2012.

<sup>1112</sup> CORTAZAR Julio, *Rayuela*, Sudamericana, Buenos Aires, 1963.

<sup>1113</sup> CAMUS David, FAZI Mélanie, GRANIER DE CASSAGNAC Raphaël, POUJOIS Laurent, *Kadath*, Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 2013.

Vous pouvez le lire *in extenso* dans l'ordre que nous vous proposons. Vous découvrirez alors Kadath progressivement, en partant de ses faubourgs et en pénétrant petit à petit dans ses plus lourds secrets en suivant une quête initiatique.

Vous pouvez préférer le lire auteur après auteur. Pour vous y aider, nous vous signalons à la fin de chaque fragment d'un rêveur la page où se poursuit son parcours. Cette lecture, plus littéraire, vous fera apprécier les aventures et les personnalités hors du commun de notre quatre témoins.<sup>1114</sup>

C'est une lecture par l'espace qui est proposée, selon la logique de l'univers, objective, par zones, globale, contre une lecture « littéraire », à savoir selon l'itinéraire des personnages, plus subjective, fragmentée mais narrativement linéaire. La lecture est rendue interactive par le choix d'un itinéraire.

En 2000, *Life in the Garden*<sup>1115</sup> propose un autre type de lecture interactive en permettant au lecteur de créer son propre récit par une logique combinatoire très proche de celle du jeu (son auteur est également *game designer*). Le livre se présente sous la forme d'une boîte, dans laquelle se trouvent des pages volantes et une couverture typique de livre, dans laquelle insérer ces pages dans un ordre aléatoire, un genre de « cadavre exquis inversé »<sup>1116</sup> selon son auteur : « Shuffle the pages. Without looking, select five pages and place them between the covers of the book. Then read the story. » Les phrases de fin sont toujours identiques « Adam, Eve and the Serpent lived in the garden » et « The End », mais toutes les autres, véritables briques de Lego de fragments narratifs réagencables, peuvent être combinées dans n'importe quel ordre, sans que cela pose de souci de cohérence.

Imaginons l'enchaînement de pages suivant : « So Eve tickled Adam and he laughed », puis : « God was not pleased » : mais qu'est-ce qui n'a pas plu à Dieu, exactement ? C'est au lecteur de remplir ces espaces vides et de créer des liens, d'où l'interactivité déjà démontrée par Eco dans *Lector in Fabula*. Mais ici cet apport créatif programme l'ensemble du processus de lecture. Si, pour l'instant, ce genre d'expériences reste encore assez limitée (personnages archétypaux, récit déjà connu, situations simples), cette logique de structuration combinatoire interactivise encore un peu plus l'acte de lecture par agencement de fragments.

---

<sup>1114</sup> *Ibid.* p.2 et 3.

<sup>1115</sup> ZIMMERMAN Eric, *Life in the Garden*, Razorfish, Seattle, 2000.

<sup>1116</sup> ZIMMERMAN Eric, « Creating a Meaning-Machine: The Deck of Stories Called *Life in the Garden* », in HARRIGAN Pat et WARDRIP-FRUIIN Noah (dir.), *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, *op. cit.* p.81.

Du côté des comics, DC fait appel à un auteur de romans policiers pour écrire une enquête interactive où un cadavre vieux de trente ans est retrouvé dans le manoir de Bruce Wayne. Cet ouvrage, *Meurtre au manoir des Wayne*<sup>1117</sup>, se présente sous la forme d'un beau livre où texte et image sont répartis assez classiquement l'un après l'autre ou en face de l'autre, pas selon le format BD, par cases. Le livre est parsemé de neuf indices intradiégétiques, comme dans la campagne des *Masques de Nyarlathotep* pour *Call of Cthulhu*, un extrait de journal, un rapport d'autopsie, une photo, une lettre, etc. Au récepteur, entre la lecture du texte et l'examen de ces indices, de comprendre qui est le meurtrier, alors qu'il avance dans l'ouvrage et partage les pensées de Batman, qui lui dit avoir compris à la fin. Si le lecteur, de son côté, n'a pas découvert l'identité du coupable, il peut décacheter l'enveloppe révélant la solution. Si dans l'absolu, le lecteur ne fait aucun choix et poursuit sa lecture de façon linéaire, le processus mental de chercher le coupable avec le personnage, typique de la réception du polar, mais ici assumé et immersif par la manipulation d'indices intradiégétiques qui semblent être directement sortis de l'univers du livre, rend cette lecture interactive par assimilation : le lecteur assimile, intègre et s'approprie les objectifs du personnage fictif. Cela est rendu possible par le genre du polar, qui ne propose pas tant, ici, de transformer et d'agir sur l'univers que tenter de le comprendre.

La littérature s'interactivise en proposant des choix d'itinéraires de lecture, en assimilant le récepteur ou en permettant des agencements. Il s'agit de se servir des promenades inférentielles comme matériau pour rendre l'expérience fictionnelle plus personnelle.

### **Les séries TV**

Certaines séries TV comme *About: Kate*<sup>1118</sup> font également le pari d'une réception plus interactive via le transmédia. Kate est une jeune femme qui séjourne dans une clinique psychiatrique, et qui a le sentiment de ne pas savoir qui elle est réellement. Alors que le spectateur visionne cette série, il est possible de télécharger une application dédiée, qui se déclenche au début des épisodes grâce à un signal sonore contenu dans ceux-ci. Une fois synchronisée, l'application propose en temps réel des liens vers du contenu

---

<sup>1117</sup> SWIERCZYNSKI Duane, *Meurtre au manoir des Wayne*, 2008, trad. par Stan Barets, Éditions Tornade, Paris, 2009.

<sup>1118</sup> NANDZIK Janna, *About: Kate*, Ulmen Television GmbH, Berlin, 2013.

supplémentaire, ainsi que des QCM sur la psychologie du récepteur, sur des thématiques en lien avec la série. À partir de cinq QCM remplis, l'application établit un profil général, une évaluation mise à jour et envoyée à l'utilisateur chaque semaine. Il est également possible de les rendre publiques sur le site de la série, et de les partager avec ses amis.

Plus intéressant en termes de participation, l'appel à contributions consiste à envoyer des photos et des vidéos qui seraient emblématiques de pensées de l'héroïne, les meilleures étant intégrées à la série et rémunérées. Cela permet, de façon assez innovante, une véritable participation, même minime, à l'œuvre elle-même.

Il s'agit de créer une communauté autour de la série et de son personnage principal, qui agit comme un miroir psychologique du récepteur. Celui-ci génère lui-même du contenu autour et au-delà de la série via les outils proposés (site, page Facebook, etc.) Ici, l'interactivité est communautaire : elle est générée par les échanges, le fait de créer son profil psychologique étant davantage un procédé qui hypertrophie l'identification.

Autre initiative remarquable, *Alt-Minds*<sup>1119</sup>, développé par un studio de jeux vidéo, mit en scène, pendant huit semaines, une enquête autour de la disparition de cinq jeunes scientifiques disparus. S'il était possible de ne regarder que la web-série, cette « fiction totale », comme la décrivent ses créateurs, l'application permettait de suivre en temps réel le déroulement de l'enquête, notamment via des vidéos postées par les enquêteurs. Il était parfois possible de leur venir en aide en faisant des recherches sur le web, les programmeurs du jeu ayant créé de faux sites apparemment réels et autres pages Facebook. Toutefois, le fait que le récepteur prenne part à ces différentes missions n'aura aucune conséquence sur la narration elle-même : c'est davantage une interactivité par projection complémentaire qui est proposée ici, le joueur ayant le choix de compléter son expérience fictionnelle par certains dispositifs ludiques, sans pour autant avoir d'influence réelle sur le déroulement de la fiction, et de projeter ses actions *a posteriori* comme parts intégrantes de celles-ci.

Ces séries ont pour ambition une totalisation de l'expérience fictionnelle : on ne passe plus par l'artifice de l'identification, c'est directement le récepteur lui-même qui est intégré.

---

<sup>1119</sup> LEXIS NUMÉRIQUE, *Alt-Minds*, Orange Games, Champs-sur-Marne, 2012.



## Le cinéma

Dans le domaine du cinéma, l'ambition de l'interactivité n'est pas récente : en 1998, le film *I'm your Man*<sup>1120</sup> proposait déjà au public des choix binaires :

The movie involves three characters, a villain, Richard, a fool, Jack, and a good girl, Leslie. At one of the branching points the movie asks the spectator if Richard should kill Leslie or seduce her. At another point, the spectator faces the choice of making Jack act like a hero or a coward.<sup>1121</sup>

Ce procédé de choix par arborescence, assez proche, en termes de structure, des livres dont vous êtes le héros, se décline selon plusieurs procédés : *Last Call*<sup>1122</sup> est un film d'horreur interactif où un des spectateurs, qui ont donné leur numéro de téléphone à l'entrée de la salle, est appelé par l'héroïne du film au beau milieu de la séance. Celle-ci lui pose des questions précises, comme savoir si elle doit aller à droite ou à gauche, si elle doit aider ou non une autre victime, un logiciel de reconnaissance vocale décodant la réponse du spectateur. Cette interactivité par choix binaires, si elle est encore limitée et balbutiante, pourrait prendre de l'ampleur : en un sens, les *real TV* qui font voter le public pour « sauver » un candidat en sont une déclinaison massivement implantée.

Dans un autre registre, le film *Mulholland Drive*<sup>1123</sup> impliquait déjà une réception flirtant avec l'interactivité. Le spectateur se voit entraîné dans un jeu de piste dans la psychologie de Betty/Diane. La première partie du film est le rêve de Diane, où les différents paradigmes de la réalité sont réarrangés ou inversés selon son désir : sa carrière d'actrice décolle, Rita/Camilla est vulnérable et dépendante. Puis, passé le point de bascule, l'ouverture de la fameuse boîte de Pandore bleue, la vérité se révèle, et le jeu, pour le spectateur, est de faire les relations entre les différents paradigmes réarrangés selon ce nouveau syntagme. Le film est d'ailleurs marqué par son inscription dans l'espace et la symbolique hollywoodienne, dont l'intertexte sous-tend l'intégralité. Jameson qualifie la réalisation de Lynch de « cartographique »<sup>1124</sup>, et le film porte le nom de cette route sinueuse, qui relie Hollywood à Bel Air, les beaux quartiers. À destination, il est possible

---

<sup>1120</sup> BEJAN Bob, *I'm your Man*, Controlled Entropy Entertainment, New York, 1992.

<sup>1121</sup> RYAN Marie-Laure, *Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media*, <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

<sup>1122</sup> WEATHERFORD Grady, *Last Call*, WILL Interactive, Potomac, 2006.

<sup>1123</sup> LYNCH David, *Mulholland Drive*, Universal Pictures, Los Angeles, 2001.

<sup>1124</sup> JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, op. cit. p.101.

de contempler la ville, de la « dominer », ce qui peut être considéré comme une métaphore du chemin difficile vers la célébrité. Après son accident de voiture, Rita dit : « Mulholland Drive, that's where I was going. »

Sans toutefois aller jusqu'à une réception interactive, depuis des années les formats ludiques investissent certaines œuvres cinématographiques : *The Game*<sup>1125</sup> montre comment un scénario de film peut calquer son déroulement sur la structure d'un jeu. Il commence avec une mise en situation (la visite dans les lieux des organisateurs du mystérieux jeu), l'attribution d'un objectif clair (échapper aux organisateurs), avec des épreuves à la difficulté progressive (échapper aux hommes de organisateurs et fuir, rentrer du Mexique sans un sous, retrouver et interroger un des acteurs payés par les organisateurs, etc.), en utilisant son environnement (retrouver un pistolet, retrouver l'acteur en le voyant dans une publicité).

Dans un autre style, *Avalon*<sup>1126</sup> se déroule dans l'univers d'un MMORPG et, là encore, les objectifs de la joueuse (atteindre la classe spéciale A en trouvant, dans l'univers ludique, une petite fille appelée le Ghost) fonctionnent très bien en tant qu'accroches narratives.

L'épisode *White Bear*<sup>1127</sup> de la seconde saison de la série britannique *Black Mirror* met en scène un véritable jeu entre GN et parc d'attractions. Comme dans *The Game*, les structures ludiques sous-jacentes rythment le scénario : l'héroïne parvient toujours à s'échapper, elle est guidée par une « PNJ » qui l'aide « attrape l'extincteur, [...] baisse-toi », lui explique les règles du jeu « parfois les spectateurs sont derrière les fenêtres, à l'affût. C'est comme ça qu'ils nous retrouvent », le *background* « il y a eu un signal, comme des images, des espèces de flashes qui sont apparus sur chaque téléviseur, le moindre écran, les ordinateurs [...] depuis, les gens ne sont plus pareils », la met sur la voie de la « quête principale » (détruire l'émetteur), la sauve et la guide « on doit partir vers le sud. »

Le film *Edge of Tomorrow*<sup>1128</sup>, adapté du roman japonais *All you need is kill* de Sakurazaka, intègre intradiégétiquement la temporalité rétro-itérative propre aux jeux vidéo, qui consiste à recommencer à partir d'un point de sauvegarde lorsque son

---

<sup>1125</sup> FINCHER David, *The Game*, Propaganda Films, 1997.

<sup>1126</sup> OSHII Mamoru, *Avalon*, Hiroshi Okuda, 2001.

<sup>1127</sup> TIBBETTS Carl, *Black Mirror, White Bear*, Channel 4, Londres, 2013.

<sup>1128</sup> LIMAN Doug, *Edge of Tomorrow*, Warner Bros., Burbank, 2014.

personnage meurt. Ici, cette faculté de remonter le temps à partir d'un point fixe est justifiée par le fait que le héros (Cage) a été « contaminé » par le sang d'un de ses adversaires extraterrestres qui lui fait remonter le temps dès qu'il meurt. Il recommence chaque fois la bataille à l'identique, et progresse un peu plus à chaque recharge, en utilisant le savoir acquis lors de ses précédents passages, exactement comme un joueur de jeu vidéo.

Au-delà de simplement les mettre en scène, et comme le cinéma influençait les formats narratifs des premiers jeux vidéo (le premier *Resident Evil*<sup>1129</sup> en est un bon exemple, avec son cadrage par caméra fixe et ses cinématiques qui ne sont pas des images de synthèse mais des séquences vidéo filmées mettant en scène de « vrais » acteurs), les mêmes ludiques investissent désormais les fictions cinématographiques. Elles se « ludicisent » peu à peu, en intégrant les codes du jeu dans leurs recettes narratives, sans pour autant franchir encore le pas de l'interactivité. Les tentatives pour ce faire restent encore timides, et limitées à des choix binaires.

En conclusion, ces média permettent une interactivité « fermée » elle ne propose que des options selon différents choix, un genre de QCM implicite. Toutes ces initiatives, d'une diffusion plus ou moins importante, montrent une tendance à l'interactivisation de la fiction, même limitée (en tout cas pour le moment) de la fiction au sens large, y compris pour les média dont la réception, traditionnellement, est assez passive, initiatives notamment entreprises par des acteurs du monde du jeu vidéo, dont la logique ludique dépasse les sphères de ce loisir.

### *Gamification*<sup>1130</sup> : la fiction comme communication ?

Avec le transmédia fleurissent les nouvelles techniques de communication interactives, inspirées du jeu. Nous allons voir comment la « ludicisation » de la fiction devient une technique de communication interactive, intradiégétique et invasive. On assiste à une véritable « extension du domaine ludique »<sup>1131</sup>. Ces techniques deviennent un moyen de capitaliser sur une œuvre « finie » déjà déclinée sur d'autres supports pour prolonger la

---

<sup>1129</sup> MIKAMI Shinji, *Resident Evil*, Capcom, Osaka, 1996.

<sup>1130</sup> Voir à ce sujet : CÉLERIN Sébastien, PLASSE Franck, *Gamification : enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique*, Territorial Éditions, Voiron, 2012, 96 pages, eux-mêmes auteurs et éditeurs de JdR chez Les XII Singes.

<sup>1131</sup> ORTOLEVA Peppino, « Extension du domaine ludique », in *Courier international*, hors-série *La Vie est un jeu*, op. cit., p.10.

durée de vie d'une licence. C'est le cas d'*Harry Potter* et le site [www.pottermore.com](http://www.pottermore.com). Ce site, auquel participe Rowling, permet d'acheter et de télécharger les *ebooks* des romans et d'avoir accès à des textes inédits concernant l'univers, écrits par Rowling elle-même.

Plus interactif, les utilisateurs peuvent intégrer l'école des sorciers : à l'inscription, on dispose de gallions avec lesquels on peut acheter une baguette magique et un animal. Nous sommes ensuite dirigés vers le Choixpeau magique qui se chargera, après une vidéo de Rowling qui s'adresse directement à nous en nous demandant d'être sincères lors du questionnaire, de nous affecter dans une des quatre maisons. Comme nous l'avons dit, le fait de bâtir un personnage provoque la sensation d'immersion alors que la joueuse personnalise les paramètres qui le composent. Une série de QCM sur sa personnalité lui sont posés, afin de déterminer la composition de sa baguette (essence de bois, élément d'une créature magique) et son appartenance à telle ou telle maison : de quelle couleur sont tes yeux, ta date de naissance est-elle un chiffre pair ou impair, quelle est ta plus grande peur, etc. Il est également possible de se « déplacer » dans l'univers en se rendant aux différentes boutiques du chemin de Traverse. Le but est de faire remporter à sa maison la coupe annuelle, en obtenant des points, comme dans les romans.

Le contenu est évolutif, et le site bénéficiera de mises à jour au fur et à mesure que seront mis en ligne les autres tomes. La salle commune de chaque maison permet de discuter avec les autres utilisateurs, et bien sûr d'inviter ses amis via les réseaux sociaux. Il est également possible de jouer à quelques jeux assez basiques, et des scènes interactives qui suivent le déroulé des romans permettent de débloquent les commentaires de Rowling.

Ce site permet de continuer à fédérer les fans autour d'un nouveau support d'un même produit, en jouant sur le contenu additionnel ayant pour caution l'implication de l'auteur, et l'émulation permanente de l'aspect communautaire. Chaque utilisateur est susceptible d'en ramener davantage : le but est d'adapter une méthode de communication au fonctionnement social intradiégétique de l'œuvre originale (ici les maisons de Poudlard) et de mettre implicitement les produits, même si leur achat n'est pas obligatoire, au cœur du dispositif.

Plus marquante encore, est la tendance exponentielle à la communication intradiégétique. Nous entendons par communication intradiégétique ces objets de communication qui sont également des ersatz à la croisée des mondes, qui ont à la fois une existence intra et extradiégétique : un des spots pour le jeu vidéo *Deus Ex Human*

*Revolution*<sup>1132</sup> est en fait une publicité pour le groupe anti-augmentation cybernétique Purity First<sup>1133</sup>. Au début du jeu, cette organisation prend le contrôle d'une usine d'implants biotechnologiques, Sarif Industries. À la fin de ce spot est donnée l'adresse du site Internet de Sarif Industries<sup>1134</sup>, que Purity First dit avoir piraté, qui est véritablement en ligne. Il est possible d'y découvrir les différentes augmentations proposées par la firme, mais chaque page est « parasitée » par des messages de Purity First. Prenons l'exemple de la prothèse rétinienne Eye-know :



« Vous voyez ce qu'ils veulent vous faire voir » ou, sur la page « le chemin parcouru », « Ils tentent de contrôler l'évolution. Les augmentations signeront la fin de l'humanité ». Chaque message est écrit en gros et appuyé par des effets sonores et visuels simulant le parasitage. Le but n'est pas tant de simuler un piratage de site de façon réaliste mais d'installer une ambiance angoissante et une esthétique marquante. Par ce biais, le monde fictionnel déborde le cadre du jeu et s'exporte par fragments dans le monde réel, ce qui permet de créer un niveau supplémentaire d'immersion, au-delà de son support matériel initial. Ce *netmarketing* en fait un univers résilient, tel que nous l'avons défini précédemment, qui supprime la finitude déterminée par les limites de son support médiatique.

Ce type de communication interactive, intradiégétique et invasive dans le sens où elle importe des fragments fictionnels « grandeur nature » dans le monde réel, nécessite un rôle actif sur le Net de la part des récepteurs. En cela, on pourrait croire qu'elle est plus susceptible de toucher les joueurs de jeux vidéo. Pourtant il n'en est rien. Prenons l'exemple de la série *True Blood*, qui présente d'ailleurs un certain nombre de similitudes

<sup>1132</sup> EIDOS MONTRÉAL, *Deus Ex Human Revolution*, Square Enix, Montréal et Tokyo, 2011.

<sup>1133</sup> Que l'on peut visionner ici : <https://www.youtube.com/watch?v=akaos1U8Rto>

<sup>1134</sup> [www.sarifindustries.com](http://www.sarifindustries.com)

avec l'univers de *Vampire: the Masquerade*, comme l'organisation de la hiérarchie vampirique. Cette série est une adaptation d'une série de romans bit-lit qui met en scène les habitants d'une petite ville de Louisiane dans un monde où les vampires ont révélé leur existence au grand jour. Ces derniers peuvent se contenter de sang synthétique, le Tru Blood, sur lequel va se baser la communication intradiégétique de la série :

En mai 2008, avant la sortie de la série sur les écrans américains, quelques blogueurs triés sur le volet ont reçu dans une enveloppe noire une carte couverte d'une écriture indéchiffrable avec juste cette adresse : [www.trueblood.jp](http://www.trueblood.jp), qui invitait à un jeu en réalité alternée. Sur le site, ces mots en japonais : *Tru Blood peut nous nourrir. Nous ne serons plus les otages du sang*. Redirigé sur [RevenantOnes.com](http://RevenantOnes.com), le curieux aura alors affaire à un mystérieux vampire japonais qui se surnomme le Gatekeeper et tente de dissimuler aux internautes ses activités, qui ont rapport avec la fabrication d'un sang synthétique. Au même moment, partout en Amérique, on voit fleurir des affiches vantant les mérites du Tru Blood. En juin, des vidéos apparaissent sur le site [Bloodcopy.com](http://Bloodcopy.com). L'une est une déclaration d'une jolie femme à la peau très pâle qui déclare à la télévision locale de Baltimore :

« Il n'y a pas de raison de s'alarmer. Nous avons vécu parmi vous en secret depuis la nuit des temps. Et à présent, nous nous révélons à vous, avec l'espoir de pouvoir réintégrer pleinement la société. Des représentants de mon espèce sont en ce moment même en train de rencontrer les gens de votre gouvernement pour les assurer que nous nous dévoilons dans un esprit de paix et de fraternité. Ceci est possible grâce à l'invention d'un sang synthétique appelé Tru Blood. »

[...] Une fois la série sortie, un *merchandising* se met en place, vendant des marques inventées par la série, comme un pack de bouteilles de Tru Blood O-Negative, ou bien des tee-shirts des bars *Merlotte*, *Fangtasia*, ou *Lou Pines*. On voit dans les métros des affiches pour l'A.V.L., le parti vampire, et des spots TV qui font la pub du Tru Blood sont tournés. En 2009, les producteurs mettent en ligne le blog de Jessica Hamby (Jessica's blog), dans lequel le bébé vampire raconte ses états d'âme.<sup>1135</sup>

C'est tout un contenu additionnel enrichissant l'univers qui s'offre aux fans et surtout, le prolongement d'une expérience selon différents points de vue, avec des scènes spécifiques qui n'apparaissent pas dans la série. Déjà, cela permet de déplacer le monde fictionnel dans la sphère de la réalité, et par là de le rendre plus immersif en le faisant déborder de son segment vidéo habituel qu'est la série. De surcroît, le fait de devoir chercher ce contenu, de se rendre sur les différents sites, relève d'une espèce de jeu piste qui rend le récepteur actif : c'est lui qui fait la démarche d'aller chercher ce contenu, là où auparavant, les techniques de communication traditionnelles allaient chercher le récepteur : de centrifuge, la dynamique communicationnelle est devenue centripète, par le ludique. Ce

---

<sup>1135</sup> CAUSSARIEU Morgane, *Vampires & Bayous*, Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 2013.

contenu toujours mis à jour, comme un MMORPG, permet d'étendre le processus qui n'est plus fini mais fidélise les internautes sur le long terme, en installant une « routine » pour les fans qui viendront régulièrement chercher ce contenu. Cette technique de communication tend à s'installer durablement. Arte, pour la série *Real Humans*<sup>1136</sup> qui met en scène un monde proche du nôtre où il existerait des androïdes à l'apparence humaine pour nous assister dans les tâches quotidiennes, héberge sur son site un mini-site de vente de hubots, avec prix, comparatifs et commentaires d'acheteurs à l'appui.

La campagne Why are you so Serious pour le film Batman *The Dark Knight*<sup>1137</sup> de 2007 un véritable cas d'école précurseur qui donne au concept une ampleur vertigineuse :

Le scénario se répète à travers les États-Unis, dans 21 localités. De ville en ville, de minute en minute, les comptes rendus tombent : Los Angeles, Las Vegas, Saint Louis, Miami. Chaque fois que les participants dénichent un téléphone, un animal empaillé [chacun étant estampillé d'une adresse physique] s'efface du site. Bientôt le bestiaire miteux est vide et les internautes sont dirigés vers une autre page. Ils tombent sur une autre poche plastique, un jeu de clés et deux jokers. Qu'est-ce que tout cela veut dire ?<sup>1138</sup>

C'est n'est ici qu'une étape de cette longue campagne qui permet à la fiction d'investir la réalité : pendant quelques jours, quelques dizaines de récepteurs vont se livrer à une véritable enquête grandeur nature, dont l'avancement est suivi par des milliers d'internautes : le but est d'immerger les futurs spectateurs dans l'univers du film avant même que celui-ci ait commencé.

Le JdR n'est pas étranger aux origines de cette communication narrativisée, invasive et interactive. Jordan Weisman a participé à son édification, comme cela est expliqué dans le livre *Buzz* de Franck Rose, quand celui-ci a mis au point une campagne de ce genre pour le film *I.A.*<sup>1139</sup> de Spielberg :

L'expérience débute en avril 2001, douze semaines avant la sortie du film, quand une « thérapeute pour machines intelligentes », une certaine Jeanine Salla, apparaît au générique des bandes-annonces et des affiches du film. Une piste aussi ténue passe facilement inaperçue et c'est bien là tout l'intérêt. [...] « Le cerveau filtre les informations, sans quoi nous deviendrions fous », m'affirme Weisman. C'est pour ça qu'il choisit une approche souterraine : au lieu de crier le message, cachons-le. [...]

---

<sup>1136</sup> LUNDSTRÖM Lars, *Real Humans*, SVT1, Stockholm, depuis 2012.

<sup>1137</sup> NOLAN Christopher, *The Dark Knight*, Warner Bros. Burbank, 2008.

<sup>1138</sup> ROSE Frank, *Buzz*, trad. par Antoine Monvoisin, Sonatine Éditions, Paris, 346 pages, p.26.

<sup>1139</sup> SPIELBERG Steven, *I.A.*, Amblin Entertainment, Los Angeles, 2001.

Quelle que soit la piste qu'ils choisissent, leur quête ne semble connaître aucune frontière. Les indices peuvent apparaître n'importe où : sur des sites Web, à la télévision, dans de fausses annonces dans les journaux. [...]

Le public doit se sentir récompensé, ou en tout cas ne pas regretter d'avoir répondu aux e-mails d'un personnage fictif [...]

« Nous ne faisons pas autre chose que jouer à *Donjons & dragons* avec des amis, autour d'une table de cuisine, m'indique Weisman, alors que nous observons la surface calme des eaux du lac. Simplement, nous sommes aujourd'hui 3 millions autour de cette table. »<sup>1140</sup>

C'est en cela que nous disions que le *roleplay* peut devenir une réception spécifique de la fiction, qui peut s'étendre bien au-delà de la sphère rolistique.

En conclusion, la communication devient une forme de fiction interactive, intradiégétique et invasive. La communication elle-même devient un produit dérivé immatériel dont le but est de prolonger l'expérience d'immersion au-delà d'un seul produit culturel, en amont et en aval.

## B. Jeux vidéo et JdR : l'interactivité et l'intercréativité fictionnelle par le ludique

### Culture du *hack* et premiers jeux de rôle informatique

Nous allons voir comment cette logique de disruption, de systématisation et de réagencement de la fiction relève d'un mouvement global lié à la culture du *hack*. Celle-ci trouve ses racines dans les années 60, avant même l'apparition des premiers JdR :

Cette relation entre application scientifique et détournement ludique se radicalisera dans la décennie suivante. À partir des années 1960 apparaissent les premières « pratiques » vidéoludiques sur les campus des universités américaines. Les jeux vidéo sont le plus souvent des applications électroniques ou informatiques détournées par des étudiants, des *hackers*. Le terme de *hacking*, aujourd'hui à connotation délinquante, désignait à l'origine un ensemble de pratiques étudiantes qui consistaient à transformer des technologies de recherche universitaire ou militaire en d'autres applications, ludiques le plus souvent.<sup>1141</sup>

---

<sup>1140</sup> ROSE Frank, *Buzz, op. cit.*, p.36 à 38.

<sup>1141</sup> BERRY Vincent, « De Pong à *World of Warcraft*, construction et circulation de la culture (vidéo)ludique », in BROUGÈRE Gilles (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets, op. cit.*, p.24.



À l'aune de l'historique détaillée que nous avons menée dans la première partie, il est possible de faire un parallèle avec les JdR, eux-mêmes étant un « *hack* » des *wargames*, qui sont un *hack* d'un outil de stratégie militaire. Nous avons déjà évoqué le processus du *hack* rolistique qui consiste à adapter un système de jeu existant à un autre univers ou genre, ou *a contrario* de changer le système de jeu d'un JdR tout en conservant l'univers d'origine<sup>1142</sup>.

Dès 1981, *Call of Cthulhu* était, en un sens, un *hack* de *RuneQuest* : il adaptait le *BRP* prévu pour un univers de fantasy épique au monde horrifique de Lovecraft, où les « héros », ou plutôt les anti-héros, échouent presque toujours face à la puissance des créatures du mythe : « Because *Basic Role-Playing (BRP)* deals with a fairly primitive, semi-medieval upbringing for the character, the following notes are necessary for adapting the character to America in the 1920's. »<sup>1143</sup>

Dans le même ordre d'idées, les multiples déclinaisons du mythe lovecraftien constituent des espèces de *hack* diégétiques : *Delta Green* l'adapte aux années 90, *Cthulhu by Gaslight*<sup>1144</sup> à l'époque victorienne, *CthulhuTech* à un lointain futur, *Cthulhu Invictus*<sup>1145</sup> à l'Empire romain... Il ne faut pas négliger l'aspect mercantile, ces *hacks* diégétiques jouant sur la pulsion de complétude qui pousse certains joueurs hyperspécialisés à toujours explorer les mêmes univers. Au-delà, cela rend compte d'une certaine adaptabilité de ce matériau fictionnel. C'est un procédé démiurgique qui consiste à réagencer certains composants selon une dynamique identique en y incorporant de nouveaux ingrédients. Il recoupe la logique du *hack* elle-même : conserver une structure procédurale globale dans laquelle on interchange un certain nombre de paradigmes, exactement comme le faisaient les *hackers* :

Les hackers, aujourd'hui devenus pirates numériques, étaient à l'origine les as du démontage/remontage des objets informatiques et électroniques, dans le seul but de comprendre leur fonctionnement et de pouvoir participer à leur amélioration, animés d'un esprit de partage des connaissances et d'entraide.<sup>1146</sup>

---

<sup>1142</sup> Si cette pratique semble largement répandue parmi les joueurs, parmi ses incarnations éditées on trouvera *Thieve's World* ou les éditions successives d'un même jeu qui changent de système, comme par exemple le passage de la seconde édition de *Nephilim* à la troisième, *Nephilim Révélations*, qui abandonne le *BRP*.

<sup>1143</sup> *Call of Cthulhu*, *op. cit.*, p.6.

<sup>1144</sup> BARTON William A., *Cthulhu by Gaslight*, Chaosium, Oakland, 1986.

<sup>1145</sup> BOWSER Chad. J., GOODWIN Deane P., NEWTON Andi, *Cthulhu Invictus*, Chaosium, Oakland, 2004.

<sup>1146</sup> BEAUJOUAN Nicolas, *Geek la revanche*, *op. cit.* p.14.

Pour certains, les JdR ne sont d'ailleurs que des logiciels analogiques, et ont « annoncé notre société geek » :

Concrètement, le jeu est l'équivalent d'un Windows ou d'un Mac OS, un système d'exploitation. C'est aux joueurs de l'utiliser comme cadre pour bâtir des aventures comme on créerait un logiciel ou ferait tourner un ordinateur. Sauf qu'ici, tout est réellement virtuel, dans l'imaginaire des participants.<sup>1147</sup>

Comme nous l'avons vu, le système de jeu est l'ensemble des dispositifs qui rendent la fiction intercréative. Le JdR est un instrument qui, par un ensemble de procédures, permet la transformation de données ou une utilisation spécifique de celles-ci (ce qui est en soi plus proche du logiciel que du système d'exploitation).

Prégnante également est l'idée démiurgique, dans la culture du *hack* : « Cette idée d'un monde numérique comme celui d'un territoire à fabriquer puis à explorer est encore aujourd'hui déterminante dans tous les discours à propos de l'informatique. »<sup>1148</sup> La notion d'univers secondaire créé grâce à un outil est par conséquent commune aux deux cultures.

Nous allons voir comment les premiers JdR informatiques s'inspirent des JdR papier, quelles sont les caractéristiques qui sont reprises et leur gestion de l'interactivité. Le but n'est donc pas de faire un panorama historique exhaustif mais d'interroger certaines œuvres selon cette problématique.

### ***Colossal Cave Adventure, Zork et MUD, le JdR est un texte***

Très peu de temps après la sortie des premiers JdR sur table vont suivre des jeux vidéo qui s'en inspirent, comme *Colossal Cave Adventure*<sup>1149</sup>, le premier jeu vidéo d'aventure textuel<sup>1150</sup>, genre qui sera par la suite baptisé fiction interactive<sup>1151</sup> :

---

<sup>1147</sup> SOESANTO Léo, *Comment Donjons et Dragons a annoncé notre société geek*, 2014  
<http://www.slate.fr/story/82387/donjons-dragons-tendances-geek>

<sup>1148</sup> PEYRON David, *Culture Geek, op. cit.*, p.43.

<sup>1149</sup> CROWTHER William, WOODS Don, *Colossal Cave Adventure, Level 9 / Rainbird*, 1976.

<sup>1150</sup> Selon Gros Pixels, site francophone consacré à l'histoire des jeux vidéo, [www.grospixels.com](http://www.grospixels.com)

<sup>1151</sup> À ce sujet, voir la très intéressante conférence de : FIBRETIGRE, *Fiction interactive*, 2012, <http://www.fibretigre.com/conference.php> ainsi que : MONTFORT Nick, *Twisty Little Passages, an Approach of Interactive Fiction*, MIT Press, 2005, Cambridge, 328 pages, qui consacre son chapitre 3 aux liens séminaux avec *D&D*.

Il [Crowther, le créateur du jeu] décide de mettre au point un jeu qui lui permettrait de jouer avec ses enfants. C'est tout naturellement qu'il va inventer une intrigue se passant dans un immense système de grottes souterraines. [Crowther est passionné de spéléologie]. Par ailleurs, son intérêt récent pour les jeux de rôle papier (notamment *Donjons & Dragons*) l'incite à mettre en scène des trolls et autres créatures fantastiques. Crowther se met en tête de créer un jeu se commandant de la manière la plus naturelle possible, c'est-à-dire en écrivant des mots entiers.<sup>1152</sup>

```
PAUSE INIT DONE statement executed
To resume execution, type go. Other input will terminate the job.
go
Execution resumes after PAUSE.
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING. AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.
```

Comme en JdR, un paragraphe décrit une situation initiale : « you are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully. » La joueuse réagit à celle-ci en annonçant l'action qu'elle souhaite entreprendre, sous forme de verbe et d'un éventuel complément, soit un ou deux mots : « go in », « open door ». Puis le cycle reprend sur une description. Le processus est similaire car, notamment en 1976, les JdR permettent essentiellement d'explorer des donjons, à ceci près que l'ensemble des choix s'offrant à un joueur de JdR sont moins fermés : *Colossal Cave Adventure* se structure par embranchements : il n'existe pas énormément de possibilités au moment de décider de l'action à accomplir, et le joueur est limité par les actions déjà prévues par le programme. Il est important de relever que, dans ces premiers temps, JdR et jeux vidéo ont pour point commun de conférer au texte tout leur pouvoir démiurgique, oral pour le premier, écrit pour le second, les images étant pratiquement absentes, hormis les illustrations des boîtes, livrets et autres emballages.

Ce jeu va inspirer<sup>1153</sup>, un an plus tard, *Zork*<sup>1154</sup>, un autre jeu d'aventure textuel se déroulant dans un monde souterrain à la notoriété plus importante. En un sens ce jeu est presque un *hack*, qui améliore le concept d'origine en complexifiant les réponses qui

<sup>1152</sup> VERDEZ Jean-Christian, *Adventure (Colossal Cave)*, [www.grospixels.com/site/adventure.php](http://www.grospixels.com/site/adventure.php)

<sup>1153</sup> LAURENT, *Zork : la saga*, [www.grospixels.com/site/zork.php](http://www.grospixels.com/site/zork.php)

<sup>1154</sup> ANDERSON Tim, BLANK Marc, LEBLING Dave, DANIELS Bruce, *Zork*, Infocom, Cambridge, 1977.

peuvent être apportée par le joueur au-delà de deux mots : « Open the door with the red key. » Encore ici, le JdR vient enrichir le jeu :

Dave, joueur averti de *Donjons & Dragons*, n'aime pas que les moyens de tuer les créatures soient toujours les mêmes, comme par exemple : « un Troll se tue avec un couteau de lancer ». Il ajoute des combats d'une complexité remarquable à ceux de *D&D*, avec différentes forces pour les armes, des blessures, des états de mort ou d'inconscience. Chaque créature se combat avec des messages différents, rendant les affrontements très variés.<sup>1155</sup>

Entre puzzles et énigmes, *Zork*, comme un JdR, fonde sa dynamique sur la circulation dans l'espace et l'exploration. L'essentiel du *gameplay* se basant sur le fait de rédiger les instructions adéquates, et l'immersion n'étant permise que par le biais du texte, certaines critiques vantent l'aspect littéraire du jeu comme aujourd'hui on en vanterait les graphismes : le texte prend en charge cette fonction démiurgique qui érige l'environnement fictionnel :

En Février 81, le légendaire magazine *BYTE* (1975-1998) écrit « l'arrivée de *Zork, The Great Underground Empire*, de Personal Software, est l'avancée la plus significative observée jusqu'ici dans le domaine du jeu d'aventure sur micro-ordinateur. Le jeu est divertissant, brillant, d'une précision dans ses descriptions et le déroulement de l'aventure qui laisse rêveur. Loin devant *Colossal Cave*, *Zork* est une expérience vécue avec une implication totale par le joueur, grâce au travail littéraire remarquable de ses auteurs, et leur souci du détail. »<sup>1156</sup>

Peu de temps après vient l'avènement des MUD (pour Multi-User Dungeon), la version *online* de ces jeux textuels et ancêtres des MMORPG, qui n'auront de cesse de réadapter les mécanismes d'*OD&D* : « Le jeu *online* doit donc beaucoup au jeu de rôle, est il est donc naturel qu'aujourd'hui des jeux comme *Baldur's Gate*, ou même *Diablo*, qui sont en quelque sorte des avatars de *D&D* sur support micro-informatique, se pratiquent énormément sur le Net. »<sup>1157</sup> *MUD*<sup>1158</sup>, créé par deux étudiants anglais, qui laissera son nom au genre, est le premier d'entre eux.

---

<sup>1155</sup> LAURENT, *Zork : la saga*, op. cit.

<sup>1156</sup> *Ibid.*

<sup>1157</sup> LAURENT, *Le Jeu online : son histoire, le pour, le contre*, 2001, <http://www.grospixels.com/site/online.php>

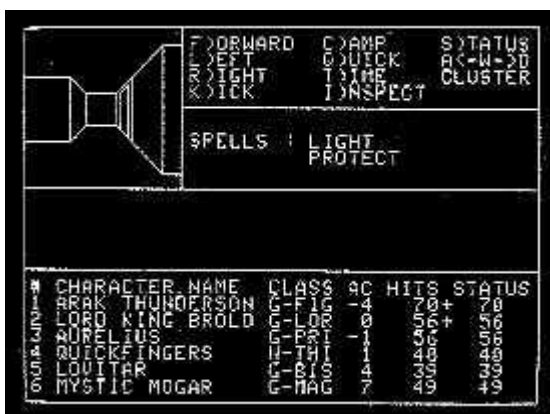
<sup>1158</sup> BARTLE Richard, TRUBSHAW Roy, *MUD*, Essex University, Colchester, 1978.

Richard Bartle coded the first multiuser dungeon. A MUD is a text-based game with *D&D* mechanics of experience points and levels, and an emphasis on socialization and chatting. “MUD was just a continuation of what I was doing in *D&D*,” Bartle says.<sup>1159</sup>

Ces jeux vidéo d’aventures, contrairement à certaines idées reçues, procèdent d’une réception qui doit davantage à la littérature qu’à la vidéo, l’image ne jouant aucun rôle à cette époque. Cela montre que le JdR est avant tout un texte (oral sur table, écrit dans ces jeux vidéo) qui donne au langage un pouvoir de création fictionnelle. C’est en cela que nous parlons d’intercréativité de la fiction *littéraire*. En termes d’interactivité les choix restent encore limités, et comme dans les premiers JdR sur table l’expérience dans le monde fictionnel se résume à un itinéraire parsemé d’embûches.

### Représenter le monde fictionnel

En 1981, *Wizardry: Proving Ground of the Mad Overlord*<sup>1160</sup> est le premier<sup>1161</sup> JdR numérique en vue à la première personne façon *Doom*, ses lignes blanches figurant les couloirs du donjon.



Selon Jana Hallford<sup>1162</sup>, c’était même le premier JdR informatique où l’on pouvait gérer un groupe de personnages.

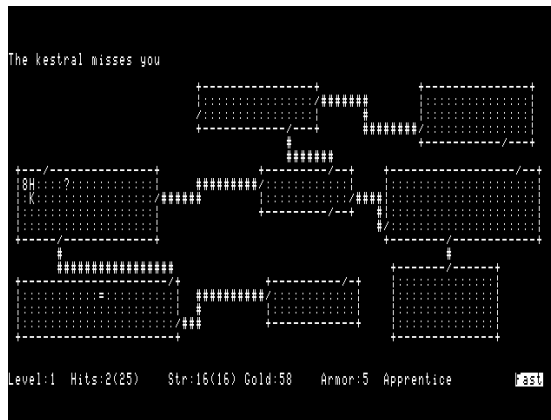
<sup>1159</sup> KUSHNER David, *Dungeon Master: the Life and Legacy of Gary Gygax*, op. cit.

<sup>1160</sup> GREENBERG Andrew C., WOODHEAD Robert, *Wizardry: Proving Ground of the Mad Overlord*, Sir-Tech Software Inc., 1981.

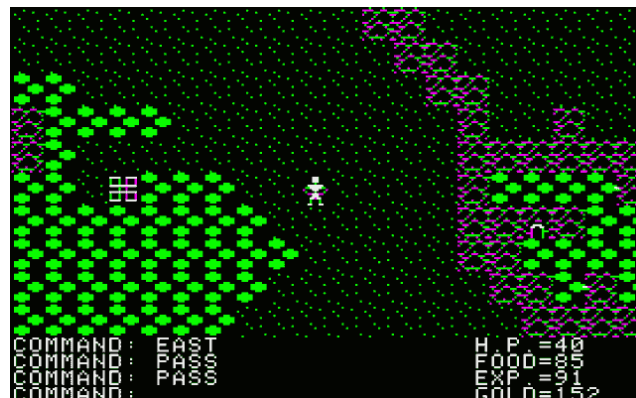
<sup>1161</sup> Selon TERTUS, *Wizardry : la série*, 2003, <http://www.grospixels.com/site/wizardry1.php>

<sup>1162</sup> HALLFORD Jana, *Swords & Circuitry : a Designer’s Guide to Computer role-playing games*, Course Technology PTR, Boston, 2001, 544 pages, p.55 à 58.

*Rogue*<sup>1163</sup>, dont les donjons sont générés aléatoirement, représente l'espace par des lettres (une majuscule pour la première lettre des noms des monstres, comme Z pour zombie), et l'environnement par des symboles (des dièses pour les couloirs).



Plus besoin de rentrer de texte, la joueuse accomplit les actions en appuyant sur certaines touches du clavier : E pour *eat*, par exemple, et se « déplace » avec les flèches. *Ultima*<sup>1164</sup> de Richard Garriott « passionné par l'univers de Tolkien et par les jeux de rôle (*Donjons & Dragons*) »<sup>1165</sup>, montre l'espace fictionnel par une représentation graphique, et le personnage du joueur intégré à celui-ci.



Sa version *online* de 1997 sera le premier MMORPG à dépasser les 100 000 abonnés payants<sup>1166</sup>.

Richard Garriott encountered the game at computer camp in 1977. After organizing *D&D* sessions back home, he ported the role-playing experience into PC games like *Akalabeth* and later the *Ultima* franchise. He says that *D&D*'s primordial game engine was a perfect match for number-crunching home computers. "*D&D*

<sup>1163</sup> ARNOLD Ken, LANE Jon, TOY Michael, WICHMAN Glenn, *Rogue*, 1980.

<sup>1164</sup> ARNOLD Ken, GARRIOTT Richard, *Ultima I, Thr First Age of Darkness*, Origin Systems, Manchester, 1981.

<sup>1165</sup> PHYL, *Ultima – la série*, 2002, <http://www.grospixels.com/site/ultima1.php>

<sup>1166</sup> Selon ERETRIA, *L'Histoire du MMORPG*, <http://www.gamazing.com/articles/print/67/format/smoothbox>

allowed people to build a numerical representation of themselves, a numerical representation of a monster, a numerical representation of how a character and monsters could interact,” he says. “If there had never been *D&D*, computer games would be more like simple arcade games, like *Pac-Man* and *Pong*.”<sup>1167</sup>

*Dragon’s Lair*<sup>1168</sup> franchit un pas important graphiquement, car il s’agit d’un dessin animé interactif qui diversifie considérablement le point de vue et les cadrages (vue à la troisième personne, plan pied pour les affrontements.)



Il perd pour autant en interactivité, puisque son gameplay consiste essentiellement à appuyer au bon moment sur les bonnes touches<sup>1169</sup> pour voir le personnage, un chevalier qui doit sauver la princesse Daphné, poursuivre son chemin à l’intérieur du château.

Notons également l’apparition de programmes qui permettent de créer des mondes, comme *Adventure Construction Set*<sup>1170</sup>, en organisant l’espace selon une logique de ramification qui vient zoomer sur des zones précises : carte du monde, puis régions, puis pièces, qui contiennent elles-mêmes des créatures et des objets.



<sup>1167</sup> KUSHNER David, *Dungeon Master: the Life and Legacy of Gary Gygax*, op. cit.

<sup>1168</sup> BLUTH Don, *Dragon’s Lair*, Advanced Microcomputer Systems, 1983.

<sup>1169</sup> Ce que l’on appelle le QTE (Quick Time Event), un très court laps de temps où le joueur doit réagir d’une seule manière, en appuyant sur une touche précise. Selon le Joueur du grenier ([https://www.youtube.com/watch?v=Ze\\_mWpklkKQ](https://www.youtube.com/watch?v=Ze_mWpklkKQ)), *Dragon’s Lair* est l’inventeur de ce principe, que l’on retrouve aujourd’hui dans bien d’autres jeux.

<sup>1170</sup> SMITH Stuart, TENNEY Glenn, *Adventure Construction Set*, Electronic Arts, Redwood City, 1984.

Il est par conséquent possible de créer ses propres univers, même s'ils seront toujours composés du même type de paradigmes.

Le premier MMORPG graphique<sup>1171</sup>, *Neverwinter Nights*<sup>1172</sup>, se déroule dans l'univers rolistique des *Royaumes oubliés* créé par Ed Greenwood et est directement adapté de la licence *AD&D2* : il est vendu comme un « *computer product* » de la gamme. Après avoir constaté le succès des *Ultima*, TSR avait déjà confié l'adaptation de la licence à SSI pour un premier jeu, *Pool of Radiance*<sup>1173</sup>, qui utilisait le même moteur, Gold Box.



Le jeu alternait entre plusieurs points de vue : une conversation montre le portrait du PNJ interlocuteur (ici un dragon) et son texte, en haut à gauche. En haut à droite se trouve un exemple de combat, où l'on a une vue d'ensemble sur les différents belligérants. En bas à gauche, voici la fiche-personnage, semblable à celle d'un JdR. En bas à droite, le mode exploration offre un point de vue en trois dimensions, à la première personne. Le but ici est de recréer l'expérience du JdR sur table, en multipliant les points de vue disponibles (environnement, conversation et tactique), en reproduisant ses différentes composantes de la façon la plus directe qui soit.

Ces jeux retiennent donc du JdR sur table qu'il immerge le récepteur dans l'espace fictionnel, ce qu'ils essaient de représenter graphiquement. Le texte écrit étant moins immédiat que l'oral, le but devient de rendre le processus plus immersif en intégrant directement le personnage à l'univers fictionnel : on passe de la diégésis à la mimesis, on

<sup>1171</sup> Selon ERETRIA, *L'Histoire du MMORPG*, op. cit.

<sup>1172</sup> STORMONT STUDIOS, *Neverwinter Nights MMORPG*, Strategic Simulations, 1991.

<sup>1173</sup> STRATEGIC SIMULATIONS INC, *Pool of Radiance*, Strategic Simulations Inc, 1988.



montre l'univers plus qu'on ne le décrit. La caractéristique à simuler devient l'immersion fictionnelle.

### Les conversations entre personnages

*Neverwinter Nights* introduit le mode de jeu PvP<sup>1174</sup> et permet aux joueurs de se regrouper en guildes, comme c'est encore le cas aujourd'hui. La mise à disposition, quelques années plus tard, de l'éditeur de niveaux du jeu, a permis à nombre de joueurs de créer *online* leurs propres scénarios<sup>1175</sup> et régions pour y faire jouer leurs joueurs. L'expérience est à mi-chemin entre JdR numérique et JdR sur table, puisqu'un seul MJ peut gérer tout un serveur pour seulement quatre ou cinq PJ, bien qu'il soit limité par les outils du logiciel en termes de démiurgie :

En 2 ans les 3 villages devinrent des forteresses complexes, chaque faction hébergeant une quinzaine de joueurs actifs quasiment chaque soir, d'autres factions se sont créées, les structures sociales et diplomatiques étaient très précises, les maîtres du jeu n'avaient quasiment pas à intervenir : les joueurs régulaient quasiment tout et ils n'étaient que les arbitres occasionnels ou les techniciens qui mettaient à jour le module quand il le fallait... Le module avait créé sa propre histoire, et cette histoire c'était les joueurs qui l'écrivaient, moitié dans le jeu, moitié sur forum.<sup>1176</sup>

Il est intéressant de remarquer qu'il faut avoir recours à un dispositif hors-jeu (le forum) pour compléter le processus, comme si le jeu lui-même manquait à fournir les outils adéquats. De la même manière, le *roleplay* dans *WoW* se pratique énormément en dehors du jeu lui-même, sur les forums donc, comme l'explique France Vachey<sup>1177</sup>.

Mais *D&D* n'est pas la seule licence rolistique à connaître des adaptations : 1993 voit le premier de la demi-douzaine de jeux vidéo *Shadowrun*<sup>1178</sup>.

---

<sup>1174</sup> Selon ERETRIA, *L'Histoire du MMORPG*, op. cit. Player versus Player : un mode de jeu *online* qui permet aux joueuses de s'affronter, par opposition au PvE (Player versus Environment), où les PJ s'opposent essentiellement aux PNJ et coopèrent.

<sup>1175</sup> Que les auteurs mettaient à disposition en téléchargement pour les autres joueurs, voir par exemple le site [www.bbnwn.eu/nwn/download/modules.php](http://www.bbnwn.eu/nwn/download/modules.php)

<sup>1176</sup> CYBERJ, *MMO, roleplay et logiciels libres*, 2011, <http://blog2rolistes.fr/category/debats/page/2/>

<sup>1177</sup> PEYRON David, *Culture Geek*, op. cit. p.157.

<sup>1178</sup> BARNETT Greg, KAKOURIS Arthur, KIDD Paul, *Shadowrun*, Beam Software, Melbourne, 1993.



La joueuse y incarne Jack, personnage amnésique du roman de Robert Charrette *Never Deal with a Dragon*<sup>1179</sup>. Ce JdR numérique en vue surplombante permet, comme en JdR papier, d'avancer dans l'intrigue en obtenant des informations en conversant avec d'autres PNJ : chaque fois que Jack prend connaissance d'un mot intéressant, celui-ci s'ajoute à la liste de sujets qu'il pourra aborder lors de futures conversations.

Ces jeux vidéo retiennent du JdR le fait que les conversations y sont importantes, et tentent de les mettre au premier plan, de leur donner un réel impact sur leur déroulé. Elles sont un moyen de progression plus dramatique qui vient compléter les successions de combats, et élargissent par là le rapport au monde fictionnel qui n'est plus seulement opposant.

### **Donner le choix**

*Vampire* connaîtra sa première adaptation en 2000 avec *Vampire: the Masquerade: Redemption*<sup>1180</sup>, un JdR numérique résolument plus orienté action et combat que la licence l'aurait laissé supposer, malgré de beaux graphismes pour l'époque et trois fins différentes selon le nombre de points d'humanité qu'il restera au personnage principal, Christof Romuald.

---

<sup>1179</sup> CHARRETTE Robert N., *Never Deal with a Dragon*, Roc Books, New York, 1990.

<sup>1180</sup> NIHILISTIC SOFTWARE, *Vampire: the Masquerade: Redemption*, Activision, Santa Monica, 2000.



Pour en revenir aux RPG des années 90, le point de vue surplombant va dominer le JdR informatique de cette décennie, comme dans *Avernum*<sup>1181</sup>, premier opus d'une trilogie, où le joueur contrôle un groupe de personnages exilés dans un pays souterrain par les autorités de la surface.



Ce jeu permet une certaine liberté de déplacement, comme dans le choix des quêtes acceptées ou refusées, et propose plusieurs choix dans les réponses à donner aux PNJ, lors de dialogues fort bien écrits. Ce point de vue surplombant sera également celui d'*Ultima Online* ou de *Baldur's Gate*<sup>1182</sup>, autre célèbre adaptation vidéoludique des *Royaumes oubliés*, vendue à l'époque à un million d'exemplaires<sup>1183</sup>.

<sup>1181</sup> SPIDERWEB SOFTWARE, *Avernum: Escape from the Pit*, Spiderweb Software, Seattle, 1995.

<sup>1182</sup> BIOWARE, MUZYKA Ray, OHLEN James, *Baldur's Gate*, Black Isle Studio, Orange County, 1998.

<sup>1183</sup> TRÉMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, op. cit., p.249.

Estampillé *AD&D2*, *Baldur's Gate* est le premier JdR informatique développé par le studio BioWare, qui deviendra quelques années plus un acteur phare du genre, notamment avec des titres comme *Dragon Age: Origins*<sup>1184</sup> ou *Mass Effect*<sup>1185</sup>.

Un an après *Baldur's Gate* sortira *Planescape: Torment*<sup>1186</sup>, qui prend lui place dans l'univers éponyme d'*AD&D2*. Ce jeu particulièrement bien écrit fait preuve d'une certaine originalité et cohérence, comme les tatouages que le personnage acquiert au fur et à mesure, qui sont un palliatif à l'équipement et autres capacités spéciales. De surcroît, son alignement est déterminé au fur à et mesure du jeu, selon ses actes. Enfin et surtout, le jeu se démarque par les choix offerts au joueur, et ses différentes fins : le PJ peut réussir à convaincre le « boss » de renoncer à son immortalité au lieu de simplement le tuer.

Avec ces jeux se dessine une volonté de donner le choix aux joueurs, afin de les rendre encore plus interactifs, sur des questions plus importantes et moins binaires qu'une porte ou une autre. Ils retiennent du JdR que les personnages se définissent également par les choix qu'ils font à l'intérieur de l'univers fictionnel.

En conclusion, s'il est évident qu'en dehors des univers, les systèmes de jeu des JdR ont directement inspiré ceux de leurs adaptations vidéoludiques, au-delà ces jeux sont unis par la culture du *hack* : les premiers MUD profitaient des retours des joueurs pour s'améliorer et s'enrichir, et il en allait de même pour les premiers JdR :

Write to us and tell about your additions, ideas, and what have you. We could always do with a bit of improvement in our refereeing.<sup>1187</sup>

Referees desiring to add more monsters, spells, books, or deities to those contained herein are invited to submit especially good manuscripts to CTHULHU, Chaosium Inc, P. O. Box 6302, Albany CA 94606.<sup>1188</sup>

---

<sup>1184</sup> BOWARE, GAIDER David, KNOWLES Brent, LAIDLAW Mike, OHLEN James, TUDGE Dan, *Dragon Age: Origins*, Electronic Arts, Redwood City, 2009.

<sup>1185</sup> BOWARE, FALKNER David, HUDSON Casey, KARPYSHYN Drew, WATAMANIUK Preston, *Mass Effect*, Microsoft Studios, Redmond, 2007.

<sup>1186</sup> AVELLONE Chris, BLACK ISLE STUDIOS, *Planescape: Torment*, Interplay Entertainment, Los Angeles, 1999.

<sup>1187</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons, op. cit.*, livret *The Underworld and Wilderness Adventures*, p.36.

<sup>1188</sup> *Call of Cthulhu, op. cit.*, p.4.

Les apports des joueuses font partie intégrante du processus de réception. Celles-ci sont invitées à participer à l'enrichissement, dans un cadre donné, des jeux : JdR et jeux vidéo intègrent la participation au processus de développement même de leurs produits.

Il n'est pas rare de rencontrer de nombreux acteurs communs aux deux sphères : Sandy Petersen, l'auteur de *Call of Cthulhu*, a participé à des jeux vidéo comme *Doom*, lui aussi inspiré en partie par les JdR :

JOHN ROMERO, designer: Then one day we were playing *Dungeons & Dragons* at the Texas HQ of our company, id Software, like we had done for years. John Carmack, lead programmer, was Dungeon Master as usual. I got greedy trying to procure a magic sword and caused the entire world to be overrun by demons. Something just clicked. We all loved sci-fi, especially *Aliens*: it was a fast-action movie and id wanted fast-action games. So what if – instead of finding aliens, like in every movie in the world – a player opened up a portal to hell? Your character, a space marine on a Martian base, would then have to fight all the demonic monsters pouring out.<sup>1189</sup>

Ken Rolston, qui a travaillé sur des gammes de JdR comme *Paranoïa*, *RuneQuest*, *Warhammer* ou *AD&D*, est le *lead designer* des célèbres JdR vidéoludiques *The Elder Scrolls III: Morrowind* et *The Elder Scrolls IV: Oblivion* : « The myths and themes of the Elder Scrolls setting are strongly influenced by the scope and ambition of Glorantha ».<sup>1190</sup> C'est également le cas de Richard Dansky, qui a notamment développé la gamme *Wraith: the Oblivion*<sup>1191</sup> pour White Wolf avant de devenir le « *central writer* » pour les séries vidéoludiques *Tom Clancy*.

Pour certains game designers de jeux vidéo, le JdR est même une véritable école :

Do you think that your work on pen & paper RPGs influences the way you work on video games?

Fundamentally so! In fact, I think anyone wanting to become a video game designer should first start out writing RPGs. Why? They teach you about the importance of building mechanics and rules that support and reinforce your fantasy without being distracted by visuals and SFX.<sup>1192</sup>

Do you think that your work on pen & paper RPGs influences the way you work on video games?

---

<sup>1189</sup> HOAD Phil, *How we made the video game Doom*, 2014  
<http://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jan/27/how-we-made-video-game-doom>

<sup>1190</sup> Ken Rolston in DINEHART Stephen E., *Masters of Narrative Design™ 6: Ken Rolston*, 2008, [narrativedesign.org/2008/09/masters-of-narrative-design™-6-ken-rolston/](http://narrativedesign.org/2008/09/masters-of-narrative-design™-6-ken-rolston/)

<sup>1191</sup> BROWN Steven C., BRUCATO Phil, CAMPBELL Brian, CASSADA Jackie, CHUPP Sam, DAVIS Graeme, GREENBERG Daniel et autres, *Wraith: the Oblivion*, White Wolf, Stone Mountain, 1994.

<sup>1192</sup> Josh Mosqueira, voir entretien en annexe.

Absolutely, it does. I learned a great deal about characterization, player needs and wants, game writing (both technical and creative), world building, and game systems working on TRPGs. That work set the foundation for my career and I use lessons I learned every day in what I do now.<sup>1193</sup>

Les exemples ne manquent pas, et c'est bien cette manière de démonter l'unité qu'est la fiction pour mettre ses engrenages à la disposition de récepteurs qui deviendront à leur tour créateurs qui unit globalement JdR sur table et numérique dans une démarche commune : démonter pour analyser, reconstruire, améliorer et transmettre : chacun à leur manière, les auteurs des deux sphères tentent de rendre la fiction maniable et de mettre les récepteurs au cœur du dispositif.

### Les JdR informatiques et JdR sur table : interactivité, intercréativité ?

Nous allons voir quelles sont les spécificités de chaque type de JdR, et la différence d'expérience fictionnelle entre interactivité et intercréativité.

Aujourd'hui, ne serait-ce que lorsqu'il s'agit de définir un objet, le terme JdR se voit accoler une indication médiatique qui vient désigner sa nature (sur table, computer RPG, souvent abrégé en CRPG, GN). Il existe également des ramifications parmi les genres de RPG informatiques, comme les action-RPG, qui mettent l'accent sur l'action et où les combats se déroulent le plus fréquemment en temps réel, les JRPG, les jeux de l'école japonaise comme *Final Fantasy*<sup>1194</sup> et leurs combats au tour par tour :

Japanese RPGs are characterized by strong stories and characters, married to complicated but turn-based combat systems. Their main sources of uncertainty are in the narrative—the desire to unlock the next element of the story is a major draw for players—and a degree of analytic complexity in the combat system, which is not deep but does require different tactics against different opponents.<sup>1195</sup>

Nous venons de voir que les tout premiers jeux vidéo du genre avaient davantage recours au texte qu'à l'image. Mais que reste-t-il de l'origine des JdR sur table ? Si les deux formes coexistent (bien que l'une soit massivement plus pratiquée que l'autre, si l'on se fie à leur statut économique), cela signifie que chacune a ses spécificités, notamment en termes d'interactivité, que nous allons tenter de déterminer. Il ne s'agit pas là de proclamer

---

<sup>1193</sup> Angel McCoy, voir entretien en annexe.

<sup>1194</sup> SAKAGUCHI Hironobu, TERADA Kenji, *Final Fantasy*, Square Co., Tokyo, 1987.

<sup>1195</sup> COSTIKYAN Greg, *Uncertainty in Games*, MIT Press, Cambridge, 2013, 145 pages, p.107.

l'avènement du JdR informatique sur le JdR papier, pas plus que d'envisager une prétendue supériorité du JdR papier, mais de saisir leurs particularités respectives.

Certaines œuvres résistent au transmédia et autres adaptations par leur essence même. Le comic *Watchmen*<sup>1196</sup> d'Alan Moore, en étant adapté au cinéma, a perdu une partie de la singularité à l'origine de son succès : la fragmentation du récit selon différents formats intradiégétiques épistolaires, journalistiques, etc. Si l'ambition est d'identifier la particularité des JdR sur table, il faut découvrir les éléments de résistance, ceux qui sont inadaptables, car ils sont les facteurs d'une identité marquée : « Il faut très sérieusement se demander quelle est la part d'irrécupérable dans ce que nous avons fait (les livres invendables bien sûr, ha ha, mais encore ?). Et, aurais-je tendance à dire, à développer coûte que coûte cette part d'irrécupérabilité. »<sup>1197</sup>

En partie, l'originalité des JdR repose sur le rapport au texte, à un espace imaginaire partagé qui est une mise en commun des représentations. Si image il y a, elle n'est qu'accessoire lors de la partie même, jalon d'atmosphère. Alors, certains ont mis cette absence en cause, pour expliquer, dans les années 90, la chute du marché : les JdR, selon une inévitable évolution, seraient condamnés face à l'essor de l'image, et ne pourraient lutter contre sa facilité d'accès et sa puissance d'évocation. L'avenir leur a donné tort, le JdR est toujours pratiqué et connaît même un regain en termes de production, comme nous l'avons vu dans notre première partie. Certains, comme Adam Koebel, parlent même d'« âge d'or »<sup>1198</sup>.

Qu'y a-t-il dans le jeu de rôle qu'aucune autre expérience de la fiction ne peut offrir ? Aujourd'hui, on pourrait reformuler comme ça : pourquoi tout le monde n'est-il pas parti jouer en ligne ? Par quel prodige existe-t-il encore des joueurs pour lire des manuels entiers de systèmes de règles et de descriptions d'univers, pour improviser ensuite des aventures « papier-crayon » ?<sup>1199</sup>

Les JdR ne sont pas « supérieurs » aux jeux vidéo pour leur accès plus complexe (lecture de manuels, représentation fictionnelle mentale) comme ceux-ci ne sont pas la

---

<sup>1196</sup> MOORE Alan, *Watchmen*, DC Comics, New York, 1986.

<sup>1197</sup> MENU Jean-Christophe, *Plates-bandes*, coll. « Éprouvette », L'Association, Paris, 2005, 76 pages, p.57.

<sup>1198</sup> « We live in this ridiculous, blessed golden age of roleplaying games. It's easier to create, find, play and enjoy games than it's ever been and I am so happy to be even a tiny part of that. » Adam Koebel, voir entretien en annexe.

<sup>1199</sup> Olivier Caïra in JEUNE Hervé, *Jeux de rôle, les forges de la fiction*, 2007, <http://www.legrog.org/article.jsp?id=58>

prochaine étape de l'évolution des premiers, dès lors voués à disparaître, pas plus que les *wargames* n'ont disparu après l'avènement des JdR.

Certes, les (MMO)RPG viennent des JdR sur table, mais ils représentent simplement une alternative, et ici une comparaison avec le théâtre et le cinéma s'avère particulièrement parlante. Le cinéma n'a pas « tué » le théâtre, mais a pris une place importante auprès du public, celle d'une industrie culturelle. Désormais, il est plus facile d'accès. Cependant le théâtre existe toujours. Il a parfois la réputation d'être davantage « élitiste » que le cinéma, dans le sens où sa réception est peut-être moins facile d'accès. Pourtant nombre de spectacles scolaires et autres représentations amateurs fleurissent en permanence, et rendent le théâtre tout à fait accessible. Comme il existe du cinéma d'auteur, nettement moins visible mais tout de même présent, la production indépendante vidéoludique est incroyablement riche et vivace, au-delà des *blockbusters*. Les JdR, comme le théâtre pour le cinéma, ne sont pas les jeux vidéo avec un aspect en plus ou en moins ; ils constituent une alternative, et répondent à des exigences autres, notamment en termes d'interactivité, comme nous allons le voir à présent en menant une étude comparatiste.

### **Systemes de jeu**

Nous allons voir ici les différences entre les systèmes de JdR sur table et vidéo, les premiers étant plutôt des outils là où les seconds sont davantage des interfaces.

Examinons dans un premier temps le système de création et d'évolution de personnages. Nous l'avons dit, le JdR accomplit une fragmentation de la fiction par le système de jeu et met à jour ses mécanismes, ce qui permet à aux joueuses de s'emparer de paradigmes qui constituent autant des briques pour bâtir leurs personnages, ce qui va être repris par les JdR informatiques :

L'inspiration principale des *RPG* sur ordinateur, puis sur consoles, a été *Donjons & Dragons*. Les premiers *RPG* sont apparus dès 1974, l'année même de la première publication de *D&D*, sur les stations de travail *PLATO* des universités américaines. Les plus anciens de ces précurseurs s'appellent *Pedit5/Orthanc* de Rusty Rutherford, ou encore *Dnd* de Gary Wisenhunt et Ray Wood (dont le nom a le mérite d'annoncer la couleur), ou encore *Dungeon* de Don Daglow (une vraie légende du jeu vidéo) en 1975...<sup>1200</sup>

---

<sup>1200</sup> PIROU Julien, « Rôle & Magic », in *Di6dent*, n° 9, *op. cit.*, p.70.



Le système de création de personnage, mais aussi le système d'évolution par niveau, et la mise à disposition de nombreux « *crunchy bits* » qui le personnalisent lors de cette évolution (listes de sorts, équipement, objets magiques), pour reprendre l'expression de Lavee, sont probablement les emprunts les plus évidents. La plupart des JdR informatiques et MMORPG proposent de créer un personnage selon le croisement des paradigmes classe et race, et parfois encore alignement, avant de répartir un certain nombre de points dans des caractéristiques.

Quant à l'évolution des PJ, aujourd'hui encore, l'objectif d'atteindre un niveau de puissance élevé avec son personnage préside encore aux buts de nombreux MMORPG, *WoW* en tête. Il s'agit également d'acquérir un maximum de points d'expérience (récompense extradiégétique) et de richesse ou d'équipement (récompense intradiégétique). Cet aspect est d'autant plus prégnant en MMORPG, où le personnage centralise l'essentiel des modifications à long terme que le joueur peut apporter à l'univers. Le principe des *crunchy bits* est alors hypertrophié, au-delà du système de jeu, selon des déclinaisons purement esthétiques : dans *WoW*, le transmogriffeur permet d'attribuer l'apparence (le « skin » dans le jargon) d'un équipement à un autre, qui conserve ses caractéristiques.

Cet infini perfectionnement du personnage par ajouts de différents paradigmes disponibles devient une véritable fin en soi et but du jeu en MMORPG : comme nous le disions à propos de *D&D3* dans notre première partie, il devient à la fois le moyen (faire des quêtes pour devenir plus puissant) et la fin (il est le lieu de l'accumulation du pouvoir). Augmenter de niveau étant un but à atteindre, beaucoup d'éléments sont définis par rapport au niveau du PJ : l'équipement qu'il peut porter, ainsi que les autres PJ : leur niveau s'affiche, en zone PvP, avec un code couleur indiquant leur puissance relative à celle du PJ (si c'est en gris, le tuer ne rapportera pas grand-chose, si c'est en vert, le vaincre sera facile, etc.)

Ces mécanismes sont assez proches de ceux de *D&D3*. D'une façon générale, le jeu vidéo automatise certains processus via l'informatique, comme l'arbre de talents, mais le procédé reste le même. Il faut également noter que, bien que l'on évoque depuis le début une influence des JdR, celle-ci se traduit essentiellement par celle des différentes éditions de *D&D*, au détriment des autres gammes. Toutefois, ce système d'évolution permettant de débloquent des capacités spéciales au fur et à mesure dépasse le genre JdR pour investir

durablement des jeux d'aventures comme *Dishonored*<sup>1201</sup>, où les runes que l'on trouve permettent de débloquent certains pouvoirs de différents niveaux.

Les systèmes d'évolution intradiégétiques, comme *Shenmue*<sup>1202</sup>, où le personnage incarné peut apprendre des coups spéciaux auprès de certains grands maîtres des arts mariaux, restent minoritaires.

Penchons-nous à présent sur le système de résolution des combats. Certains JdR informatiques, notamment les plus anciens comme *Baldur's Gate*, simulent le système de résolution d'*AD&D2*, avec ses jets de dés. La joueuse indique seulement quels sorts lancer ou quelles armes utiliser et, encore aujourd'hui, le recours aux points de vie pour simuler la résistance d'un personnage reste courant. En matière de combat, les apports des différents genres vidéoludiques ont cependant permis certaines variations : dans la trilogie *Mass Effect*, les affrontements se gèrent comme dans un jeu de tir à la troisième personne (Third Person Shooter, ou TPS). Dans *Fable*<sup>1203</sup>, souvent qualifié d'action-RPG, le combat se fait en temps réel comme dans un « beat them all », où le personnage est entouré de nombreux adversaires. Dans *Fallout*<sup>1204</sup>, qui était au départ l'adaptation vidéoludique du système générique rolistique *GURPS*<sup>1205</sup>, un nombre de points d'action limite les actions possibles dans un seul tour.

En revanche, la répartition tactique des fonctions en combat selon les spécialités guerrières des PJ, un genre de « classes par-dessus les classes » propres aux MMORPG, s'il était embryonnaire dans *OD&D* où les personnages étaient définis par le rôle qu'ils allaient jouer dans le groupe et lors des affrontements, influe parfois la sphère rolistique en se présentant comme une alternative aux combats classiques :

Mais ne vous embêtez pas à faire jouer les combats entre les PJ et chacun des gnolls qu'ils rencontrent : essayez plutôt de gérer l'invasion du temple de Sarenrae de façon plus cinématique. Demandez aux PJ leur plan d'attaque, ainsi que les sorts et les tactiques qu'ils voudraient employer, et concentrez-vous sur chacun

---

<sup>1201</sup> ARKANE STUDIOS, BARE Ricardo, BROSIUS Terri, COLANTONIO Raphael, GROSSMAN Austin, SMITH Harvey, *Dishonored*, Bethesda Softworks, Rockville, 2012.

<sup>1202</sup> ASO Hiroshi, SEGA AM2, SUZUKI Yu, YOSHIMOTO Masahiro, *Shenmue*, Sega, Tokyo, 1999.

<sup>1203</sup> BIG BLUE BOX, MOLYNEUX Peter, *Fable*, Microsoft Studios, Redmond, 2004.

<sup>1204</sup> CAIN Tim, FRAGO Brian, HENDEE David, EVERTS Scott, JONES Chris, TAYLOR Christopher, URQUHART Feargus, *Fallout*, Interplay Entertainment, Los Angeles, 1997.

<sup>1205</sup> PIROU Julien, « Fallout : comment j'ai arrêté de m'en faire et aimé la bombe », in *IG Mag*, hors-série : *RPG, Le jeu de rôle : du papier au pixel*, Ankama Presse, Roubaix, 2012, 159 pages, p.55.

pour définir son rôle dans l'assaut du temple. Un PJ qui se lance dans la bataille pour combattre les gnolls avec ses armes (de corps à corps ou à distance, en faisant appel à la discrétion ou à la force brute) est un « escarmoucheur ». Un PJ qui s'appuie avant tout sur des sorts d'attaque pour affronter les gnolls ou sur des sorts de soutien pour renforcer ses alliés est un « lanceur de sorts ». Un PJ ayant un rôle de support et soignant ses alliés est un « défenseur ».<sup>1206</sup>

Ces systèmes de combats typent les JdR informatiques, sont emblématiques d'un genre : les affrontements au tour par tour sont typiques des RPG japonais comme *Final Fantasy*, les temps réel intuitifs<sup>1207</sup> comme *Fable* ou *Skyrim* sont d'un accès assez facile et moins tactique, tout comme ceux qui reprennent le système des jeux de tir comme *Mass Effect*, alors que *Dragon Age Origins* ou *Baldur's Gate* proposent un combat un peu plus stratégique, en temps réel instructif<sup>1208</sup>.

Là où la plupart des JdR sur table décomposent et distendent le temps du combat au tour par tour comme à l'époque des *wargames*, le jeu vidéo a l'avantage de l'immédiateté et de la diversité octroyée par les autres genres vidéoludiques. C'est ce qu'Olivier Caïra appelle la simultanéité<sup>1209</sup>, inaccessible dans la temporalité du JdR sur table qui découpe les combats en étapes successives. En revanche, c'est davantage la capacité du joueur qui est testée en jeux vidéo, là où en JdR ce sont davantage celles du personnage même si, évidemment, les choix stratégiques du joueur (comme utiliser l'environnement) auront leur importance. Quoi qu'il en soit, dans les deux cas, les affrontements demeurent une partie importante du programme ludique, implicite ou explicite, puisqu'ils disposent fréquemment d'un sous-système dédié.

---

<sup>1206</sup> MCCREARY Rob, JACOBS James, *The Final Wish (Le Dernier Souhait)*, Paizo, Bellevue, 2009, trad. Jessica Leclercq, Black Book Éditions, Lyon, 2012.

<sup>1207</sup> Nous entendons par combats intuitifs en temps réel ces affrontements où, un peu comme dans un jeu de combat à la *Street Fighter 2*, chaque commande actionnée par le joueur correspond à un coup précis, dont il maîtrise ainsi le rythme et la fréquence. Cela crée un lien intuitif entre son mouvement extradiégétique et son mouvement intradiégétique : par exemple, dans le FPS *Dishonored*, la gâchette gauche de la manette contrôle les armes à distance et les pouvoirs, que le personnage utilise avec la main gauche. La gâchette droite de la manette contrôle la main droite du personnage, qui tient l'épée.

<sup>1208</sup> Nous entendons par combats instructif en temps réel ces affrontements où la joueuse assigne au personnage une action de base à accomplir (tirer des flèches sur la cible x, donner des coups d'épée à y, bref elle lui donne une instruction de base), qu'il fera tant qu'elle ne lui aura pas été dit d'arrêter. Cette typologie de combat est différente de la précédente car si la joueuse cesse d'actionner la commande attribuée, le personnage s'arrête d'accomplir l'action. Ce type de combats permet de gérer tout un groupe de PJ de façon plus tactique, notamment en déclenchant sporadiquement des capacités spéciales.

<sup>1209</sup> CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, op. cit., p.119.

Examinons ensuite le système de résolution hors-combat. Si la plupart des JdR tendent à mettre en place un système de résolution capable de s'appliquer à un maximum de situations, les systèmes comme ceux des premières éditions de *Shadowrun* proposant de nombreux sous-systèmes étant passés de mode, là encore les jeux vidéo testent davantage la capacité de la joueuse que du personnage. Nous voyons trois typologies de système de résolution dans les jeux vidéo. Nous appelons le premier WYSIWYG<sup>1210</sup>, c'est-à-dire que le simple fait d'interagir avec l'environnement est déjà, en soi, un système de résolution en creux : le fait de ne pas voir un ennemi au loin, de ne pas trouver un trésor bien caché dans le donjon, de découvrir enfin la sortie de ce souterrain labyrinthique, dépend implicitement de l'inscription du joueur dans l'espace, et du panel des réactions du PJ dans celui-ci. Plus rarement, le système du QTE explicite ce processus, pour créer un effet de tension. À moins que le personnage ait par exemple un pouvoir spécial pour faire apparaître tous les trésors à remarquer dans la caverne, c'est davantage la compétence du joueur qui est testée, ou plutôt est-elle confondue avec celle du personnage.

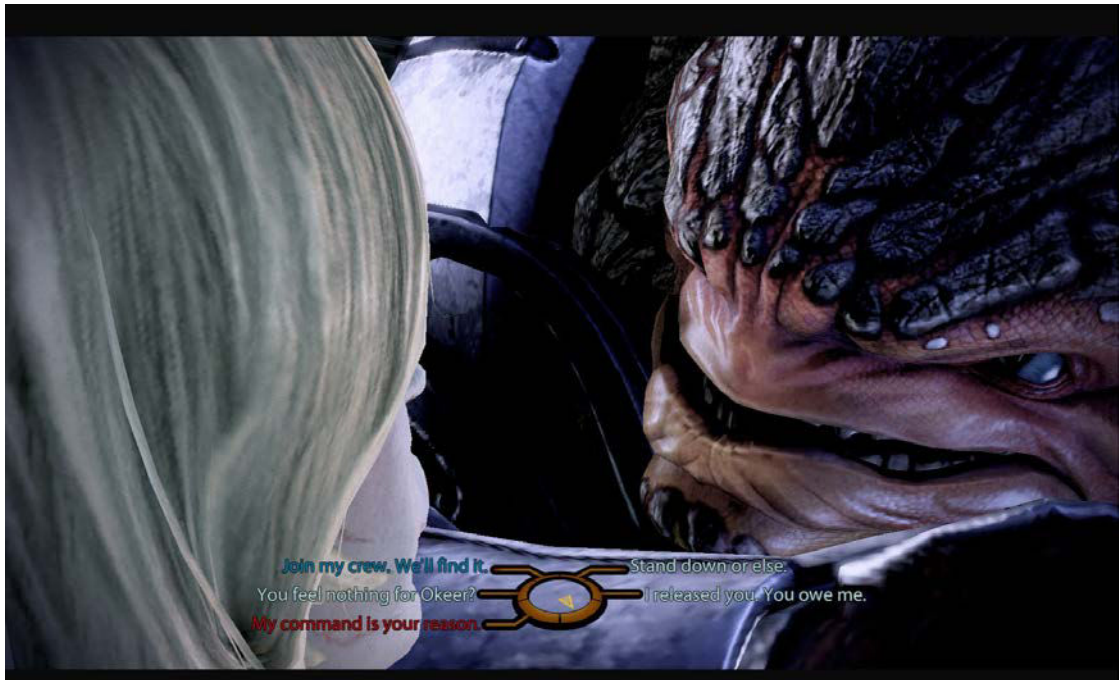
Nous nommons le second type de système la résolution par aptitude : si le personnage dispose des compétences nécessaires pour entreprendre une action, s'il est donc apte à l'entreprendre, le jeu le lui permet.

Prenons l'exemple des conversations à choix multiples des trois titres *Mass Effect 2*<sup>1211</sup> :

---

<sup>1210</sup> Acronyme pour What You See Is What You Get, qui est au départ employé en informatique pour désigner ces logiciels où il ne s'agit plus de rentrer des lignes de code pour créer un objet, mais qui mettent à disposition une interface pour le créer « de visu », tel qu'il va apparaître à l'écran : par exemple, le logiciel de mise en page InDesign nous montre directement à quoi va ressembler notre page terminée alors même que nous sommes en train de la composer. Ces programmes sont par conséquent plus accessibles et plus intuitifs.

<sup>1211</sup> BOWARE, FALKNER David, HUDSON Casey, KARPYSHYN Drew, WALTERS Mac, WATAMANIUK Preston, *Mass Effect 2*, Electronic Arts, Redwood City, 2010.



Le personnage incarné par la joueuse peut donner plusieurs types de réponses possibles au PNJ. En blanc, ce sont les réponses qui permettent soit de rassembler davantage d'informations, neutres, ou disponibles pour tout type de personnage. La réponse écrite en bleue signifie que cette réponse va vers la conciliation. Celle écrite en rouge, au contraire, privilégie le pragmatisme. Ces deux notions constituent en fait les alignements du jeu : plus on persévère dans un type de choix, plus sa valeur monte, tant et si bien qu'au bout d'un certain temps, si l'on s'est montré trop pragmatique, le choix en bleu apparaîtra en gris lors des conversations et ne sera plus disponible : le personnage n'est plus « apte » à être conciliant, il est allé trop loin sur le chemin du pragmatisme. Pareillement, dans *Oblivion*, le score d'agilité du personnage détermine la hauteur à laquelle il peut sauter, rendant de fait certaines zones inaccessibles. Ici, c'est réellement l'aptitude du personnage qui est testée, davantage que celle du joueur.

Nous appellerons la dernière catégorie le système de résolution métaphorique : ce sont tous les micro-jeux, casse-tête et énigmes. Ils ont pour fonction de simuler la difficulté d'une tâche, selon un rapport plus ou moins lointain avec la tâche d'origine. Dans *Oblivion*, pour simuler la difficulté des relations sociales, les conversations se déroulent selon un mini-jeu :



Le disque est partagé en quatre zones (admirer, plaisanter, se vanter et contraindre) de niveau différent, le but étant de faire tourner la roue et de répartir correctement ces différents niveaux selon le caractère du PNJ. Dans le premier *Mass Effect*, il faut réparer le noyau de l'ordinateur d'une station, selon deux options : dépenser des ressources, ou le faire manuellement en résolvant le casse-tête ayant pour but de simuler cette réparation, que l'on appelle une tour de Hanoï.



Au terme de ce bref tour d'horizon des systèmes de jeu rolistiques et vidéoludiques, ressortent deux différences majeures : déjà, l'aléatoire, à part dans le cas particulier du système de combat de *Baldur's Gate* qui reproduit les jets de dés, est certes présent, mais bien moins que dans un JdR sur table. Ensuite, les compétences du joueur se confondent

plus fréquemment avec celles du personnage, et ce sont bien elles que l'on teste le plus fréquemment, que ce soit par sa maîtrise de l'interface ou de la tactique. Nous émettons la supposition que le fait de davantage tester la joueuse que le personnage et cette moindre part d'aléatoire permettent une plus grande sensation d'interactivité. La joueuse doit ressentir qu'elle a une prise réelle et directe sur la résolution de ces actions. Certains JdR informatiques contraignent l'interactivité sur d'autres plans (déplacements dans l'espace dirigistes, en « couloir », peu de choix concernant la narration, pas de prise réelle sur l'univers, etc.), de fait la résolution de ces actions constitue le cœur de leur interactivité, là où celle-ci, en JdR sur table, est également présente à d'autres niveaux. Pour simplifier, il faut laisser un maximum d'autorité résolutive au joueur de JdR informatique, car il disposera, sauf rares exceptions, bien moins d'autorité générative que le joueur de JdR sur table.

Il est indispensable, pour ne pas se sentir dépossédé de l'interactivité, de pouvoir exercer une influence considérable sur l'issue de ces actions<sup>1212</sup>, qui ne doit pas être faussée par une trop grande part d'aléatoire, et une interface, un intermédiaire, trop présent : les capacités du personnage doivent être utilisées comme des outils par le joueur pour parvenir à ses fins, afin qu'il prenne plaisir à passer les obstacles en ayant la satisfaction de les avoir franchis « lui-même », avec sa propre compétence, sentiment renforcé par le fait que l'espace est donné à voir et non pas imaginé collectivement : plus le joueur *voit* le personnage qu'il contrôle agir à l'intérieur de l'espace ludique, et se sert de ce qu'il voit pour réagir, plus la sensation d'immersion fonctionne. Le processus est bien plus rapide et immédiat qu'en JdR sur table, puisque cette visualisation passe par l'échange verbal avant de résoudre l'action via un jet de dé. Le système de résolution doit être à l'avenant.

De surcroît, à cause de la nature même des structures narratives des JdR sur table et informatiques, ces systèmes de résolution ne peuvent pas fonctionner de la même manière : en JdR sur table, comme nous l'avons dit avec *Call of Cthulhu* dans notre première partie, l'échec peut constituer une étape narrative : on ne recharge pas sa sauvegarde pour

---

<sup>1212</sup> Paradoxalement, le fait de jeter les dés en JdR sur table donne au joueur l'impression d'avoir un pouvoir sur l'issue de l'action, ce qui semble étrange car un jet de dés est aléatoire par essence. Évidemment, cet aléatoire est minoré par le fait qu'un score élevé dans une caractéristique limite les probabilités d'un échec, le joueur ayant parfois à sa disposition d'autres outils mécaniques pour influencer sur le résultat d'un jet (points de destins, d'héroïsme, d'adrénaline pouvant être dépensés pour changer ou améliorer le score affiché par les dés).

recommencer. Il faut continuer en acceptant les conséquences. En JdR informatique, le fait de recharger pour apprendre de ses erreurs et enfin gagner le combat fait partie du processus de résolution.

L'échec est presque toujours<sup>1213</sup> non pas une étape possible de la narration, mais une épreuve à passer pour la poursuivre (la fin des combats est d'ailleurs fréquemment « récompensée » par une cinématique), dans laquelle le joueur exerce ses talents. En JdR informatique les zones d'interactivité sont clairement délimitées, presque de façon binaire, par les cinématiques, à part lorsque celles-ci impliquent des QTE, mais même dans ces cas-là l'interactivité est réduite. Pour schématiser, lorsque la cinématique commence, le joueur devient passif, regarde ce qu'il se passe. Lorsqu'un « échec » survient durant l'une d'elles (dans *Shenmue*, pendant la cinématique qui précède le combat avec Chai, celui-ci mange le billet d'avion pour la Chine dont le héros a besoin pour poursuivre sa quête, et cela arrive, quoi que le joueur fasse), le joueur l'« accepte » comme étape narrative obligatoire. En revanche, hors cinématique, l'échec ne constitue presque jamais une étape narrative mais un point d'apprentissage. Il va permettre de passer l'épreuve grâce à cette analepse extradiégétique qu'est le rechargement qui diminue, dans ce cadre précis, l'importance des prises de décision du joueur, puisqu'il suffira de recharger si le mauvais choix est fait :

L'astuce la plus simple consiste à lancer son personnage au devant du danger sans aucune précaution, afin d'identifier les pièges. [...] On recharge alors la partie pour aborder cette fois les obstacles avec un maximum de chances de survie : la première existence du personnage a servi d'éclaireur uchronique à la seconde.<sup>1214</sup>

En JdR informatique, l'échec fait partie du système de résolution comme processus d'apprentissage extradiégétique, y compris dans les cas plus rares qui gèrent la mort du PJ intradiégétiquement, comme c'est le cas dans *Aion*<sup>1215</sup>. Il n'est acceptable que lorsqu'il survient dans une séquence de jeu non ou peu interactive, comme une cinématique. En JdR

---

<sup>1213</sup> Certains jeux comme *Shenmue*, qui n'est pas un JdR mais un jeu d'aventures à la troisième personne, envisagent l'échec comme étape : certaines scènes QTE ne rechargent pas lorsqu'elles sont ratées, ou l'échec est parfois la solution par défaut, comme par exemple le combat avec Chai : s'il peut être gagné, il est perdu par la plupart des joueurs en raison de sa difficulté. Le jeu ne recharge pas après la défaite qui, dans l'absolu, ne change pas la suite de l'histoire.

CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, op. cit., p.182.

<sup>1215</sup> NCSOFT, *Aion: the Tower of Eternity*, NCSOFT, Seoul, 2008.



sur table il peut plus fréquemment être considéré comme une étape narrative, même alors qu'il survient à la suite d'une action ratée par le PJ à la suite d'un jet de dés manqué.

Pour résumer, une première différence entre JdR sur table et informatique est que l'échec est davantage une procédure d'apprentissage ludique dans le premier, et une potentielle étape narrative dans le second, en termes d'interactivité.

Surtout, en JdR sur table le système de jeu est un outil d'intercréativité à manipuler, là où il est principalement une interface dans les JdR informatiques :

Tabletop designers create systems for players to understand—they must be understood to be played—while computer game designers mostly hide system operations.<sup>1216</sup>

One of tools for evoking player emotion that modern computer RPGs have taken away from game designers is the ability of the player to directly manipulate, understand and experience game systems themselves. The physical interaction of player and the game systems, if those systems are designed well, induce emotion in the players just from the way they work and how the players use them.<sup>1217</sup>

En JdR sur table les joueuses peuvent choisir de changer le système si elles le souhaitent, d'ignorer certaines règles, de les adapter ou d'en ajouter d'autres, puisque les mécanismes sont apparents, saillants même, et maniables. Cela aura pour conséquence de modifier, même faiblement, l'inscription des PJ dans l'univers. Dans un JdR informatique, le système est un logiciel qui applique ses procédures. En JdR sur table, le système de jeu est forcément interprété et adapté par les joueurs. En d'autres termes, la différence entre intercréativité et interactivité tient au fait qu'en JdR sur table, le système de jeu est un instrument conçu pour intégrer les apports créatifs des joueuses *a posteriori*, là où le JdR informatique ne peut que tenter de les prévoir *a priori*.

## Univers

Nous allons à présent nous intéresser à la façon dont JdR sur table et informatiques modalisent les rapports avec les univers fictionnels.

D'emblée, nous constatons que les deux typologies mettent en place des univers que nous qualifions d'amplifiants : les MMORPG, comme les JdR sur table, sortent des

---

<sup>1216</sup> Noah Wardrip-Fruin, in HINDMARCH Will, TIDBALL Jeff (dir.), *Things we think about Games*, Gameplaywright Press, Roseville, 2010, 160 pages, p.135.

<sup>1217</sup> COSTIKYAN Greg, DAVIDSON Drew, *Tabletop Analog Game design*, ETC Press, Pittsburgh, 2011, 206 pages, p.41.

extensions qui viennent enrichir ou développer leur monde et le contenu ludique associé<sup>1218</sup>. *Cataclysm*, la troisième pour *WoW*, propose d'augmenter la limite de niveau jusqu'à 85, ajoute de nouvelles zones (le mont Hyjal, Vashj'ir), met à jour le monde connu avec de nouvelles quêtes associées, adjoint deux nouvelles races jouables (les gobelins pour la Horde et les worgens pour l'Alliance) et fait certaines modifications du système de jeu pour rééquilibrer la puissance des personnages. Ce contenu est similaire à celui que l'on peut trouver dans des suppléments de JdR sur table : il faut sans cesse renouveler l'intérêt des récepteurs par ce genre d'adjonctions, indissociables des MMORPG : c'est en cela que nous parlons d'univers amplifiants, car ces mondes persistants ne peuvent être « finis » sans prendre le risque de lasser les joueuses, d'autant plus que le modèle économique repose sur une logique d'abonnements. Pour les jeux *offline*, la sérialité telle que l'on peut l'observer pour des licences comme *Final Fantasy*, qui totalise quatorze titres sans compter les *spin-off* et préquelles, répond à une logique similaire.

Cette constante amplification diégétique, qui est également un modèle économique, est par conséquent directement héritée des JdR sur table, à la différence que les MMORPG l'ont rendue plus rentable.

*D&D* remains a do-it-yourself, low-tech, largely non commercial pastime. You don't need gadgets or expensive equipment. The game doesn't burn electricity or gas or batteries. No monthly fees or (un)necessary upgrades. You're forced to interact with each other, to be present and face-to-face (not face in our iPhones or screens). With *D&D*, all you need is some dice, graph paper, some rule books, some pencils, and some provisions. In this way, *D&D* is a subversive, even revolutionary, fight against the status quo of entertainment in America.<sup>1219</sup>

Autre paramètre définitoire des JdR sur table et informatiques, ils inscrivent le récepteur dans l'univers fictionnel. Parcourir l'immensité d'un monde ouvert vidéoludique, sans forcément poursuivre un but ou une quête précise, sans autre objectif que le plaisir de l'exploration de l'espace diégétique, constitue ce que nous appelons la contemplation mobile, spécifique aux jeux vidéo :

---

<sup>1218</sup> Ces dernières années les jeux *offline* s'y mettent également, avec les DLC (Downloadable Content), à savoir du contenu téléchargeable pour un jeu donné, comme par exemple une quête supplémentaire dans un JdR.

<sup>1219</sup> GILSDORF Ethan, *What is the Future of D&D and Tabletop Gaming?*, 2013, <http://geekdad.com/2013/04/what-is-the-future-of-dd-and-tabletop-gaming/>

Je me souviens comme l'aurore couleur d'orange effleurait le pic des Neiges, les contreforts de l'immense montagne qui se détachait sur l'horizon, son sommet blanc immaculé tutoyant les dernières étoiles. Des champs d'oliviers palpitaient sur ses pentes, l'argenté de leurs feuilles bruissant sous le premier vent. Oui, j'avais compris, les yeux rouges de fatigue, que c'étaient les derniers horizons qui nous restaient à explorer, à nous les mêmes de ma génération. Les derniers territoires d'aventures, ces univers virtuels où se levaient en pleine nuit des matins gorgés de soleil couleur d'or.<sup>1220</sup>

Il est une scène particulièrement marquante<sup>1221</sup> de *Red Dead Redemption*<sup>1222</sup> qui illustre assez bien ce processus. *Red Dead Redemption* n'est pas un JdR, c'est un jeu d'aventure western à la troisième personne qui présente cependant certains traits communs avec les JdR : un monde ouvert, une intrigue principale et un système de quêtes annexes optionnelles, exactement comme les *GTA*<sup>1223</sup>, produits par la même compagnie. La scène dont nous parlons arrive après une mission difficile, et le héros doit franchir la frontière pour aller au Mexique. Ce n'est pas une cinématique, et la joueuse se contente de contrôler le cheval de son personnage qui parcourt les contrées sauvages et désertiques, alors que se lance la chanson *Far Away* de José Gonzalez. Ce processus de réception pourrait être rapproché de la psychogéographie<sup>1224</sup>.

Typiquement, cette scène qui paraîtrait extrêmement pesante, longue et dénuée d'intérêt dans un media plus passif, se transmue, via l'interactivité, en une contemplation mobile qui immerge et inscrit le joueur dans l'espace fictionnel. Nous pensons que cette contemplation itinérante fait partie des spécificités des jeux vidéo et du rapport qu'ils instaurent avec le monde fictionnel, un moment privilégié où l'interactivité se détache du rythme narratif pour simplement devenir une manière de s'inscrire dans l'univers.

---

<sup>1220</sup> FAYE Estelle, « In Arcadia Ego », in *Fiction*, n°19, op. cit. p.203.

<sup>1221</sup> Qu'il est possible de voir ici : <https://www.youtube.com/watch?v=ufZ1uchM9AA>. Tout le processus de réception tenant à l'interactivité, il vaudrait mieux, pour le réaliser, jouer la scène plutôt que de la regarder. La chanson qui accompagne cette scène dans la BO du jeu a été visionnée presque quatre millions de fois sur Youtube, soit bien plus que tous les autres de cette BO et a remporté le Spike Video Game Award de la meilleure chanson.

<sup>1222</sup> CANTAMESSA Christian, CARSON Ted, HOUSER Dan, KUNKLER David, MARTIN Steve, ROCKSTAR SAN DIEGO, UNSWORTH Michael, *Red Dead Redemption*, Rockstar Games, New York, 2010.

<sup>1223</sup> « "Sandbox" games like *Grand Theft Auto III* (Rockstar North, 2001) typically combine moments of logocentric design, expressed through their linear story missions, with mythocentric design, present in the free-roaming nature of their game environments in-between missions. » ARSENAULT Dominic, *Narratology*, p.10.

<sup>1224</sup> Voir à ce sujet : COVERLEY Merlin, *Psychogéographie !*, 2006, trad. par André-François Ruaud, Les Moutons électriques, Lyon, 2011.

Dans un JdR sur table, cette immersion contemplative passera par le canal du MJ ou le joueur en charge de cette autorité à ce moment-là. Ce dernier devra sélectionner, lors d'une description, des éléments diégétiques forts et évocateurs pour arriver à générer cette immersion particulière. Celle-ci est peut-être plus facile à installer en jeu vidéo, grâce à la coexistence permise par le multimédia de sons et d'images, la joueuse ne se concentrant que sur l'aspect contemplatif, là où le JdR sur table demande dans un premier temps de se représenter ce qui doit être contemplé.

Autre point important, JdR sur table et informatiques mettent en scène des mondes partagés, voire co-générés. Le JdR sur table nécessite un effort de représentation qui est en grande partie pris en charge ses adaptations numériques : « si on classait les arts du plus abstrait au plus concret, le jeu vidéo se situerait du côté le plus extrême du concret. »<sup>1225</sup> Tout est donné à voir dans un jeu vidéo, de l'univers aux autres personnages, l'environnement se pose là, ce qui réduit le travail d'interprétation ; l'espace virtuel n'est pas imaginé mais davantage perçu.

There is no intimacy; it's not live. [he said of online games] It's being translated through a computer, and your imagination is not there the same way it is when you're actually together with a group of people. It reminds me of one time where I saw some children talking about whether they liked radio or television, and I asked one little boy why he preferred radio, and he said, "Because the pictures are so much better."<sup>1226</sup>

De ce point de vue, ce qui constitue la richesse du jeu vidéo (une immersion facilitée par une inscription spatiale immédiate dans un environnement qui nous est donné) devient également une limitation aux apports intercréatifs, et *vice versa* pour les JdR : « c'est précisément l'absolue pauvreté sensorielle du jeu, comparé au jeu vidéo ou au jeu de rôle grandeur nature, [...] qui en fait une expérience fictionnelle très riche. »<sup>1227</sup>

L'absence d'image imposée devient le facteur principal de liberté et surtout, permet d'octroyer aux PJ une véritable autorité générative sur le monde, sur lequel ils ont un plus grand pouvoir de modification indispensable à l'intercréativité. Si les mondes des MMORPG évoluent lors des extensions, le joueur lui-même n'a qu'un impact

---

<sup>1225</sup> KELMAN Nic, *Jeux vidéo, l'art du XXI<sup>e</sup> siècle*, Éditions Assouline, Paris, 319 pages, p.26.

<sup>1226</sup> Gary Gygax, in SCHIESEL Seth, *Gary Gygax, Game Pioneer, Dies at 69*, 2008, [http://www.nytimes.com/2008/03/05/arts/05gygax.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2008/03/05/arts/05gygax.html?_r=0)

<sup>1227</sup> CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, op. cit., p.164.

généralement assez faible sur l'univers que son personnage parcourt<sup>1228</sup>, ce qui est à attribuer à la nature persistante des univers des MMORPG : le fait que chaque joueur du serveur doive pouvoir faire chaque quête, ou encore les zones instanciées qui sont dupliquées autant de fois qu'un groupe de joueurs souhaite y avoir accès, impliquent ce côté figé, pour mettre en place une constante disponibilité. Chaque joueuse payant son abonnement, chacune a le droit de tuer la dragonne Onyxia, et celle-ci réapparaîtra autant de fois que nécessaire. Car oui, dans la plupart des MMORPG, et même certains JdR *offline*, si la joueuse tue certains ennemis croisés au détour d'une forêt, ils « *repopèrent* », réapparaîtront plus tard, comme si rien ne s'était passé. En tant que monde persistant, il faut que l'univers fictionnel soit véritablement saturé de quêtes potentielles, aussi répétitives soient-elles.

Il faut apporter une nuance importante : nous parlons ici des MMORPG dits « *theme park* », pour parc à thèmes, qui imaginent des quêtes somme toute assez linéaires. Dans le cas d'un MMORPG comme *Mankind*<sup>1229</sup> ou *EVE Online*, dit « *sandbox* », les joueurs ont beaucoup plus de liberté quant aux tâches qu'ils peuvent entreprendre, les désolidarisant du format quête. Ce jeu de science-fiction qu'est *EVE Online* se base davantage sur l'économie, le commerce (parfois selon une logique ultralibérale exacerbée), les affrontements spatiaux et les luttes de pouvoir.

Dans ce jeu à serveur unique qui abrite plus de 500 000 abonnés<sup>1230</sup>, ces derniers peuvent se consacrer à la recherche de ressources, à la production industrielle, à la contrebande ou encore la piraterie, mais également aux guerres entre corporations qui dans la pratique comprennent infiltration et espionnage à long terme. Les joueurs ont un impact collectif réellement plus important sur l'univers fictionnel : un peu à la manière de

---

<sup>1228</sup> Il existe là aussi des exceptions, comme dans *Eve Online*, où les programmeurs ont modifié un décor pour en faire un cimetière d'épaves là où a eu lieu une bataille spatiale mémorable entre les joueurs. *Guild Wars 2* tente de systématiser le processus : « *GW2* inaugure un système d'exploration souple, où le joueur découvre les quêtes en explorant des contrées inconnues et peut prendre part à des événements aléatoires qui, en fonction de leur issue, modifient l'environnement du jeu. Les joueurs, même après un certain nombre d'heures de jeu, ne sont pas sûrs de trouver le monde dans l'état dans lequel ils l'avaient vu auparavant. » PÉRIER Isabelle, « *Guild Wars 2*, voyage au bout de la Tyrie », in *Casus Belli*, saison 4, n°5, Lyon, jan-fév. 2013, 256 pages, p.81.

<sup>1229</sup> DE LUCA Frank, LEDENT Alexandre, MERCIER Yannis, VIBES ONLINE GAMING, *Mankind*, Cryo Interactive, Paris, 1998.

<sup>1230</sup> MAKUCH Eddy, *EVE Online crosses 500,000 subscribers*, 2013, [www.gamespot.com/articles/eve-online-crosses-500000-suscribers/1100-6404650/](http://www.gamespot.com/articles/eve-online-crosses-500000-suscribers/1100-6404650/) Il faut mettre ce chiffre en perspective avec les plus de 6 millions d'abonnés à *WoW*, sachant que ce chiffre était environ deux fois plus important en 2010.

*Vampire: the Masquerade*<sup>1231</sup>, ses structures sont en partie sous-tendues par les relations entre les personnages, autant que l'espace lui-même, qui compte plusieurs milliers de systèmes solaires. Certains sont contrôlés par les cinq peuples principaux, des pirates, ou par les factions des joueurs. Un *crowdfunding*<sup>1232</sup> a même été réalisé pour éditer un livre sur l'univers du jeu et spécifiquement les luttes de pouvoir telles qu'elles ont été menées par les joueurs.

Un jeu comme *EVE Online* place une part de l'autorité générative plus importante entre les mains des joueuses, notamment en leur permettant de se regrouper en corporations qui vont contribuer à dessiner le paysage politique et économique<sup>1233</sup>, la production, la récupération, le transport, la vente, la répartition et l'utilisation des ressources étant entre leurs mains.

Les corporations sont l'élément central du gameplay de *EVE* tant leur influence est importante. À tel point que régulièrement les développeurs font des tables rondes avec les PDG des plus grosses corporations pour faire évoluer le titre. Ainsi c'est une véritable relation symbiotique qui se crée entre joueurs, les coursiers ou les mineurs dans les zones dangereuses étant escortés par des croiseurs puissamment armés puisqu'il faut vraiment faire vivre une entreprise.<sup>1234</sup>

Toutefois, il n'est pas encore possible d'agir sur le monde d'une manière que le jeu n'a pas prévu. Par exemple, il n'est pas possible de se poser et de parcourir la plupart des surfaces des planètes, et éventuellement d'y fonder une ville ou autre, le PJ étant la plupart du temps à l'intérieur de son vaisseau. Néanmoins le MMOFPS *Dust 514*<sup>1235</sup>, jeu de tir en vue à la première personne qui se déroule dans le même monde, permet aux joueurs d'*EVE Online* de donner des missions aux joueurs du FPS, les deux jeux influençant l'univers.

De surcroît, l'économie étant centrale, il faut accumuler des ressources pour rendre son vaisseau performant, notamment si l'on souhaite, par la suite, se mesurer aux combats spatiaux contre d'autres joueurs, ce qui peut être ressenti comme un travail fastidieux et

---

<sup>1231</sup> En ce sens, nous comprenons mieux le rachat de White Wolf par CCP, les producteurs d'*EVE Online*, même si hélas leur projet d'adapter *World of Darkness* en MMORPG a finalement été annulé.

<sup>1232</sup> GROEN Andrew, *A History of the Great Empires of EVE Online*, 2014, <https://www.kickstarter.com/projects/sciencegroen/a-history-of-the-great-empires-of-eve-online>

<sup>1233</sup> Sur l'économie, voir : FRED DU GRENIER, KRAYN, *Looking for Games, EVE Online*, épisode 4, 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=uLbVinqH2Rc>

<sup>1234</sup> RAGGAL, *Test : EVE Online*, 2003, <http://www.gamekult.com/jeux/test-eve-online-SU3010006377t.html#pc>

<sup>1235</sup> CCP SHANGAI, *Dust 514*, CCP Games, Reykjavik, 2013.

routinier sur le long terme : « métro/boulot/dodo : warp/trade/wardec »<sup>1236</sup> dit une critique du jeu, *warp* étant un mode de déplacement, *trade* le commerce et *wardec* la déclaration de guerre entre les corporations des joueurs :

On notera d'ailleurs qu'être PDG d'une telle corporation est un job à plein temps pour tout organiser parmi ses sous-fifres, même si on peut promouvoir certains de ses membres pour gérer les affaires courantes, chacun ayant des pouvoirs spécifiques avec : gestion des hangars, recrutement, gestion des fonds, etc. Comme une vraie entreprise, une corporation peut également être publiquement cotée, et c'est au PDG de décider de combien d'actions seront mises sur le marché, après une réunion de conseil d'administration.<sup>1237</sup>

Sous certains aspects, *EVE Online* peut davantage évoquer le jeu de gestion, la plupart des corporations ayant des spécialités précises, voire un tactical RPG où chaque unité reste toutefois dirigée par un joueur :

On regrettera que les combats n'impliquent quasiment aucune action du joueur, à part un ou deux clics de temps en temps. Les déplacements se résument à « aller à », « attaquer », « rester en orbite à telle distance » et on a donc affaire à un affrontement de statistiques et de puissance plutôt qu'à une finesse de pilotage. À plus haut niveau, et avec des cuirassés ou des titans il faudra certes jouer avec les mesures, contre-mesures, missiles et leurres mais cela manque un peu d'implication. Seules les batailles rangées entre corporations ennemies impliquent une certaine stratégie, mais on est plus souvent spectateur que joueur.<sup>1238</sup>

Dans *EVE Online* la mort peut avoir de lourdes conséquences, puisqu'un vaisseau détruit, s'il n'est pas assuré, est un vaisseau perdu, y compris avec les améliorations dans lesquelles le joueur a investi beaucoup de ressources.

On notera que le PvP (joueur contre joueur) n'est absolument pas limité par un artifice quelconque. Seulement, s'attaquer à la mauvaise personne peut avoir des conséquences désastreuses pour vous. Pour peu qu'il soit dans une corporation puissante ou qu'il soit suffisamment fortuné, il mettra une prime sur votre tête, et vous pouvez être sûr que vous allez rencontrer un chasseur de primes tôt ou tard et mordre la poussière.<sup>1239</sup>

---

<sup>1236</sup> Critique de Zilak, 2013, [www.jeuxonline.info/critiques/EVE\\_Online](http://www.jeuxonline.info/critiques/EVE_Online)

<sup>1237</sup> RAGGAL, *Test : EVE Online, op. cit.*

<sup>1238</sup> *Ibid.*

<sup>1239</sup> *Ibid.*

Clairement, les joueurs ont une importante influence collective sur le jeu, mais cela reste plus incertain à une échelle plus individuelle. Il existerait, à ce niveau-là, un décalage non négligeable entre nouveaux et anciens joueurs qui disposeraient de l'essentiel du pouvoir sociopolitique ; il semblerait que nous soyons passés d'un genre de MMORPG où chacun peut devenir un héros puissant (*WoW*) à un genre où cela ne concerne qu'une partie des joueurs. Quoi qu'il en soit, le jeu ne cesse de voir ses abonnements augmenter depuis sa création, ce qui prouve que de donner de l'autorité générative sur un monde fidélise :

Social bonds are *not* enough, because good social bonds extend outside the game. Instead, it is context. If they can build their own buildings, build a character, own possessions, hold down a job, feel a sense of responsibility to something that *cannot* be removed from the game--then you have ownership.<sup>1240</sup>

Dans le même genre, et même s'il n'est pas catégorisé comme MMORPG, il faudrait faire mention de *Second life*<sup>1241</sup>, où les joueurs peuvent créer, à partir de formes basiques combinables allant de la sphère à la pyramide, des objets qui viennent s'intégrer à l'univers. L'aspect économique est également crucial, et certains joueurs vendent ces objets dans le monde virtuel, dont ils ont « légalement » les droits :

Ce qui caractérise d'ailleurs le succès de *Second Life* – succès toutefois très relatif si on compare ce jeu en termes de fréquentation à d'autres produits – c'est probablement d'avoir poussé cette logique de la collaboration à l'extrême : *Second Life* ne propose aucun univers de référence précis mais des espaces que les joueurs peuvent habiter, investir et fabriquer dans lesquels le marketing et la critique du marketing, la consommation et la critique de la consommation, la création professionnelle et amatrice sont regroupés dans un seul et même espace.<sup>1242</sup>

Ici, l'autorité générative devient un enjeu à part entière, même si elle reste limitée par l'agencement des mêmes paradigmes.

Dans les JdR *offline*, cette autorité générative sur l'univers reste relativement restreinte. Comme les scénarios de JdR sur table, il existe deux grandes typologies d'univers des JdR informatiques, ou plus précisément deux approches différentes pour appréhender ces mondes.

---

<sup>1240</sup> KOSTER Raph, *The Laws of Online World Design*, <http://www.raphkoster.com/gaming/laws.shtml>

<sup>1241</sup> LINDEN LAB, *Second Life*, Linden Lab, San Francisco, 2003.

<sup>1242</sup> BERRY Vincent, « Une "Cyberculture" ludique, collaborative et paradoxale », in *Médiamorphoses*, n°22, Armand Colin, Paris, 2008.



Le premier est le *sandbox*, ou bac à sable, ou monde ouvert : nous venons de l'évoquer brièvement concernant *EVE Online*. En JdR informatique ou dans des jeux vidéo d'aventures, il donne au PJ une grande liberté de déplacement, bien que certaines zones se débloquent parfois après avoir franchi une certaine étape (c'est le cas pour certains jeux d'aventures comme *Red Dead Redemption*). Généralement, ces titres sont sous-tendus par une intrigue principale et une myriade de quêtes secondaires, calquées sur des schémas assez répétitifs. La joueuse pourra les accomplir dans l'ordre de son choix, sachant qu'elle n'est pas obligée de les faire toutes. Les deux derniers *Elder Scrolls* comme *Oblivion* et *Skyrim* sont des représentants de ce type de JdR. Marie-Laure Ryan l'appelle le mode exploratoire : « exploratory: free to move around the database, but this activity does not make history nor does it alter the plot; the user has no impact of the destiny of virtual world. »<sup>1243</sup>

La second typologie est appelée le *story driven*, ou le narratif scripté : le cheminement dans l'espace est plus limité, la plupart du temps réduit à certains points sur la carte du monde (villes, donjons, forêts, etc.), là où toutes les zones peuvent être visitées dans un *sandbox*. La comparaison entre les cartes de *Dragon Age Origins* et *Skyrim* est édifiante, quand l'on compare le nombre de points d'intérêt. Le premier, un *story driven*, en compte bien moins.



L'itinéraire de la joueuse est davantage guidé par le déroulement narratif du jeu et ses enchaînements. Les JdR informatiques Bioware comme *Dragon Age Origins* ou la série des *Mass Effect* font partie de cette catégorie. Marie-Laure Ryan l'appelle le mode ontologique : « In the ontological mode, by contrast, the decisions of the user send the history of the virtual world on forking paths. »<sup>1244</sup>

<sup>1243</sup> RYAN Marie-Laure, *Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media*, op. cit.

<sup>1244</sup> *Ibid.*

Évidemment, ces typologies sont poreuses, et certains *story driven* permettent une certaine liberté dans le choix des déplacements, comme certains *sandbox*, en mettant en place une intrigue principale, obligent parfois à suivre certains circuits. Et, si pour certains, le *sandbox* est la meilleure manière de mettre en valeur la vastitude et la richesse d'un univers, pour d'autres le *story driven*, en donnant une influence sur l'univers au joueur, peut également y parvenir :

Nous ne voulions pas faire un jeu, nous voulions bâtir un univers. Aujourd'hui, [...] parle de tas de choses un peu triviales, des nouvelles armes, du nombre de planètes, de la façon de gérer les capacités de vos équipiers ou de l'amélioration de l'I.A. des ennemis, mais je suis persuadé que ça n'est pas ce qui va rester après, une fois que les gens auront joué. Ce qui va rester, c'est l'histoire, c'est l'interprétation que les joueurs vont faire de l'art, ce sont les émotions.<sup>1245</sup>

Quelles sont les différences en termes d'interactivité ? Pour schématiser, les *sandbox* proposent un monde bien plus riche et vaste, un plus grand nombre de quêtes mais dont les schémas sont plus répétitifs (on se rappelle de la cinquantaine de portes démoniaques à refermer dans *Oblivion*, autant de donjons à parcourir), et la plupart du temps ils offrent moins de choix et d'impact concernant les intrigues<sup>1246</sup>. Le fait de laisser cette liberté d'enchaînement limite les relations qui peuvent être tissées entre les différentes quêtes et la manière dont leur issue affecte l'univers. La sensation d'interactivité est par conséquent générée par la liberté de déplacement et d'exploration : il s'agit davantage d'intégrer et de découvrir un monde que de prendre de réelles décisions le concernant et le modifier par celles-ci.

Les *story driven* contraignent davantage les enchaînements des déplacements et restreignent les zones de jeu (on parle parfois, péjorativement, de zones « couloirs »), mais permettent la mise en place de schémas narratifs plus complexes et surtout liés entre eux. Dans le premier *Mass Effect*, lors du combat spatial de fin, le commandant Shepard, personnage incarné par la joueuse, doit choisir d'envoyer les forces de l'Alliance (les

---

<sup>1245</sup> Casey Hudson in KALASH Maria, « Bioware – on a parlé avec eux », in *Canard pc*, n°247, Paris, jan. 2012. 63 pages, p.25.

<sup>1246</sup> Dans *Skryim*, ces choix ont une portée plus que limitée. Par exemple, au début du jeu, la joueuse peut choisir de prendre parti pour l'une des deux factions qui s'affrontent pour le contrôle de Bordeciel, les Impériaux et les Sombrages. Si par exemple elle choisit les Sombrages, elle se verra confier des quêtes successives jusqu'à la dernière où elle assistera à une conversation entre les deux chefs de clan sans pouvoir y prendre part, elle n'est que spectatrice. À la fin, elle aura le choix de savoir qui tue le général des Impériaux, elle ou le chef des Sombrages, mais dans l'absolu ce choix n'a pas de réel impact sur la suite.

humains, dont elle fait partie), combattre l'ennemi, Sovereign, ou protéger le vaisseau qui abrite le Conseil intergalactique, organe de gouvernement qui comprend un membre de chaque espèce extraterrestre avancée, auquel les humains ne siègent pas encore. Si elle fait le choix de diriger les forces de l'Alliance vers Sovereign, le Conseil est détruit et il faudra en élire un nouveau, dont Shepard devra choisir le président entre un humain modéré et un humain radical, ce qui affectera la politique globale et les relations avec les autres nations extraterrestres dans les prochains opus de la série. Suivant l'alignement de Shepard (pragmatisme contre conciliation), ce nouveau Conseil sera exclusivement composé d'humains ou pas. *A contrario*, si Shepard fait le choix de sauver le Conseil en affectant les forces de l'Alliance à sa protection, de nombreux humains se sacrifient mais en échange, le Conseil accepte que les humains soient représentés au Conseil. Voici donc un échantillon du réseau extrêmement complexe tissé par l'entrelacement et les répercussions des choix qui sont proposés à la joueuse. La sensation d'interactivité est par conséquent générée par le fait de devoir faire des choix significatifs qui peuvent singulièrement modifier le monde du jeu, en sacrifiant une certaine liberté de déplacement. Voilà pourquoi on reproche parfois à ce genre un certain dirigisme :

Pour simplifier, on a d'un côté le modèle sandbox (et sa coqueluche montante le game design systémique) et de l'autre le modèle narratif scripté. Lorsqu'un concepteur de jeu vidéo veut dépasser cette dichotomie, il ne peut aujourd'hui que changer la quantité relative de chacun de ces concepts au sein de son jeu. Il n'a pas de troisième voie. Alors que le jeu de rôle permet précisément une approche neuve, qui peut être systémique sans être mécanique et répétitive ou narrative sans être linéaire.<sup>1247</sup>

Le JdR sur table est bien plus malléable à ce niveau, car tous les détails du monde n'ont pas besoin d'être pensés, placés et programmés à l'avance, même si certains points sont prédéfinis. Les univers de JdR sur table sont différents en cela qu'ils sont constitués de matière implicite et non pas explicite, ce qui permet une appropriation plus personnelle, puisque le PJ peut déterminer tous les éléments qui n'ont pas été activement représentés : la représentation mentale permet plus de prise pour l'intercréativité, là où il est plus difficile de créer des pans d'univers en jeux vidéo.

Le jeu vidéo, en concrétisant cette représentation mentale, l'objectivise et par conséquent l'appauvrit, en un sens. Elle l'impose et la circonscrit, là où le JdR sur table n'a

---

<sup>1247</sup> Fabrice Lamidey, voir entretien en annexe.

pas de limites pour intégrer les apports intercréatifs des joueuses : son univers est au confluent des représentations mentales.

Penchons-nous à présent sur le rôle joué par le texte en matière de démiurgie. Ces univers de JdR sur table et informatiques ont pour point commun d'être riches et complexes. Si les informatiques ont l'avantage de la représentation vidéo et de l'ambiance sonore pour immerger plus rapidement les joueurs dans leur univers, encore aujourd'hui ils ont très largement recours au texte pour faire passer la plupart des informations encyclopédiques diégétiques. Il y a encore peu de temps, les dialogues étaient écrits (*Planescape Torment*, *Baldur's Gate*) et, encore aujourd'hui, que ce soit dans *Skyrim* ou dans *Mass Effect*, l'accès aux données sur l'univers se fait par un biais textuel : dans le premier, la joueuse trouve un nombre incalculable de livres, sur l'histoire de la région, des romans, etc., alors que dans le second, dès que Shepard entend parler d'un nouveau peuple extraterrestre ou d'un lieu, une description écrite s'ajoute à son journal. En JdR sur table, le MJ joue le rôle d'interface entre ce texte démiurgique et les joueurs, ce qui permet, d'une certaine manière, de diluer le coût d'accès lorsque la diégèse n'est pas co-générée.

Aussi surprenant que cela puisse paraître, le texte, même à l'intérieur d'autres média, est privilégié lorsqu'il s'agit d'approfondir et de transmettre, intradiégétiquement, des informations sur l'univers.

Nous allons maintenant étudier le *roleplay* en JdR informatique. Motiver les actions de son personnage en ne prenant en compte que les informations intradiégétiques et sa personnalité constitue un mode de réception spécifique des fictions interactives, à notre sens. Concernant les MMORPG, la pratique du *roleplay* n'est pas extrêmement répandue, celle-ci étant peu compatible avec le vocabulaire tactique spécifique que nécessite le jeu.

Au 6 août 2014, on compte, sur la liste française des serveurs officiels de *WoW*<sup>1248</sup>, soit plus de 250 serveurs, que 33 serveurs *roleplay* qui, de surcroît, ne donnent pas la garantie qu'une telle pratique soit respectée : « même sur un serveur JdR [qui rend le *roleplay* obligatoire], les joueurs ne sont pas tous là pour les mêmes raisons, et peuvent ne pas être du tout dans l'optique du serveur, d'où parfois une grosse pollution du jeu. »<sup>1249</sup> La

---

<sup>1248</sup> [Eu.battle.net/wow/fr/status#locale=français](http://Eu.battle.net/wow/fr/status#locale=français)

<sup>1249</sup> Alain Baudry in GUISEIX Didier, « Jeu de rôle VS MMORPG », *Casus Belli*, Paris, saison 2, n°35, déc.-jan. 2006, 82 pages, p.75.

pratique la plus courante de ce MMORPG n'est pas forcément proche, en termes de communication, avec les échanges qui ont lieu autour d'une table de JdR sur table. Si les guildes et autres structures sociales viennent réguler certains comportements, il est indéniable que le lien social et la présence physique des joueurs à une même table induit des postures sociales plus responsables, dans le sens où le joueur ne peut se cacher derrière l'anonymat.

Clairement, sur un serveur qui n'est pas orienté *roleplay* les conversations extradiégétiques prennent le dessus, ce qui peut diminuer l'effet d'immersion dans l'univers. En revanche, les conversations des JdR *offline* ne peuvent être qu'intradiégétiques, puisque les autres personnages ne sont que des PNJ gérés par le jeu. Certains titres comme *Mass Effect*, par l'importance qu'il donne aux alignements ou à la portée éthique des choix qu'il demande de faire, encouragent le *roleplay*, mais ne peuvent bien sûr pas y obliger. En JdR sur table, si cela dépend de chaque table, encore ici la joueuse est libre de composer entre les deux discours intra et extradiégétiques.

En somme, parce ce qu'ils sont programmés à l'avance, les univers des JdR informatiques réagissent *a priori* aux actes des joueuses. L'environnement est prédéfini alors qu'en JdR sur table, il est constamment co-généré par les joueurs. Cette prédéfinition peut parfois poser des problèmes de cohérence. Dans *Oblivion*, une quête consiste à sauver le fils d'un comte. Le jeune homme souhaite devenir un chevalier reconnu et se précipite inconsciemment vers tout ennemi potentiel. Lors de son sauvetage, le joueur et ce jeune homme sont confrontés à des ennemis au-dessus de la lave, sur un pont sans rambarde. Le joueur frappe la créature hostile afin de la faire tomber dans le magma en fusion, et c'est alors que le jeune homme la suit afin de poursuivre le combat (car il est programmé pour poursuivre l'ennemi tant qu'il n'est pas mort), au détriment de sa propre survie. Cela est peu logique, d'autant plus qu'il aurait juste fallu attendre quelques secondes que l'adversaire périsse dans la lave. Évidemment la créature et lui meurent au bout de quelques secondes et, bien que le scénario ait envisagé la mort du jeune homme, pour achever la quête il faut néanmoins récupérer sa bague, ce qui s'avère quasiment impossible. Il ne reste plus au joueur qu'à recharger.

Typiquement dans ce cas, le joueur a dû recommencer cette portion en s'adaptant, lui, à la logique du logiciel, qui ici manquait de cohérence intradiégétique. La créativité du joueur ne jouit donc que d'une place limitée, elle doit s'adapter aux cadres : « le jeu de rôle

te donne la liberté d'être maître de ta vie. Le jeu vidéo t'apprend que le seul maître, c'est le monde dans lequel tu vis. »<sup>1250</sup> D'ailleurs, l'évolution technologique des jeux vidéo se concentre, en partie, sur le fait de mieux intégrer les actions des joueurs dans le monde virtuel, en accordant par exemple une certaine importance aux dégâts infligés aux voitures, pour prendre en compte les erreurs de pilotage du joueur. Lors de la sortie d'un nouveau FPS censé repousser les limites des graphismes, les démonstrations des créateurs impliquent fréquemment le fait de voir des feuilles d'arbres déchiquetées par les coups de feu, ou de voir le décor exploser, comme si cette modification de l'univers était une avancée significative, un argument vendeur. Cela prouve l'importance du sentiment d'interactivité généré par ce genre d'actions, qui vient justifier l'achat d'un ordinateur à la configuration puissante.

Players want to leave their tracks on our worlds, visible to all. Allowing players to have a real and lasting effect on our worlds may sound like we're ceding too much control. But it isn't really, no more than allowing players to choose how they will experience modular stories removes authorial control. Yet it is one of the hardest challenges we wrestle with in virtual worlds. Many developers would rather just avoid it.<sup>1251</sup>

Cette limite se ressent encore davantage lors de l'interaction avec des PNJ, avec lesquels les conversations ne fonctionnent que grâce à un système de QCM. Impossible, de fait, de donner une réponse qui ne fait pas partie de cette liste prédéfinie. L'interactivité des relations sociales n'étant pas optimale, c'est tout naturellement que les joueuses s'intéressent davantage aux séquences de jeu qui leur en confèrent plus :

Si la finesse des interactions avec les "personnages non-joueurs" est réduite, l'attention se déplace vers les combats entre les joueurs et les monstres.<sup>1252</sup>

For an action game to be worth playing, the opportunities for action must be frequent, or the user would be bored. As I suggest above, living one's life is a matter of constantly engaging with the world and responding to its "affordances" (6). Moreover, the player wants his actions to have an immediate effect.<sup>1253</sup>

---

<sup>1250</sup> COLIN Fabrice, CALVO David, « Le Jeu de la vie nous tue : entretien croisé », *Yellow Submarine, Jeu est un autre, op. cit.* p.146.

<sup>1251</sup> SHELDON Lee, *Character Development and Storytelling for Games*, Thomson Course Technology PTR, Boston, 489 pages, p.407.

<sup>1252</sup> COULOMBE Maxime, *Le Monde sans fin des jeux vidéo*, coll. « La Nature humaine », PUF, Paris, 151 pages, p.54.

<sup>1253</sup> RYAN Marie-Laure, *Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media*, *op. cit.*

Et si, comme les JdR sur table à leurs débuts, les MMORPG se concentrent beaucoup sur les affrontements, cet aspect évolue<sup>1254</sup>.

Plus problématique, le monde fictionnel s'avère parfois être incohérent selon ses propres codes :

Beaucoup de mécaniques de jeu essentielles peuvent rendre la fiction absurde ; par exemple en permettant un nombre infini de résurrections sans l'expliquer diégétiquement. Les tâches et les récompenses proposées par le jeu obligent à faire certains choix : quand un shaman amoureux de la nature rencontre un sorcier mort-vivant qui lui offre d'excellentes récompenses nécessaires pour une quête qui implique de répandre la peste, il y a un conflit entre le *roleplay* et le progrès dans le jeu.<sup>1255</sup>

En JdR sur table, la redéfinition et l'adaptabilité constante de l'univers par un agent humain, si elles ne préservent pas de toute incohérence, permettent de limiter les contradictions.

Dans le même ordre d'idées, les *sandbox* comme *Skyrim* engendrent une réception compulsive qui tend à l'exploration exhaustive (le joueur veut *tout* explorer) alors qu'en JdR sur table, le parcours dans le monde est rendu signifiant et motivé par la progression narrative : les PJ ne disent pas à une MJ qu'ils rentrent dans TOUS les bâtiments, donjons ou grottes qu'ils croisent sur leur chemin. Ce fantasme d'exhaustivité spatiale est assez propre aux jeux vidéo *sandbox*, et témoigne d'un rapport particulier à l'univers où ces mondes persistants qui semblent être animés d'une vie propre et indépendante, sont en fait construits selon une optique « luso-centrique » autour du joueur. Également, dans un JdR informatique, vu que la joueuse est censée pouvoir parler à *tout le monde*, de nombreux PNJ ont des répliques pauvres et répétitives.

Dans le même ordre d'idées, le fait de trouver des ressources en abondance (armes, médicaments, argent, etc.) dans des lieux incongrus et évidents (sur le bord d'une route),

---

<sup>1254</sup> Voir notamment à ce sujet, la quantité de contenu fictionnel et narratif produit par les joueurs de MMORPG comme *EVE Online*, qui montre que cet univers n'est pas une simple arène : « The lore has been published in a great many places. We have novels, short stories, and hundreds of chronicles that cast a light on hereto unseen parts of New Eden. Then there are the newsposts, which for years have described the details of EVE's ongoing storylines; in-game missions and all manner of other in-game texts and information screens, all of whom lend countless threads to the weave of the great world; and, of course, grand events that range from preplanned storyline affairs and game expansions to player-driven wars of conquest, betrayal and drama. » [https://wiki.eveonline.com/en/wiki/Portal:EVE\\_Fiction](https://wiki.eveonline.com/en/wiki/Portal:EVE_Fiction)

<sup>1255</sup> MONTOLA Markus, « Breaking the Invisible Rules: Boberline Role-playing », ma traduction, in DONNIS Jesper, GADE Morten, THORUP Line (dir.), *Lifelike*, Landsforeningen for Levende Rollespil, Copenhagen, 2007, 284 pages, p.95.

ou dans des zones où le reste de la population est assez pauvre et démunie apparaît, après réflexion, absurde et peu cohérent avec les codes internes de l'univers. Nombre de jeux donnent des délais artificiels aux joueurs qui ne sont en fait jamais respectés : dans *Dragon Age Origins*, les Engeances n'attaquent pas massivement tant que la joueuse n'a pas accompli les missions de la quête principale, qu'elle ait fait entretemps toutes les quêtes secondaires ou pas : c'est ici encore une manifestation du design « luso-centrique » des JdR informatiques *offline* qui « attendent » le joueur. Notons qu'il existe toutefois des exceptions, comme *Fallout*, où le joueur a 150 jours pour accomplir sa mission, bien qu'il existe des moyens de rallonger ce délai. Ainsi le manque de cohérence implique-t-il parfois une suspension forcée de l'incrédulité.

Pour conclure, là où les JdR informatiques proposent une immersion optimale dans l'espace fictionnel qu'ils rendent interactif *a priori*, les JdR sur table diffèrent en rendant la substance de ces mondes suffisamment malléable pour conférer aux joueurs une part plus ou moins importante de l'autorité générative, et sont de ce fait plus intercréatifs qu'interactifs. La réponse à leurs actions est donnée *a posteriori*, ce qui permet d'intégrer leurs apports intercréatifs permanents.

### **Structures narratives**

Nous allons ici examiner la manière dont ces média interactifs permettent aux joueuses d'influencer le processus narratif. Nous avons pu observer trois dispositifs qui permettent à la joueuse de JdR informatique d'être intégrée au déroulement narratif. Ils peuvent tous trois être présents dans un même jeu, à des niveaux variés.

Ce premier dispositif fonctionne par embranchements. La plupart des JdR *story driven*, comme *Mass Effect*, ont une construction arborescente : le sentiment d'interactivité est généré par le fait de devoir faire des choix qui ont une implication directe, sur le court ou le long terme, dans l'environnement du jeu. À la fin de *Mass Effect 2*, suivant les améliorations que la joueuse a faites ou pas sur le *Normandy*, son vaisseau spatial, la pertinence de l'affectation à diverses tâches des membres composant son équipe selon leur spécialité, la qualité des relations qui unissent son personnage à ces membres, s'offrent de nombreuses possibilités. L'interactivité fonctionne car les répercussions de ces choix sont bel et bien réelles et ont un impact direct et visible sur l'univers. Plus la logique combinatoire est complexe et lie un maximum de points de décision, plus les possibilités



de personnalisation seront importantes, plus l'impression d'interactivité sera forte : » *Rickey's Law*: People don't want "A story". They want \*their\* story. »<sup>1256</sup>

Le fait de devoir programmer un grand nombre de scènes différentes a un coût qui vient limiter cette dynamique combinatoire :

Les aventures graphiques essayent d'éviter les structures en branches qui leur imposent de créer un contenu multimédia que beaucoup de joueurs ne verront pas, pour la simple et bonne raison que les budgets sont limités. Si quelque chose est sur le disque, vous voulez que les joueurs le rencontrent.<sup>1257</sup>

Le deuxième dispositif qui permet de rendre la narration interactive fonctionne par jauge : dans *Planescape: Torment* ou *Mass Effect*, tout au long du jeu, la joueuse fait des choix qui modifient son alignement. À un moment donné, le niveau de cette jauge va déterminer quels choix seront ou non disponibles pour la joueuse. Cela lui débloquent certaines options en adéquation qui lui seraient inaccessibles sinon. Le sentiment d'interactivité est provoqué par le fait de constater que le personnage a été façonné par les choix de la joueuse, et que ses décisions ont une influence sur sa relation au monde fictionnel. C'est également le cas pour des jeux vidéo qui ne sont pas des JdR, comme *Dishonored*, un jeu d'aventures FPS. Il donne le choix, dans la résolution des objectifs, de ne pas tuer sa cible : lors de la première mission, la joueuse peut choisir de marquer l'inquisiteur au lieu de l'exécuter : occire le moins d'ennemis possible a un impact sur l'univers qui se répercute, de façon totalement intradiégétique, sur l'ambiance de la ville, moins sombre et dangereuse si la joueuse limite le nombre de morts.

Le troisième format narratif interactif fonctionne par relai : le joueur n'est là que pour permettre à l'histoire, assez statique, d'avancer, en relevant les obstacles et autres formes d'opposition qui se dressent sur son chemin. *Dragon's Lair* en est un bon exemple. Le joueur sera récompensé par une cinématique, et n'est que le relai de ces points narratifs fixes. En termes d'interactivité, c'est évidemment le moins développé des formats, puisque le joueur n'a pas de réelle influence sur cet enchaînement de scènes.

En JdR, comme l'univers est intercréé au présent, même si certains éléments sont préfinis et même si le MJ fait jouer un scénario écrit, les joueurs peuvent réagir d'une

---

<sup>1256</sup> KOSTER Raph, *The Laws of Online World Design*, op. cit.

<sup>1257</sup> COSTIKYAN Greg, *Là où l'histoire finit et où le jeu commence*, trad. par Pierre Buty, 2000, <http://ptgptb.free.fr/index.php/la-ou-l-histoire-finit-et-ou-le-jeu-commence/>

manière qui n'a pas été prévue par les auteurs du scénario sans que cela le mette automatiquement en péril. De la même manière, la narration est co-générée, plus intercréative qu'interactive car, si dans les deux cas, il peut s'agir « d'activer » des points de choix prévu dans un scénario de base, les JdR informatiques ne permettent pas de s'écarter de ces points car ils sont déjà écrits. Les JdR sur table, puisqu'ils sont une mise au présent de la narration qui émerge au fur et à mesure de la partie, peuvent permettre leur modification ou leur total oubli.

De surcroît, il est compliqué de savoir ce que recoupe l'idée de narration dans les jeux informatiques : est-elle le résultat de l'enchaînement des choix proposés à la joueuse (comme le voudrait la logique *story driven*), ou l'itinéraire du joueur dans l'espace qui relie toutes les quêtes disponibles dans un ordre qui lui est propre (comme le voudrait la logique *sandbox*) ? Les formalistes russes distinguent *fabula* et sujet. Comme l'explique Eco dans *Lector in Fabula*, celle-ci est le schéma fondamental de la narration, le résumé de l'histoire. Le sujet est l'histoire telle qu'elle est racontée<sup>1258</sup>. Le *story driven* produirait plutôt des *fabula* composées par le joueur qui fait ses choix par embranchement et les *sandbox* des sujets, où compte l'ordre dont le joueur va enchaîner les différentes quêtes. Il fait un agencement particulier des mêmes composants de base, les quêtes, ou plus largement il définit la façon dont il va lier ces paradigmes :

The plot versus rules distinction is simply a non-starter, as has already been amply demonstrated in practice by games like *The Sims* series (Wright, 2000) which are designed to let stories emerge and to have players empathize with characters.<sup>1259</sup>

C'est son parcours dans le monde virtuel qui constituera l'histoire.<sup>1260</sup> Autrement dit, les choix d'un *story driven* sont excluants, ceux d'un *sandbox* sont cumulables.

Il y a deux extrêmes dans la manière de voir le parcours du joueur dans la structure du jeu. Le pas-à-pas est le chemin le plus court du début à la fin de la trame en accomplissant toutes les quêtes obligatoires contenues dans la structure. L'imaginer de manière exhaustive permet de ne laisser aucune zone d'ombre

---

<sup>1258</sup> ECO Umberto, *Lector in fabula*, op. cit. p.130 et 131.

<sup>1259</sup> SIMONS Jan, *Narrative, Games, and Theory*, <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>

<sup>1260</sup> « Virtual world designers can't add story, they only can add content. Content provides experiences that can be made by those who come through or observe them into story. If the content itself is story, players' own stories become worthless incidentals. » BARTLE Richard A., *Designing Virtual Worlds*, New Riders Publishing, 2003, 768 pages, p.661.

quant à la possibilité de résolution du jeu. L'expérimentation totale, c'est accomplir absolument tous les actes possibles dans le jeu, y compris toutes les quêtes facultatives. Le joueur peut tenter de parler aux murs, sauter dans le vide pour explorer toutes les possibilités interactives du titre. Le parcours réel du joueur se situe entre ces deux extrêmes. Ils correspondent aussi à deux profils de joueurs : ceux qui voyagent en profitant du trajet et ceux qui veulent avant tout arriver à destination.<sup>1261</sup>

La structure narrative du jeu vidéo demeure combinatoire, aussi complexe soit-elle, parce qu'elle est pensée au passé : elle est toujours programmée à l'avance. Les JdR sur table, même dans la cadre d'une campagne pré-écrite, encore davantage sans, conservent une inaliénable marge de manœuvre. Aussi nombreux soient les embranchements possibles du jeu vidéo, il reste une structure arborescente là où le JdR sur table est un rhizome : « n'importe quel point d'un rhizome peut être connecté avec n'importe quel autre, et doit l'être. C'est très différent de l'arbre ou de la racine qui fixent un point, un ordre. »<sup>1262</sup>

Le fait que, lors de l'élaboration des projets vidéoludiques, le *narrative design* vienne la plupart du temps après la phase de *game design* ne permet pas de reconsidérer cette relation : « il y a de telles contraintes de *game design*, un tel épurement de la trame narrative par le ludique, qu'il est difficile pour un scénariste d'exister. En rigolant j'appelle souvent les *game designers* des "fascistes de l'accessibilité" : ils sont les garants d'une appropriation immédiate du jeu. »<sup>1263</sup>

Pour relativiser, la narration en JdR sur table répond elle aussi parfois à une logique d'embranchements, ne serait-ce justement parce qu'un scénario du commerce est limité par un nombre de signes : « Si vos joueurs ne font pas bonne impression, il ne les engagera pas. En revanche, s'ils répondent correctement, Read leur demandera en anglais de sortir leur arme. »<sup>1264</sup> À la différence cruciale que, si un scénario rolistique peut proposer un ensemble de possibilités narratives, il ne s'y limite pas : « Teach en est un maillon essentiel, car c'est l'un des meilleurs pirate du Nouveau Monde. Voici donc trois manières de le sauver, même si vos joueurs peuvent proposer leurs propres plans. »<sup>1265</sup> Mais la MJ peut toujours envisager d'autres possibilités, en accord avec les actes de ses joueurs :

---

<sup>1261</sup> GUARDIOLA Emmanuel, *Écrire pour le jeu, techniques scénaristiques du jeu informatique et vidéo*, Dixit, Paris, 2000, 256 pages, p.61.

<sup>1262</sup> DELEUZE Gilles, GUATTARI Félix, *Capitalisme et schizophrénie 2, Mille plateaux*, op cit. p.13.

<sup>1263</sup> « Entretien avec Alain Damasio », in *Yellow Submarine, Jeu est un autre*, op. cit. p.89.

<sup>1264</sup> MAROY Renaud, *Les Cinq Soleils, tome 1 : la guerre des gouverneurs*, Black Book Éditions, Lyon, 2007, p.53.

<sup>1265</sup> *Ibid.* p.143.

Ils peuvent improviser des PNJ au pied levé sans perdre leur cohérence. Ils peuvent gérer toutes les actions des joueurs sans perdre le contrôle du jeu. Ils peuvent équilibrer les règles avec les besoins de l'ambiance, s'assurant que le jeu soit le plus amusant possible pour tous ceux qui sont impliqués. Ils sont aussi capables d'équilibrer harmonieusement la liberté des joueurs avec la progression de l'histoire, l'adaptant aux actions des joueurs d'une manière dont l'ordinateur ne peut que rêver. Ils possèdent une qualité de créativité spontanée, une chose que les ordinateurs ne pourront certainement jamais atteindre. De plus, ils sont bien meilleur marché que les jeux vidéo, et vous avez rarement besoin de mettre votre matériel à jour pour pouvoir les utiliser.<sup>1266</sup>

La narration vidéoludique serait plutôt matricielle, c'est-à-dire composée de points fixes, tels des pixels, qui ne supportent que la manipulation pour laquelle ils ont été programmés. La narration rolistique serait plutôt vectorielle, plus malléable dans le sens où elle se redessine chaque fois qu'elle est manipulée. Le JdR informatique propose à la joueuse de faire ses choix dans la fiction par un QCM, en choisissant parmi les options qu'il lui propose. Le JdR lui permet de créer elle-même ces options. C'est la différence entre l'interactivité et l'intercréativité.

Cela ouvre toutefois d'autres interrogations sur la notion même de narration : n'est-elle finalement qu'un mode parmi d'autres, qu'il nous faudrait encore découvrir, de parcours de la fiction ?<sup>1267</sup> En un sens, est-ce que le mode encyclopédique de ces livres-univers qui fleurissent sur les étals des libraires (collection Ourobores, le *Manuel du Jedi*, etc.) ne mettent pas en jeu un autre parcours de réception, plus fragmenté ? Encore aujourd'hui, la plupart des jeux vidéo *offline sandbox*, de *GTA* à *Skyrim*, suivent une structure narrative assez linéaire, même si celle-ci est diluée dans la multitude quêtes réparties dans l'espace :

Il s'agit alors d'obtenir un maximum de fluidité, c'est-à-dire l'absence d'interruption et la possibilité d'explorer à chaque instant n'importe quelle partie de l'environnement. Mais ceci n'est qu'un trompe-l'œil, car tous les jeux fonctionnent sur le principe d'étapes successives.<sup>1268</sup>

---

<sup>1266</sup> DARLINGTON Steve, *Machines à rêves*, trad.par Courtney Chitwood, 1998, <http://ptgptb.free.fr/0003/dreams.htm>

<sup>1267</sup> Espen J. Aarseth pointe bien le fait que la fiction relève d'un contenu et que la narration est une forme, voir : AARSETH Espen J., *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997, 216 pages, p.85.

<sup>1268</sup> KELMAN Nic, *Jeux vidéo, l'art du XXI<sup>e</sup> siècle*, op. cit. p.108.

Généralement, à la fin de ces jeux, cette linéarité se resserre pour produire, presque artificiellement, une montée progressive qui fait s'enchaîner les événements vers un inéluctable climax de fin, la plupart du temps personnifié par un « boss » de fin de niveau. Même certains jeux qui ne sont censés être scénarisés comme *Tetris*<sup>1269</sup> ou *Street Fighter 2*, ont un objectif dans le monde fictionnel, dont la cinématique est une récompense : faire décoller la fusée de *Tetris*, voir ce qui arrive au personnage avec lequel on a joué dans *Street Fighter 2*.

Dans certains jeux comme *Red Dead Redemption*, cette progression narrative est même figurée par le déblocage successif de zones du monde. Même ces jeux dits *sandbox* peinent encore à se détacher de la progression narrative qui, implicitement, est encore censée soutenir notre parcours dans la fiction.

Pour conclure, la culture populaire se caractérise de plus en plus par une réception interactive. Au-delà de la traditionnelle identification, la présence du récepteur est désormais assimilée dans l'œuvre.

JdR et jeux vidéo appartiennent une culture commune qui vise la disruption pour reconstruire, améliorer et transmettre. Si les JdR informatiques sont interactifs, les JdR sur table sont intercréatifs : plus qu'une interface leur système de jeu est un outil de construction de la fiction, qui permet d'enrichir l'univers fictionnel.

Les jeux vidéo sont programmés à l'avance. Les JdR sont un processus présentifié. En JdR informatique, les joueuses s'adaptent au jeu, en JdR sur table, elles adaptent le jeu à leurs apports créatifs. C'est la différence entre interactivité et intercréativité : les joueuses ne font pas seulement un choix parmi des options proposées, elles *créent* ces options.

---

<sup>1269</sup> Janet Murray considère qu'un grand nombre de jeux sont narratifs, et trouve même que *Tetris* comprend un « clearly dramatic content » : MURRAY Janet, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge, 1998, 336 pages, p.144.

# TROISIÈME PARTIE

## LE JDR, INSTRUMENT D'INTERCRÉATION FICTIONNELLE

### I. NARRATOLOGIE DU JDR : LE PROCESSUS COMME FIN

Après la disruption et la systématisation, nous allons voir comment le JdR permet aux joueuses de réorganiser les pièces fictionnelles selon un processus narratif intercréatif.

Mackay définit le JdR selon une optique éminemment narrative : « I define the role-game as an *episodic* and *participatory* story-creation system that includes a set of quantified rules that assist a group of *players* and a *gamesmaster* in determining how their fictional characters' spontaneous interactions are resolved. »<sup>1270</sup>

Au-delà du conflit entre ludologues et narratologues, et si nous sommes d'accord pour dire qu'il n'apparaît pas pertinent d'appliquer des critères d'appréciation d'un médium à un autre, il nous semble que l'on ne biaise pas une étude en empruntant certains outils d'analyse à d'autres sphères médiatiques. Après tout, la narratologie littéraire a bien emprunté la diégèse aux théoriciens du cinéma pour se l'approprier sans causer de dysfonctionnement majeur, terme que nous employons ici car ces trois média mettent en scène des mondes fictionnels.

De surcroît, les jeux vidéo intègrent bien de la littérature (voir dans notre seconde partie le recours aux « livres » intradiégétiques pour transmettre des informations sur un monde) et des cinématiques, qui doivent beaucoup au cinéma. Il nous paraît donc absurde de couper tout lien entre les média, surtout dans une optique comparatiste. Cela ne doit pas pour autant nous faire renoncer à considérer, chercher et mettre en exergue les spécificités de chacun. Nous emprunterons des instruments d'analyse à d'autres domaines liés à la notion de narration, dans son acceptation la plus large.

---

<sup>1270</sup> MACKAY Daniel, *The Fantasy Role-Playing Game, a New Performing Art*, op. cit. p. xix et xx.

## A. Le JdR, mode performatif de la littérature ?

Si nous étudierons dans un second temps les textes narratifs que sont les campagnes et les scénarios, il ne faut pas perdre de vue que ces textes ne sont qu'un matériau narratif parmi d'autres et qu'il est totalement possible de jouer sans : le JdR est fait pour être actualisé.

Actualiser : faire passer de l'existence en puissance à l'existence en acte. Ce sens vient du vocabulaire aristotélicien (vers la fin du chap.4 de la poétique). [...] L'actualisation d'une œuvre est ici son exécution, en tant que cette exécution est pensée comme un changement dans le mode d'existence de cette œuvre. En effet, certaines formes d'art ont d'emblée une existence en acte ; l'œuvre plastique par exemple (tableau, statue) sort des mains de l'artiste à l'état de chose réelle. Mais d'autres formes d'art, comme les œuvres musicales ou théâtrales, peuvent avoir une existence en puissance et en une existence en acte. La musique est virtuellement là, dans la partition, dans le disque ; la représentation est virtuellement contenue dans le texte de la pièce ; mais pour qu'il y ait sons ou spectacle en acte, la musique doit être exécutée, la pièce représentée.<sup>1271</sup>

Nous allons nous pencher sur cette actualisation, qui constitue le JdR à proprement parler.

### Des focalisations concomitantes : le processus narratif collectivisé

À l'inverse de la plupart des objets culturels (livres, jeux vidéo *offline*, DVD, mp3, etc.) les JdR ne peuvent réaliser leur réception hors d'une exécution collective. Leur nature intrinsèque ne les dispose pas à une réception individuelle.

La forme même des JdR, en ouvrages fragmentés pour certaines gammes, (manuel des joueurs, du MJ) sous-tend cette appropriation collective des JdR qui, tels des livres pratiques, sont davantage destinés à une lecture mise en action.

Les JdR sont le lieu d'une double lecture, qui répond à deux types de temporalités différentes : courte et linéaire à la première lecture, étendue, fragmentée et variable lors du déroulement du jeu, lorsqu'il se réfère à tel point de règle. La première lecture, généralement faite par le MJ dans un JdR classique, lui permet d'en extraire un substrat qu'il va transmettre aux joueuses au cours de la partie. Cette lecture est forcément socialisante puisqu'elle s'actualise au sein d'un groupe.

---

<sup>1271</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit. p.42.

En JdR, la création de l'espace imaginaire commun et partagé est un procédé forcément collectif :

In essence, the game is a convergent medium, a focal point of shared interpretations done for the sake of mutual enjoyment. Participants inject elements into the diegesis based on their non-diegetic desires, and reap medial, autotelic benefits if they do it well.<sup>1272</sup>

Cet espace imaginaire commun est par essence généré par une perpétuelle confluence des points de vue. Il n'est pas possible de le saisir dans sa globalité, par une espèce de focalisation 0, puisque la perception des joueurs est toujours interne : « Though this dynamic lies at the heart of the RPG experience, it carries with it a downside: stories can only be told through the eyes of their protagonists. »<sup>1273</sup> Paradoxalement, cet espace généré lors d'une partie de JdR, s'il a une existence abstraite avérée, demeure insaisissable empiriquement<sup>1274</sup>, d'autant plus qu'il se structure par une constante redéfinition et échappe de fait à la perception synchronique.

Par voie de conséquence, cet espace n'est pas une unité mais un agrégat stratifié par les focalisations. Plus que pour tout autre médium, si l'on demande à quatre PJ d'une même partie de JdR de coucher par écrit un récit de leur dernière séance, les dissemblances risquent d'être importantes.<sup>1275</sup> Cette multiplicité des focalisations va stratifier la narration<sup>1276</sup>, et lui conférer ce statut profondément collectif.

Prenons un exemple : les didascalies entre parenthèses ne font pas partie de la conversation mais donnent des indications sur le *background* de chaque PJ, afin de mieux saisir leurs motivations. Rappelons que *Paranoïa* est un jeu de SF humoristique bien moins collaboratif<sup>1277</sup> que les autres, dans le sens où les PJ peuvent être investis d'un but qui les

---

<sup>1272</sup> HARVIAINEN J. Tuomas, « A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis », in *International Journal of Role-Playing*, issue 1, op. cit. p.76.

<sup>1273</sup> LAWS Robin D., *Hamlet's Hit Points*, op. cit. p.36.

<sup>1274</sup> Ce qui n'enlève rien à son statut de fiction car, comme le dit Schaffer : « la fiction est avant tout un "contenu mental" », SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?* op. cit. p.213.

<sup>1275</sup> Jennifer Grouling Cover, dans son livre *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, fait l'expérience à partir de la p.38 avec le célèbre scénario pour AD&D *The Temple of Elemental Evil*.

<sup>1276</sup> Au sens d'acte de narrer, comme l'emploie Genette : GENETTE Gérard, *Figures III*, op. cit. p.72.

<sup>1277</sup> Sur l'aspect collaboratif du JdR, nous aimerions apporter ici une nuance qui nous apparaît importante : le JdR est *toujours* collaboratif, extradiégétiquement, concernant le fait de créer une fiction ; il ne l'est pas forcément en termes dramaturgiques et intradiégétiques.



opposent. Ici, les personnages doivent se rendre à l'Extérieur, où ils ne sont jamais allés car ils vivent sous terre, pour enquêter sur la disparition d'un groupe d'agents.

Daniel (Le MJ) (Il consulte ses notes et étale un plan devant ses joueurs). Bon. Voilà une représentation schématique de ce que vous pouvez voir lorsque vous avez franchi la porte blindée. Un étroit chemin part de celle-ci. Tout ce qui vous entoure est incroyablement bizarre : il y a de la matière verte partout ! Elle ne semble pas avoir une quelconque fonction. De grands poteaux bruns en sont couverts...

Gérard : Hum... Ce sont des arbres, je suppose ?

Daniel : Allons, allons... Vous autres, agents. Vous n'avez jamais vu d'arbres, n'est-ce pas ?

Gérard : Ah oui ! Je comprends.

Daniel : Encore un détail : il n'y a pas de plafond. Répétez ! Il-n'y-a-pas-de-plafond !

Eric : Aaargh ! Pas de plafond ?!

Daniel : C'est ça. Alors, que font vos intrépides agents ?

Eric : Je hurle, je m'agrippe au chambranle de la porte et j'essaie de me faufiler à l'intérieur.

Alain : Je prends des notes... (Les autres joueurs ne le savent pas, mais l'agent d'Alain est un espion qui travaille pour le compte de la Sécurité interne et les notes qu'il prend concernent le scandaleux comportement des nouveaux agents).

Lucie : Je rejoins le personnage d'Eric en train de s'agripper à la porte.

Gérard : Je dégaine mon laser et j'essaie de prendre un air compétent (le personnage de Gérard doit accomplir une mission secrète : descendre le personnage d'Alain. La Société Secrète de Gérard, les Léopards de la Mort, a découvert la véritable identité de cet agent de la Sécurité Interne et attend une occasion propice pour l'éliminer).

Daniel : Très bien. Eric et Lucie, quatre solides officiers de la Sécurité, portant des armes à projectiles d'apparence redoutable, vous barrent le passage, vous empêchant ainsi de franchir la porte. Gérard, tu pointes ton laser vers quelqu'un ou quelque chose de particulier ?

Gérard: Non. C'est juste au cas où quelque chose sortirait des arbres... Euh... De la matière verte.

Daniel : OK. Eric ? Lucie ? Ou est-ce que vous faites face aux gardes et à leur artillerie ?

Eric : Je me calme, et vite...

Lucie : Moi aussi.

Eric : Et je m'éloigne de la porte à reculons.

Daniel : Bien. La porte se ferme brutalement, dans un grincement suivi d'un bruit sec.<sup>1278</sup>

Avec ce court exemple, il apparaît clair que le JdR est une narration portée et créée par des voix et des auteurs multiples. Après l'exposition d'un contexte initial, chaque joueur a réagi tour à tour pour générer les différents événements de la scène impliquant son personnage, en prenant en compte les actions des autres et le constant refaçonnage de

---

<sup>1278</sup> *Paranoia, op. cit.* p.6, livret du joueur.

l'univers. Par exemple, Lucie rejoint le personnage d'Eric, et Alain prend des notes sur leur comportement. C'est par conséquent l'adjonction et l'entrelacement de ces focalisations actantes qui permettent une narration collectivisée : leurs actes sont à l'origine des événements qui font avancer la *fabula* de la scène ; il serait possible de résumer celle-ci en ces termes : les agents arrivent à l'Extérieur, s'effraient à la vue des végétaux qu'ils n'ont jamais vus, tentent de revenir vers la porte, mais des gardes armés leur bloquent le passage. Ils n'ont pas d'autres choix que de s'en détourner pour aller vers l'Extérieur.

Nous avons volontairement sélectionné un exemple assez sommaire afin de montrer que, même dans une introduction de scénario très basique, se noue un micro schéma actantiel : les PJ sont les sujets, l'objet de leur quête est de se rendre à l'Extérieur pour découvrir ce qui est arrivé aux agents disparus, ils ont pour opposants les arbres qui leur font peur, sont (en tout cas pour l'instant) les adjuvants les uns des autres, le destinataire qui leur a commandé cette quête est l'Ordinateur, et l'on peut avancer que les agents disparus sont les destinataires, puisqu'ils seront eux-mêmes sauvés si les PJ accomplissent leur quête.

Le JdR, en posant l'acte narratif (la narration selon Genette) non pas comme un discours mais comme une conversation, permet de collectiviser le processus d'enchaînement des différentes states qui constituent l'histoire (toujours selon la terminologie de Genette).

D'ailleurs, cette focalisation multiple est induite dans certains textes rolistiques. Prenons les premières pages de *Vampire: the Requiem*. Ce sont des nouvelles relatant toutes le même événement, l'Étreinte, la transformation d'un humain en vampire, selon différents points de vue. La typographie change selon l'ambiance et la personnalité de leur protagoniste principal, qui sont autant d'archétypes de vampires jouables :

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

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

Je n'ai pas signé pour obéir à de nouvelles lois quand mon enfoiré de père m'a changé.

Tu ne connais pas la vraie terreur, mon garçon. [...] Et maintenant, le pouvoir du Sang fait que tu te crois invincible.

Comme le montre Goffman<sup>1279</sup>, une conversation pose divers cadres qui ouvrent des espaces de communication et chaque locuteur va tenter d'imposer un cadre spécifique qui sera validé (ou pas) par l'interlocuteur : chacun déplace ces cadres et les manie comme des caméras dont la conversation n'est qu'une focale qui tente, tant bien que mal, de montrer la perspective télescopée de ces cadres.

Le JdR est un processus narratif collectivisé en cela que les focalisations des joueuses s'alternent comme autant de cadres qui viennent en définir les différentes étapes.

### Présentification et oralité : le processus narratif intercréé

S'ils disposent tous deux du langage comme force créative, contrairement au roman, écrit, figé dans le temps, et produit d'une seule autorité, le JdR exige un rapport conversationnel, oral et présentifié qui lui permet d'atteindre ce statut de création collective et plurielle par la langue : « I'm from a family of writers; language fascinates me. Role-playing is one of the only conversational media left, and conversations have their own grammar and vocabulary that's different from prose or poetry. »<sup>1280</sup> Celle-ci est un instrument de pouvoir démiurgique et narratif générant la fiction, et c'est en cela que le JdR, en tant que pratique, peut être rapproché d'une activité littéraire :

La littérature, qui entre dans l'ensemble général des arts au même titre que la peinture ou la musique, et qui est l'ensemble des œuvres d'art écrites ou orales ayant pour matériau le langage articulé.<sup>1281</sup>

Étymologiquement, la littérature est rattachée à l'écrit, « mais définir la littérature comme art des seuls écrits méconnaît gravement l'existence d'une importante littérature orale, et d'une culture littéraire réelle, souvent très développée, chez les peuples sans écriture. Pour l'esthéticien, la littérature se définit par l'emploi du langage articulé comme matériau de l'œuvre d'art. [...] C'est un art [la littérature] lié aux organes phonatoires de la voix. Il est ainsi physiologiquement vécu, soit en acte, soit en imagination, soit virtuellement.<sup>1282</sup>

Suivant cette définition, l'emploi du langage serait le matériau qui viendrait constituer l'œuvre. La voix, ou sa projection, serait toujours implicite lors de l'acte de création et de

---

<sup>1279</sup> GOFFMAN Erving, *Façons de parler*, trad. par Alan Hihm, coll. « Le Sens commun », Éditions de Minuit, Paris, 1987, 280 pages.

<sup>1280</sup> Ben Lehman, voir entretien en annexe.

<sup>1281</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit. p.948.

<sup>1282</sup> *Ibid.* p.955 et 956.

réception littéraire<sup>1283</sup>. Le JdR, par l'oral et la présentification, remet la voix au premier plan de la création par ce matériau qu'est le langage, sans artifices comme les décors et sans contrainte par l'écrit, comme peut l'être le théâtre.

L'usage du présent sous-tend une redéfinition permanente, comme le remarque Lacy : « he states that the use of the present tense serves to mark “re-orienting to the frames of RPG” »<sup>1284</sup>. Il est la garantie d'une immédiateté indispensable, le « temps réel » qui permet l'échange sur lequel se fonde l'intercréativité. Si le temps intradiégétique peut être sujet aux contractions (ellipses), déplacements (analepses, prolepses) ou extensions (combat au tour par tour), le temps du jeu et de l'édification de l'espace imaginaire commun ne peut que s'inscrire dans l'imminence. Celle-ci permet d'envisager l'éventail des potentialités dont la formulation orale vaut pour une actualisation de l'action dans l'espace diégétique.

Si, en littérature, comme le dit Ricœur<sup>1285</sup>, le présent de la narration est fictif, en JdR le présent devient un nouveau mode d'élaboration narrative, qui est permise par le jeu. Jeu et narration ont en commun de mettre en scène des conflits. Le JdR modalise ces conflits à l'intérieur d'une narration : le système de jeu répartit le pouvoir sur leur issue, et la fiction la rend signifiante en lui donnant ses enjeux :

Ainsi, beaucoup de récits mettent aux prises, autour d'un enjeu, deux adversaires, dont les « actions » sont de la sorte égalisées ; le sujet est alors véritablement double, sans qu'on puisse davantage le réduire par substitution ; c'est même peut-être là une forme archaïque courante, comme si le récit, à l'instar de certaines langues, avait connu lui aussi un *duel* de personnes. Ce duel est d'autant plus intéressant qu'il apparente le récit à la structure de certains jeux (fort modernes), dans lesquels deux adversaires égaux désirent conquérir un objet mis en circulation par un arbitre ; ce schéma rappelle la matrice actantielle proposée par Greimas, ce qui ne peut étonner si l'on veut bien se persuader que le jeu, étant un langage, relève lui aussi de la même structure symbolique que l'on retrouve dans la langue et dans le récit : le jeu lui aussi est une phrase.<sup>1286</sup>

Par le présent, le JdR est le *déroulement* actif, en temps réel, d'une opposition. Le récit est le déroulement sclérosé parce que passé d'une opposition, sa *représentation*.

---

<sup>1283</sup> Ce qui n'est pas sans rappeler « l'écriture à haute voix » de Barthes. BARTHES Roland, *Le Plaisir du texte*, op. cit. p.88.

<sup>1284</sup> Ken Lacy, cité par GROULING COVER Jennifer, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, op. cit. p.100.

<sup>1285</sup> RICŒUR Paul, *Temps et récit, 2. La configuration dans le récit de fiction*, Seuil, Paris, 1984, 298 pages, p.185.

<sup>1286</sup> BARTHES Roland, BOOTH Wayne C., KAYSER Wolfgang, HAMON Philippe, *Poétique du récit*, op. cit. p.37.

L'emploi du présent suppose également le statut homodiégétique du narrateur, « qui suggère presque irrésistiblement une présence du narrateur dans la diégèse. »<sup>1287</sup>

Il faut en outre mettre en exergue le rôle du système de jeu dans la présentification du processus narratif :

Je crois que le rôle d'un système de jeu est avant tout de me permettre de communiquer rapidement à quelqu'un d'autre tout ou partie de l'histoire que je viens d'imaginer. Nous avons beaucoup de moyens qui nous permettent de raconter des histoires (romans, films, jeux vidéos, etc.), mais la plupart nécessitent énormément de temps avant d'arriver jusqu'aux personnes auxquels ils sont destinés. À l'inverse, un système de jeu de rôle nous permet de laisser s'exprimer notre imagination pendant des heures et de voir l'autre y réagir instantanément.<sup>1288</sup>

Une fois assimilé, le système de résolution, lorsqu'il ne souffre pas de défauts spécifiques, se pose comme le garant de l'immédiateté du processus d'action et de réaction, capable de s'adapter aux apports créatifs les plus variés. Nous l'avons dit, nous considérons le système de jeu comme l'ensemble des dispositifs qui permet de rendre la fiction interactive et intercréative. En cela il est le cœur de la spécificité médiatique du JdR, puisqu'il engendre une élaboration fictionnelle concomitante lors d'échanges directs. Ces dispositifs fusionnent les processus de création et de réception, c'est en cela qu'Okada pointe une immédiateté communicationnelle de la fiction. Le présent est le temps de l'improvisation, régulée et soutenue par le système de jeu comme nous allons le voir très bientôt.

Enfin, rappelons que le présent doit être compris comme temps du signifiant (celui du récit) et du signifié (celui de l'histoire)<sup>1289</sup>, ce qui n'empêche pas le temps signifié d'être étendu ou raccourci selon les besoins : le MJ a parfois recours au sommaire<sup>1290</sup>, un bref résumé qui condense plusieurs jours ou années, sans parole ou actions détaillées, par exemple pour relater les grandes lignes d'un trajet en train. La pause descriptive<sup>1291</sup> est également courante, puisque la simultanéité n'est pas possible, et qu'il faut que chaque

---

<sup>1287</sup> GENETTE Gérard, *Nouveau discours du récit*, Seuil, Paris, 1983, 118 pages, p.55.

<sup>1288</sup> Atsuhiro Okada, voir entretien en annexe.

<sup>1289</sup> GENETTE Gérard, *Figures III*, op. cit. p.77.

<sup>1290</sup> *Ibid.* p.130.

<sup>1291</sup> *Ibid.* p.133.

joueuse puisse s'exprimer. L'ellipse<sup>1292</sup> intervient parfois lorsqu'il s'agit de résoudre une action, comme fouiller une pièce : le joueur fait un jet de Trouver objet caché à *Call of Cthulhu*, et la scène de fouille elle-même fait l'objet d'une ellipse. La scène<sup>1293</sup>, où la durée du récit coïncide avec celle de la narration, est le format le plus fréquent.

L'oral est également un trait définitoire des JdR : dès 1997, Aarseth qualifie les MUD comme une typologie de littérature informatique, *OD&D* étant leur ancêtre oral : « the *Dungeons and Dragons* genre might be regarded as an oral cybertext, the oral predecessor to computerized written adventures games. »<sup>1294</sup>

Ce qui est spécifique au JdR, c'est ce rapport alchimique au texte. À partir de l'écrit, le JdR met en place une double transmutation du texte : le MJ transforme une première fois le texte en substrat, en matériau ludique à la lecture des livres du jeu. Ce procédé suppose qu'il va privilégier certaines propriétés du jeu, et en mettre d'autres sous narcose, pour reprendre le terme d'Eco<sup>1295</sup>. Par exemple, une MJ de *Shadowrun*, après sa lecture, peut davantage être marquée et retenir, consciemment ou pas, plus d'informations concernant le thème de la matrice et l'aspect sociopolitique du jeu (le racisme entre les espèces, les inégalités sociales, la malhonnêteté des mégacorpos) plus que la magie, car ce sont deux sujets avec lesquels elle se sent davantage d'affinités. Cela constitue une première transformation du texte, une réception personnalisante.

Ce substrat extrait, le MJ le transmet aux PJ qui vont à leur tour le transmuter en jouant, par l'oral, avec tous les mouvements d'intercréativité que cela suppose. En un sens, le JdR est un procédé alchimique du texte écrit vers l'oral, une sorte de processus de « déréification ».

Même les ouvrages rolistiques, textes écrits, impulsent cette oralité, tendent vers elle et la programment. Il est assez commun que le narrateur s'adresse directement au lecteur dans ces parties à la seconde personne :

---

<sup>1292</sup> *Ibid.* p.139.

<sup>1293</sup> *Ibid.* p.141.

<sup>1294</sup> AARSETH Espen J., *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*, *op. cit.* p.98.

<sup>1295</sup> « Quand il découvre chaque terme, le lecteur privilégie certaines propriétés et en garde d'autres sous narcose. » ECO Umberto, *Lector in fabula*, *op. cit.* p.109.

We think you've spent too much time calculating the velocity of a 10mm slug through layered Kevlar. We want you to loosen up and roleplay. To make sure you do that, we've purposely designed this book to be interactive, to be like a movie script in which you will be the actors.<sup>1296</sup>

Le procédé a pour but de simuler une conversation, une discussion avec le narrateur, parfois avec familiarité et humour, de manière cohérente avec le ton du jeu satirique *INS/MV* : « à vous maintenant : dites-le à voix haute avec moi : "l'hypnotisme ne fonctionne que sur des personnes consentantes" Bien Chantez-le maintenant. Comment ça, on vous regarde bizarrement dans le métro ? »<sup>1297</sup> Par l'humour et l'adresse directe, le lecteur est déjà intégré à l'univers, il a un avant-goût d'interactivité.

Dans *Castle Falkenstein*, dont l'écriture est remarquable, le véritable auteur du jeu, Mike Pondsmith, met en place un dispositif intradiégétique de rédaction. Dès la page 4, il explique qu'il publie ici, à la demande de son ami Tom, le journal que ce dernier a réussi à lui faire parvenir à partir d'une dimension parallèle européenne steampunk dans laquelle il a été aspiré. D'emblée, ce mode épistolaire simule là aussi une conversation : « Tonight I had dinner with a Dragon. I was *not* the main course. I know you won't believe any of this. I wouldn't either. [...] But you gotta listen. This for *real*. »<sup>1298</sup>

Ce procédé, qui nous donne à voir le monde en focalisation interne, permet de le mettre en tension, de le narrativiser et de jouer avec les attentes du lecteur, toujours sur un mode d'échange : « So far, I told you about how I was spellnapped; how I joined a heroic quest to return a lost King to his grateful people. [...] Now the hundred thousand dollar question. Why didn't I go home ? »<sup>1299</sup> Cette adresse directe au lecteur permet de typer le monde et de faire ressentir au récepteur son ambiance, ce qui constituera un outil pour le MJ : tout au long de sa lecture, celui-ci s'imprégnera de cette atmosphère qu'il devra retransmettre autour de la table. Cette écriture subjective, littéraire, peut utiliser des procédés d'emphase et des commentaires qu'il serait moins aisé de mettre en place via un point de vue objectif et purement encyclopédique :

---

<sup>1296</sup> ACKERMAN David, BOLME Edward, HEISSERER Eric, PONDSMITH Mike, RACINE Wade, WU Karl, *Cybergeneration, Evolve or Die, Revolution 2*, second edition, R. Talsorian Games, Berkeley, 1993, .p.10.

<sup>1297</sup> *In Nomine Satanis Magna Veritas quatrième édition, op. cit.* livre rouge, p.37.

<sup>1298</sup> PONDSMITH Michael Alyn, *Castle Falkenstein, op. cit.* p.5.

<sup>1299</sup> *Ibid.* p.93.

What isn't run by steam is appears to be run by clockwork. All kind of things here wind up besides toys. There are clockwork land vehicles, clockwork computers, clockwork servants, clockwork ships. There are even clockwork prosthetics like the one Chancellor Bismarck wears. (Crank it up and let's shake hands! Crrruunnch!)<sup>1300</sup>

Bien qu'à cette époque, en 1994, l'esthétique steampunk ne soit pas aussi à la mode qu'aujourd'hui, il est très facile, à partir de là, de visualiser ce monde saturé de vapeur et d'engrenages.

Cette écriture conversationnelle crée en outre une complicité avec le narrateur qui nous fournit les éléments pour faire jouer à son jeu. Il s'accomplit un processus de passation presque solennel de l'œuvre de l'auteur au lecteur-joueur, alors qu'il lui donne les « clés » de l'univers :

Vous trouverez dans ce livre toutes les informations qui vous seront nécessaires pour entreprendre ce fabuleux voyage dans le temps. Nous avons été volontairement ambitieux afin de répondre à toutes les demandes et offrir une vision à la fois globale et détaillée. Nous espérons que cet ensemble d'informations vous permettra de devenir plus intime avec cette époque étonnante. Vos parties de *Maléfices* y gagneront en richesse, finesse et réalisme. [...] *Maléfices* tel qu'il a été conçu par ses auteurs est une chose ; ce que vous en ferez entre vous en est une autre. Vous n'aurez de ce point de vue aucun compte à rendre, si ce n'est à vos partenaires de jeu.<sup>1301</sup>

C'est une véritable transmission d'autorité fictionnelle qui s'accomplit par le texte rolistique<sup>1302</sup>, le lecteur est impliqué et responsabilisé : » *Maléfices* reste une fiction conçue pour votre plaisir. Il appartient à chacun de définir jusqu'où doit conduire le réalisme historique. »<sup>1303</sup>

En outre, l'auteur, dans certains textes rolistiques, s'identifie clairement et s'exprime en son nom propre, en confondant son statut avec celui du narrateur :

---

<sup>1300</sup> *Ibid.* p.48.

<sup>1301</sup> *Maléfices, troisième édition, op. cit.* p.12.

<sup>1302</sup> Dans son article « Agency and Authority in Role-Playing Texts », Jessica Hammer distingue trois niveaux d'auteurs en JdR. Le premier comprend ceux qui ont fait l'univers et le système. Le deuxième compte le créateur du scénario. Le troisième est celui du texte qui émerge lors de la partie. « The tertiary author "write" the text of the game in play. »

<sup>1303</sup> *Ibid.* p.12.



Si vous ne comprenez pas, c'est que vous avez sauté la section sur les dés ; ce qui n'est pas gentil pour l'auteur.<sup>1304</sup>

Comme je sais que cela va choquer pas mal d'habitues, je prends un peu de temps pour me justifier [...] ma théorie est que [...] personnellement, je ne vois pas l'intérêt.<sup>1305</sup>

Ici, l'auteur s'exprime (ou donne l'illusion de le faire) en son nom propre (avec une abondance de marqueurs de première personne) et se justifie, ce qui implique un mode presque rhétorique. Le texte de JdR est également le lieu d'un discours sur l'œuvre :

Un Meneur de jeu curieux et se lançant dans des recherches sur la littérature merveilleuse-scientifique européenne de l'époque constatera que nous n'avons fait qu'effleurer ici la richesse de cette culture populaire. Il y a tant de romans, d'histoires, de personnages, que la chronologie ne peut tous les prendre en compte - à moins de remplir tout cet ouvrage !<sup>1306</sup>

Les auteurs expliquent leurs choix de conception au lecteur, toujours dans une logique d'échange qui crée une sorte de lien. Pour toutes ces raisons, même dans ses textes écrits, le JdR porte les germes de l'oralité qui le caractérise, et qui lui permet de mettre en place ce monde de création collective et dynamique.

Pour conclure, le présent et l'oralité sont caractéristiques de l'intercréativité permise par le JdR. La fiction co-générée est construite par une conversation.

#### Le concert littéraire : le processus narratif performé

Évoquer la narrativité de la musique n'a rien de nouveau : « Du côté des récits, il n'est pas rare de parler de la "musicalité" de la représentation, surtout lorsqu'on insiste sur son caractère séquentiel et temporel. »<sup>1307</sup> Ce qui nous intéresse dans cette analogie, c'est davantage le processus de l'improvisation entre un groupe de musiciens, déjà pour l'aspect collectif et réglé de cette création en « temps réel », mais également pour sa nature performative qu'*a priori*, ne possède pas la littérature.

En matière de création collective, la comparaison avec l'improvisation musicale revient régulièrement, pour figurer sa construction par strates successives empilées par divers

---

<sup>1304</sup> *In Nomine Satanis Magna Veritas quatrième édition, op. cit.* livre rouge, p.27.

<sup>1305</sup> *Ibid.* p.40.

<sup>1306</sup> *La Brigade chimérique, op. cit.* p.14.

<sup>1307</sup> BARONI Raphaël, « Tensions et résolutions : musicalité de l'intrigue ou intrigue musicale ? » *op. cit.*

auteurs et les mouvements d'échanges qui s'opèrent entre eux. Plusieurs auteurs ont été recrutés pour écrire dans l'univers de *Wild Cards*, et on compte des joueurs de G.R.R. Martin parmi eux : « That's just the sort of thing that *should* happen in a good shared world. When writers work together, bouncing off of one another and reacting to each other's stories and characters like a group of talented musicians jamming. »<sup>1308</sup> Cependant, là où ce processus constitue une option d'organisation du travail pour l'écriture collective, il perd ici son statut autotélique puisqu'il s'agit tout de même de produire une œuvre finie.

Une improvisation musicale, si elle peut être réalisée devant un public, peut également être exécutée sans lui, contrairement à un concert dans lequel les musiciennes joueraient des morceaux précis, où l'auditoire est forcément pris en compte. L'improvisation jouit d'un statut autotélique marqué, qui nous intéresse dans une optique comparatiste avec le JdR, similitude qui a déjà été relevée depuis longtemps par certains théoriciens du GN :

The logical conclusion is that some sort of an autotelic element indeed inherently exists within the in-game state of a larp, or in the situational, temporary nature of in-game interaction. In other words, live-action role-playing is an enjoyable activity in itself, not enjoyable solely because it fulfills other needs.<sup>1309</sup>

Nous pensons qu'il se dissimule, dans ce statut autotélique, une spécificité de la réception rolistique, qui tient dans la fusion du processus de création et de réception fictionnelle, avec une liberté et une flexibilité à laquelle peu de média peuvent prétendre : la véritable définition de ce que nous appelons l'intercréativité, en quelque sorte.

L'analogie entre la musique improvisée, le jazz<sup>1310</sup>, et JdR revient fréquemment : elle est évoquée par Ron Edwards pour désigner une posture de MJ (*bass playing*), par Timothy Walters Kleinert<sup>1311</sup>, par Frédéric Sintès sur son site Lymbic System, notamment dans l'article *La Rédaction d'un jeu influe-t-elle sur sa pratique*, par Catharine Russell McAskill<sup>1312</sup>, Karl Bergström<sup>1313</sup> ou Thomas Laborey dans un podcast de la Cellule<sup>1314</sup>.

---

<sup>1308</sup> MARTIN G.R.R., « On the *Wild Cards* Series », in HARRIGAN Pat et WARDRIP-FRUIIN Noah (dir.), *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, op. cit. p.21.

<sup>1309</sup> HARVIAINEN J. Tuomas, « INFORMATION, IMMERSION, IDENTITY, The Interplay of Multiple Selves During Live-Action Role-Play », in *Journal of Interactive Drama*, volume 1.2, octobre 2006.

<sup>1310</sup> Et même au-delà : « Le rock, descendant du jazz, est fidèle, lui aussi, à l'improvisation instrumentale. L'improvisation, par sa permanence, semble prouver qu'elle correspond à un besoin des musiciens comme du public. » SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit. p.873.

<sup>1311</sup> KLEINERT Timothy Walters, « Jazzing it up: Improvisation et Thematic Play », in WALTON Jonathan (dir.), *Push, New Thinking about Roleplaying*, op. cit.

<sup>1312</sup> Citée ici : HENRY Liz, *Group Narration: Power, Information, and Play in Role Playing Games*, op. cit.

Avant d'analyser plus précisément ce lien, nous nous devons d'abord d'évoquer les dissemblances entre improvisation musicale et JdR : comme le souligne Olivier Caïra<sup>1315</sup>, en JdR la simultanéité n'est pas possible, la parole s'enchaîne et s'entrelace, mais pour que le jeu reste intelligible, les participants ne peuvent pas se permettre de parler tous en même temps. Bien que cela arrive fréquemment dans la partie, cette répartition de la parole est fondamentale. Il faut alors, d'une manière ou d'une autre, déterminer un ordre de parole. Le combat au tour par tour en est le meilleur exemple. Le processus qui génère l'espace imaginaire commun est entrelacé.

L'improvisation musicale est également soumise à certaines règles d'enchaînement<sup>1316</sup> selon les genres (mis à part ce que l'on appelle la musique improvisée qui cherche à s'affranchir au maximum des cadres). Celles-ci impliquent par exemple que les autres musiciens jouent *mezza voce* lorsque l'un d'eux fait son solo. D'une façon générale l'ensemble joué relève davantage d'un procédé concomitant, puisque les différentes lignes des instruments se superposent. Cela dit, dans les deux cas, le déroulement collectif implique d'une part d'écouter l'autre, d'intégrer son apport et de réagir d'une manière qui soit la fois cohérente avec l'ensemble mais également propre à l'individu. En cela, le JdR se détache de beaucoup de jeux comme les *wargames* où le but est de détruire l'autre, pour se rapprocher davantage du jeu musical où l'objectif est de créer *avec* l'autre.

Pour analyser plus précisément le lien entre JdR et improvisation musicale, tentons une approche comparative des éléments qui les composent. Le système de jeu pourrait être assimilé aux règles harmoniques : c'est l'ensemble des dispositifs qui permet à chacun d'agir dans le cadre (diégétique ou harmonique), d'y apporter sa propre individualité sans distordre l'harmonie de l'ensemble. Pour prendre un exemple concret si, lors d'une improvisation, une guitariste, sur sa grille harmonique, soit l'enchaînement d'accords qui constitue la base harmonique du morceau, voit apparaître un mi mineur, elle sait que dans

---

<sup>1313</sup> BERGSTRÖM Karl, « Creativity Rules, how rules impact player creativity in three tabletop », *International Journal of Role-Playing*, issue 3, <http://ifrp.subcultures.nl>, 69 pages, p.5.

<sup>1314</sup> *Vous avez dit FFJDR*, minute 26:25, <http://cellulis.blogspot.fr/2011/02/podcast-hs-vous-avez-dit-ffjdr.html>

<sup>1315</sup> CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, op. cit. p.119.

<sup>1316</sup> En jazz, en tout cas dans sa forme la plus classique, la structure mélodique observe souvent certains schémas, comme par exemple le AABA (A étant le thème principal, une phrase mélodique redondante) : la première, deuxième et quatrième parties sont similaires, mais la troisième change, on l'appelle également le pont. Ce schéma a notamment la fonction de repère, ainsi les musiciens savent à quel stade de l'improvisation ils sont (et s'il est temps d'envoyer leur solo par exemple).

ce contexte harmonique, elle peut par exemple placer toutes les notes contenues dans la gamme de mi mineur ou dans la gamme de sol majeur, (il existe bien d'autres gammes, comme les mineures mélodiques ou harmoniques, pour les plus connues). La façon dont la musicienne agencera ce panel de notes disponibles lui sera unique et exprimera son apport individuel qui, grâce à ces règles, restera cohérent avec le contexte. Imaginons à présent une scène du JdR *Call of Cthulhu*, où le PJ est acculé par un sectateur dément et armé sur le toit d'un immeuble. Plusieurs options s'offrent à lui : s'il saute dans le vide, il sait qu'il n'a presque aucune chance d'y réchapper, car dans cet univers (ce qui est rendu par le système, qui code le monde) une telle chute serait fatale, et il n'existe pas de pouvoir magique de vol : le système de jeu est donc garant de la cohérence de l'univers selon ses codes internes. Dans les canons de ce monde, il imagine alors plusieurs actions possibles et cohérentes : tenter de désarmer le sectateur, de fuir ou de lui faire croire que la police ne va pas tarder à arriver. Il est par conséquent libre d'imaginer l'action qu'il souhaite entreprendre dans les cadres permis par le système de jeu pour des raisons de cohérence : il ne peut pas dire qu'il s'envole brusquement dans les airs ou qu'il saute au bas de l'immeuble sans une égratignure. Cette réflexion rejoint le principe de Lumpley évoqué par Vincent Baker et Emily Care Boss.

Dans le même ordre d'idées, il faut avoir assimilé les arcanes du système de jeu pour voir s'ouvrir les nombreuses potentialités d'intercréativité, comme la musicienne doit apprendre l'harmonie, le rythme, etc. :

La liberté du musicien qui a transcendé les difficultés techniques après un long travail, la joie d'exercer son art (des confusions ont existé entre jeu – *jocus* – et joie – *gaudium* –, et jouer a servi de verbe pour les deux noms) ; peut-être aussi suggère-t-on le caractère non-utilitaire de la musique, exécutée pour elle-même et pour le plaisir.<sup>1317</sup>

Paradoxalement, en musique comme en JdR, plus quelqu'un maîtrise la technique, le système, plus il semble s'affranchir des contraintes pour s'ouvrir tout un éventail de potentialités à sa disposition. Le sérieux et le plaisir du *play* ne sont pas antinomiques, au contraire, comme cela a pu être avancé : des musiciens en improvisation peuvent être sérieux dans leur pratique (concentration sur la technique, écoute des autres, attention accordée aux changements d'harmonie etc.) et y prendre beaucoup de plaisir. De la même

---

<sup>1317</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit. p.918.

manière, les rôlistes peuvent prendre du plaisir à mobiliser des compétences qui nécessitent une réflexion sérieuse (connaissance du système de résolution, savoir sur l'univers, actions et réactions rapides en fonction des contraintes d'une situation) pour générer une fiction de concert. Le plaisir vient avec la maîtrise des codes, lorsqu'ils sont suffisamment assimilés pour être considérés comme des potentialités toujours plus larges à disposition du joueur ou de la musicienne.

Quant aux livres de JdR, ils seraient l'équivalent de la grille harmonique : avant de jouer, chaque musicien en prend connaissance pour se faire une idée de l'harmonie du morceau. Elles constituent la base à partir de laquelle ils vont improviser, mais certainement pas une partition à exécuter à la lettre. Le *roleplay* rappelle évidemment l'interprétation musicale, et le personnage devient l'instrument, surtout dans des groupes où chaque PJ est d'abord singularisé par sa fonction et sa spécialisation, d'*OD&D* à *Apocalypse World*.

Et comme les musiciens sont inspirés, même inconsciemment, lors d'une improvisation, par leurs diverses influences, l'encyclopédie personnelle des joueurs leur permet de reprendre, détourner et réintégrer différents *topoi* en leur incorporant une touche personnelle :

Stereotypes help players picture your imaginary\_world, and to make assumptions about the sorts of actions they can logically undertake in it The more the setting resembles something they know from popular entertainment, the more likely it is that they'll be able to plug into a pre-existing fantasy they've always wanted to indulge in.<sup>1318</sup>

Comme le dit Olivier Caïra, le JdR est arrivé dans une société où l'omniprésence d'informations et de fictions sature les encyclopédies personnelles de références. Ce matériau constitue un réservoir inépuisable et réagençable dans lequel il est possible de s'abreuver sans fin.

Outre l'espace imaginaire commun, qui est une chose bien différente, le JdR est en revanche créateur de sa propre scène. C'est une sorte d'Imaginal partagé tel que le décrit Henri Corbin, un intermonde situé entre un processus sensible (matérialisé par les dés, la pièce où l'on joue) et l'actualisation des idées intelligibles, un lieu intermédiaire qui procède selon ses propres lois, mais bien réel malgré sa semi-matérialisation symbolique.

---

<sup>1318</sup> LAWS Robin D., *Robin's Laws of Good Game Mastering*, op. cit. p.9.

En outre, dans l'improvisation musicale comme en JdR, l'accès participatif s'inscrit dans l'effort, une constante opération d'oscillation : cela passe d'abord par l'identification d'un contexte, un mouvement centripète, puis par l'immersion dans un univers partagé ou une harmonie dont l'impulsion est centrifuge. C'est l'expérience esthétique absolue selon Jauss :

L'expérience esthétique est amputée de sa fonction sociale primaire précisément si la relation du public à l'œuvre d'art reste enfermée dans le cercle vicieux qui renvoie de l'expérience de l'œuvre à l'expérience de soi et inversement, et si elle ne s'ouvre pas sur cette expérience de l'autre qui s'accomplit depuis toujours, dans l'expérience artistique, au niveau de l'identification esthétique spontanée qui touche, qui bouleverse, qui fait admirer, pleurer ou rire par sympathie, et que seul le snobisme peut considérer comme vulgaire.<sup>1319</sup>

En d'autres termes, dans ce processus de création et de réception, l'autre impulse autant que soi-même. Nous touchons ici ce qui rend le coût d'accès au JdR si élevé : le musicien, comme le rôliste, reçoit et transmet en permanence des informations dans un contexte social discursif. En ce sens, ce mode de réception aurait tendance à placer les jeux de rôle dans la continuité de la lecture selon beaucoup de critiques du XX<sup>e</sup> siècle : « La lecture, en effet, semble la synthèse de la perception et de la création »<sup>1320</sup> pour Sartre, elle est « une pratique créatrice, inventive, productrice » pour Chartier.<sup>1321</sup>

En JdR, le lecteur coopératif d'Eco devient le lecteur intercréatif. Le JdR s'inscrit dans le mode de l'unique, de l'exceptionnel, puisqu'aucune partie ne peut être identique à une autre : elle est constituée de créations individuelles, comme une improvisation musicale. Cette spécificité du JdR est une des raisons de son accessibilité difficile : elle requiert un effort de concentration qui s'oppose à la réception plus ou moins passive de la plupart des média, et la singularise par son manque d'immédiateté. En cela, nous voyons l'un des arguments le plus probants de son manque de pratique.

Mais pourquoi parlons-nous de processus narratif en titre ? Car comme le JdR, l'improvisation en jazz répond à une structure d'enchaînement sous-tendue par une logique syntagmatique de micro-cycles de nouement et de dénouement, « une expérience directe des tensions et des résolutions harmoniques et rythmiques qui s'inscrivent dans le temps de

---

<sup>1319</sup> JAUSS Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, op. cit. p.161.

<sup>1320</sup> SARTRE Jean-Paul, *Qu'est-ce que la littérature ?* Coll. « Idées », Gallimard, Paris, 1964, 384 pages.

<sup>1321</sup> CHARTIER Roger, « Du livre au livre », in CHARTIER Roger (dir.), *Pratiques de la lecture*, Éditions Rivages, Marseille, 1985, 241 pages, p.62.

la performance »<sup>1322</sup> qui donne à l'ensemble une unité. Si, comme l'explique Raphaël Baroni<sup>1323</sup>, la musique est un « sujet sans *fabula* », une partie de JdR répond à la même dynamique narrative, les joueurs tissant des relations entre les événements qu'ils génèrent et subissent, des rapports de causes à effets dont l'enchaînement est narratif par essence.

De surcroît, cette notion de performance, comme elle est entendue en art contemporain, est fondamentale, pour son aspect autotélique d'une part, et pour son caractère volatile et éphémère d'autre part. Une des trois typologies de *happening* que cerne Souriau, dans son lexique même, comporte certains points communs avec le JdR : « Celui qui est contrôlé par un meneur de jeu (un auteur). Les situations jouées sont préétablies, les improvisations prévues. Il se structure sur un embryon de texte. »<sup>1324</sup>

Si l'on pourrait envisager le théâtre, dans sa forme la plus conventionnelle<sup>1325</sup>, comme la performance d'un texte écrit, le JdR pourrait être considéré comme une performance narrative qui a pour spécificité de fusionner création et réception, ce qui ne peut être permis que par la présentification permettant la circulation immédiate du matériau fictionnel. Comme dans une performance, l'œuvre devient un acte<sup>1326</sup>, la *praxis* narrative, la narration de Genette qui est un acte, ici pleinement réalisé.

Si l'art a pu être associé à l'idée d'une œuvre finie et limitée (tableau, poème), puis à celle de mise en valeur d'un processus au-devant de l'œuvre finie (art contemporain), la performance donne à voir une œuvre comme un *processus*, volatile par essence qui sort parfois des lieux dédiés à l'art. Le JdR crée un espace imaginaire commun immatériel et, contrairement aux jeux vidéo, non représentatif qui se réalise le temps d'une narration. Cette dernière n'est jamais synchronique contrairement à celle d'un roman, puisqu'elle est sans cesse redéfinie par les joueuses. Cette narration est toujours en devenir, elle est par conséquent « performée » par le groupe des joueuses, dans le sens où elle n'est pas figée.

---

<sup>1322</sup> BARONI Raphaël, « Tensions et résolutions : musicalité de l'intrigue ou intrigue musicale ? », *op. cit.*

<sup>1323</sup> *Ibid.*

<sup>1324</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, *op. cit.* p.816.

<sup>1325</sup> Car son improvisation répond à une logique similaire : « Son [l'improvisation] plus grand mérite est de permettre l'identification totale du comédien à son personnage ; en ce sens elle est une expérience qui ne peut être qu'unique. » *Ibid.* p.874.

<sup>1326</sup> Pour Henriot, l'attitude ludique c'est « l'imaginaire en acte ». HENRIOT Jacques, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, *op. cit.* p.155.

Un roman est le résultat fini et figé d'un processus créatif littéraire, bien que l'on prenne en compte le fait qu'un récepteur doive l'actualiser<sup>1327</sup>. Une improvisation, c'est le processus de création en action, le texte s'écrit au fur et à mesure : parce qu'il génère la globalité de la fiction par le langage comme sa force vive, nous pensons que le JdR est une forme performative de littérature.

Le JdR est performatif car il considère son propre processus narratif collectif comme fin : il n'a pas pour vocation de produire un récit<sup>1328</sup> en tant que « produit fini ». Son but est de confondre la création et la réception de la narration en un seul temps par la présentification et l'oral, qui rendent le matériau fictionnel manipulable. Toujours selon la terminologie de Genette, le JdR est une narration<sup>1329</sup> sans récit, en quelque sorte, qui précède et organise son histoire<sup>1330</sup>.

Le JdR est une œuvre de fiction co-générée par le langage, c'est en cela que nous parlons d'intercréativité de la fiction littéraire. C'est un mode performatif de la littérature car son processus est sa fin, qui confond création et réception.

## B. Campagnes et scénarios : structures des textes narratifs rolistiques

Après cette analyse de la narrativité rolistique telle qu'elle existe autour de la table, intéressons-nous à ces manuels pratiques narratifs que sont les scénarios et les campagnes. Il nous faut préciser qu'ils ne sont qu'une *des* manières d'impulser la narration rolistique, dont nous avons évoqué la véritable essence ci-dessus. Il est tout aussi courant de jouer sans, notamment pour les jeux à autorité disputée. Certains MJ se détachent au maximum d'un scénario écrit pour davantage s'adapter aux actions de leurs joueuses, quitte à laisser une part encore plus grande à l'improvisation, sans jamais rien définir à l'avance, avec les difficultés que cela implique.

---

<sup>1327</sup> « Un texte est émis pour quelqu'un capable de l'actualiser – même si on n'espère pas (ou ne veut pas que ce quelqu'un existe concrètement ou empiriquement. » ECO Umberto, *Lector in fabula*, op. cit. p.64.

<sup>1328</sup> Ici au sens où l'entend Genette de « signifiant, énoncé, discours ou texte narratif. » GENETTE Gérard, *Figures III*, op. cit. p.72.

<sup>1329</sup> « L'acte narratif producteur et, par extension, l'ensemble de la situation réelle ou fictive dans laquelle il prend place. » *Ibid.*

<sup>1330</sup> « Le signifié ou le contenu narratif. » *Ibid.*



Depuis l'article *The Impossible Thing before Breakfast*<sup>1331</sup>, certains JdR refusent purement et simplement l'idée du scénario écrit à l'avance, considérant qu'il contraint trop l'intercréativité des joueurs. Toutefois, un grand nombre de rôlistes y ont encore recours, et son utilisation n'a rien de binaire (entre l'absolue application des différentes étapes d'un scénario écrit et l'improvisation totale, il existe de nombreux paliers), et occupe toujours une position de premier plan dans un grand nombre de gammes.

Le terme scénario est issu du vocabulaire cinématographique et présuppose une intrigue, alors que le mot campagne vient des *wargames* : c'est une série de plusieurs batailles qui tendent vers un même objectif. Les campagnes sont donc composées de scénarios, liés entre eux par un ou des fils narratifs censés aboutir à un climax, à une fin. Ces scénarios ne sont toutefois pas les textes des parties, ils sont des squelettes narratifs, des sources de potentialités pour amener les personnages dans des situations dignes d'intérêt, où ils devront faire des choix difficiles à l'issue incertaine. Par leurs conséquences, ces choix permettront aux PJ d'avoir une réelle influence :

Jouer à un JdR consiste avant tout en faire une série de choix.

#### **Qu'est-ce qui rend un choix intéressant ?**

Voici quelques éléments :

- qu'il soit lié à l'objectif, soit directement, soit en jouant sur les chances à terme de l'atteindre ;
- qu'il soit lié au thème du jeu et fasse du sens dans cette perspective ;
- qu'il ait un réel impact et des conséquences (résultats différents, pas de stagnation, etc.) ;
- qu'il force à choisir des alternatives dont aucune ne semble optimale ou un choix évident, par exemple en choisissant entre deux maux ou deux objectifs (gain contre sécurité, court terme contre long terme, etc.), qu'il ne soit pas être résolu par un simple calcul ;
- qu'il y ait un enjeu, c-a-d que choisir quelque chose signifie abandonner autre chose et qu'il n'y ait pas de retour au statu quo (sauf cas très particuliers) ;
- que le joueur ait des ressources, le plus souvent des informations, qui lui permette de ne pas faire son choix de façon aléatoire ;
- que le choix, même s'il a des conséquences immédiates, ait un impact à long terme ;
- que les conséquences du choix soient non seulement visibles, mais compréhensibles ;
- parfois, un faible délai possible pour répondre ;

Mais au final, **la seule raison qui pousse à provoquer des choix et qui en même temps va les rendre intéressants est le conflit que cela crée chez le joueur**. Rien d'autre. La tâche à la fois d'un bon jeu et d'un bon meneur est donc de provoquer des situations qui forcent les joueurs à faire des choix « difficiles » et de

---

<sup>1331</sup> YOUNG Joseph, *Theory 101: The Impossible Thing before Breakfast*, op. cit.

mettre ces choix en valeur (en les préparant, en variant les façons de les faire, en en montrant les conséquences, en les liant avec le thème et/ou l'univers du jeu, en les déguisant parfois, etc.).<sup>1332</sup>

Les répercussions de ces choix sont la manifestation directe de l'influence des PJ sur la narration, qui rend palpable leur pouvoir de façonner le monde fictionnel. C'est ce que Murray appelle « *agency* » : « the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices. »<sup>1333</sup>

Ce canevas qu'est le scénario écrit est donc fait pour être changé, modifié, notamment par l'improvisation. Il a pour fonction de transmettre aux PJ, via le MJ qui est le seul à le lire, les éléments pour construire une histoire, que les PJ imbriqueront en ajoutant des éléments de leur cru, comme le veut l'intercréativité. C'est la raison pour laquelle le même scénario joué par deux groupes différents aboutira à une narration différente : les « ingrédients » narratifs ne seront pas utilisés de la même manière.

*A priori*, se baser sur un scénario écrit pour produire l'intercréativité pose une contradiction : les joueurs sont censés être totalement libres de leurs décisions, mais une campagne suppose des « passages narratifs » plus ou moins obligés. Nous allons voir de quelle manière s'articule ce conflit, et les tensions qu'il crée.

Il est également courant de modifier un scénario au fur et à mesure de la partie, afin qu'il prenne davantage en compte les choix et les actes des PJ plutôt que l'inverse. C'est pourquoi, toujours pour permettre l'intercréativité, un même scénario joué d'une table à l'autre pourra donner des résultats très différents, et prendre des directions variées : « Any successful campaign must be flexible, and its creator must be open to changes-not only the changes that he perceives are necessary, but those that are directly or indirectly suggested by the preferences and actions of the players and the PCs. »<sup>1334</sup>

S'il est toujours possible, pour un MJ, de faire les modifications qu'il juge adéquates, pour cette étude comparative nous considérerons seulement ce que propose le texte lui-même.

Laws<sup>1335</sup> identifie cinq grandes structures pour un scénario de JdR : l'épisodique qui enchaîne les scènes sans qu'elles aient forcément un lien très fort entre elles. Le voyage

---

<sup>1332</sup> LARRÉ Jérôme, *Une affaire de choix*, 2013, <http://www.tartofrez.com/?p=2651>

<sup>1333</sup> MURRAY Janet, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*, *op. cit.* p.126.

<sup>1334</sup> GYGAX Gary, *Role-Playing Mastery*, *op. cit.* p.54.

<sup>1335</sup> LAWS Robin D., *Robin's Laws of Good Game Mastering*, *op. cit.* p.18 à 21.

d'un point à un autre en est le meilleur exemple. La « set-piece » se structure autour de trois ou quatre grandes scènes liées qui s'enchaîneront dans un ordre précis, bien que la façon de passer de l'une à l'autre reste assez libre. La ramification (*branching*) construit l'intrigue par embranchements, comme dans un livre dont vous êtes le héros. Dans une situation donnée, l'auteur va tenter de prévoir une issue au moins binaire et, pour chacune, de renvoyer à une situation donnée : si les PJ défont les orcs, ils sont accueillis en héros au village. S'ils perdent, les orcs les capturent et les emmènent dans leur campement pour être interrogés. La structure en puzzle propose de mettre les PJ dans une situation donnée, et de les laisser tenter de comprendre les tenants et les aboutissants des intrigues déjà nouées entre les PNJ. Enfin, la structure « enemy timeline » implique que les adversaires des PJ mettent un plan à exécution, et qu'ils doivent les en empêcher. Tous ces formats de scénarios peuvent s'entremêler dans une même campagne.

Laws distingue également deux typologies de motivations pour les personnages : le procédural relève de facteurs extérieurs (se voir assigner une mission par un supérieur, par exemple) alors que le dramatique implique une motivation centripète (vouloir gravir l'Everest pour retrouver de l'estime de soi) : « A procedural beat brings into play a protagonist's external or practical goal. [...] A dramatic beat invests us in the protagonist's inner goals. »<sup>1336</sup> Cela recoupe la différence qui est fréquemment opérée entre deux formats scénaristiques rolistiques, à savoir les jeux « à missions » et les jeux où les motivations des personnages viennent d'eux-mêmes.

Il existe de nombreuses campagnes marquantes qui émaillent l'histoire du JdR. Nous allons nous pencher sur trois d'entre elles, selon la problématique qui nous intéresse ici : les structures narratives et surtout la manière dont celles-ci anticipent l'influence des PJ et permettent l'intercréativité. La première est américaine, à savoir *Masks of Nyarlathotep* pour *Call of Cthulhu*, sortie en 1984. La seconde est britannique, il s'agit de *The Enemy Within* pour *Warhammer*, parue de 1986 à 1989. La dernière est française, nous avons choisi *Jésus reviens !*, pour *INS/MV4*, sortie en 2004. Nous faisons ici une entorse à notre sélection selon les trois périodes historiques que nous avons déterminées, car nous préférons privilégier l'impact de ces deux campagnes<sup>1337</sup> (*Masks of Nyarlathotep* et *The*

---

<sup>1336</sup> LAWS Robin D., *Hamlet's Hit Points*, op. cit. p.14 et 15.

<sup>1337</sup> Ces deux campagnes ont été élues meilleurs extensions de tous les temps par le *Casus Belli* n°107 (juillet-août 1997, p.88 et 89), par un jury de dix-huit professionnels. De surcroît, leur nom revient fréquemment à la lecture de nos entretiens.

*Enemy Within*) dans notre choix de corpus. Si l'influence de *Jésus reviens !* est bien moindre, nous l'avons néanmoins choisie pour les outils narratifs qu'elle met en jeu, dont le rôle est de prendre en compte les actes des PJ en déclenchant certains événements.

### *Masks of Nyarlathotep*<sup>1338</sup> : une structure narrative par l'espace

#### **Présentation et spécificités**

Comme nous le disions dans notre première partie, *Masks of Nyarlathotep* est une campagne importante à plusieurs titres, malgré ses défauts : elle est mortifère pour les PJ, requiert beaucoup de préparation de la part du MJ, notamment pour faire le lien entre certains lieux, accorde une place non négligeable à l'action et aux affrontements qui teintent parfois l'univers lovecraftien de pulp, et est parfois dirigiste dans le peu de choix qu'elle propose pour résoudre les conflits, et répète le schéma enquête-culte-souterrain-combat.

*Masks of Nyarlathotep* a une structure narrative *sandbox*, incarnée dans sa forme même puisque les cinq livrets de la campagne portent le nom des villes que les joueurs seront amenés à visiter (New York, qui est forcément la première, Londres, le Caire, le Kenya et Shangai). Les PJ sont libres d'enchaîner ces destinations comme ils le souhaitent bien que dans la pratique, les coûts, les contraintes de déplacement des années 20 et la logique de distances encouragent certains itinéraires. Chaque cité a des liens avec l'intrigue principale mais également ses propres intrigues secondaires.

*Masks of Nyarlathotep* compte beaucoup d'aides de jeu intradiégétiques, à découper et à remettre aux PJ alors qu'ils les découvrent lors de leurs investigations : boîte d'allumettes, cartes de visite, lettres, coupures de journaux, télégramme, etc. Ce procédé avait déjà été utilisé dans la précédente campagne pour *Call of Cthulhu Shadows of Yog-Sothoth*. Cela renforce le sentiment d'immersion, puisque ces objets tiennent de la mimesis : ils *montrent* leur statut fictionnel au lieu de le *déclarer*, et interviennent en complémentarité de la conversation qui érige l'espace imaginaire commun.

*Masks of Nyarlathotep* comprend une intrigue à échéance, comme dans *James Bond 007* : les PJ n'ont qu'une année pour contrecarrer les plans de leurs opposants qui ont leurs propres objectifs.

---

<sup>1338</sup> Nous utiliserons la toute première édition en VO de la campagne.

### ***Fabula initiale***

Le livret d'introduction explique ce que nous appelons la *fabula* initiale, que les PJ vont devoir progressivement mettre à jour. C'est un récit chronologique relatant les événements qui ont mené à la situation dans laquelle les PJ vont être précipités au début de la campagne.

En 1916, au Kenya, des adorateurs d'un des avatars de Nyarlathotep, la Langue sanglante, mènent un rituel qui investit la prêtresse M'Weru du pouvoir du dieu. Celle-ci se rend à New York où, grâce à un sort, elle « aligne » l'esprit du playboy fortuné Roger Carlyle avec les desseins du dieu. Inspiré par les rêves qu'il fait et encouragé par M'Weru, il monte une expédition archéologique composée d'individus qui conviennent à Nyarlathotep. Ce sont des gens doués dans un domaine particulier avec une haute position sociale, mais dotés de défauts et d'un fort désir de fuite : Carlyle à cause d'échecs personnels, Hypatia à cause de son avortement, Huston pour le suicide d'une conquête qui a fait scandale. Le quatrième membre, Sir Aubrey, aimerait carrément devenir pharaon.

Lors d'un moment de lucidité, Carlyle décide d'emmener son garde du corps Jack Brady, qui semble immunisé au pouvoir du dieu et de la prêtresse M'Weru, peut-être grâce à un médaillon transmis par sa mère.

Après un passage à Londres, l'expédition se rend en Égypte et, avec l'aide d'Omar Shakti, un sorcier extrêmement puissant, ils rencontrent Nyarlathotep et sa porte du temps. Ils sont alors précipités à l'époque de l'Égypte antique, où ils acquièrent de nouvelles connaissances et voient leurs rêves se réaliser : Sir Aubrey peut devenir pharaon, Carlyle va épouser M'Weru, etc. Nyarlathotep a prévu de donner une issue fatale à toutes ces promesses : Sir Aubrey ne sera que le bouffon effrayé du Pharaon Noir, Carlyle sera asservi puis tué par M'Weru, la grossesse d'Hypatia la tuera. L'expédition part ensuite pour Nairobi.

Là-bas, Jack Brady enlève Carlyle, interpellé par son état alarmant et parfois dément, et de l'attitude de Sir Aubrey à l'égard de son employeur. Il tente d'aller jusqu'à Shangai où il a des amis, mais doit s'arrêter à Hong Kong et placer Carlyle dans un sanatorium sous le nom de Randolph Carter. Au Kenya, les autres sacrifient les porteurs à Nyarlathotep, Sir Aubrey et Houston apprennent de nouveaux pouvoirs et Hypatia est reléguée dans la montagne du Vent noir, où sa grossesse la rendra folle, petit à petit. Dans les temps qui suivent, Sir Aubrey et Huston finissent les préparatifs nécessaires à l'ouverture de la Grande Porte qui permettra le retour des Grands Anciens. Les PJ ont un an pour les en

empêcher, lors d'une éclipse. Nous sommes donc dans une campagne à la fois « enemy timeline » et puzzle selon la classification de Laws.

Ensuite, le texte donne des pistes pour empêcher l'ouverture de la porte, les conséquences de son ouverture si les PJ échouent, et quelques renseignements sur Huston, qui s'est terré en Australie.

### **Structure de la campagne**

D'emblée, les auteurs insistent sur le fait de ne pas forcer la main des joueurs dans une direction particulière : « Though they may carry the impression that stopping the plan of Nyarlathotep is the central issue, do not press the players toward that end. If the plan succeeds, further adventures can attempt to deal with Mythos activity if any investigator can still function. »<sup>1339</sup> Cette campagne envisage donc l'échec comme une fin tout à fait possible, comme une potentielle étape narrative pour d'autres aventures, ce qui est à notre sens un trait marquant de *Call of Cthulhu*.

Ce passage nous en apprend davantage sur la mise en intrigue rolistique. L'intrigue principale est diluée et entrelacée parmi les différents lieux et leurs quêtes secondaires, ce qui explique qu'elle n'est pas apparente dès le début. Ce type de campagne procède par une opacification stratégique des différents faits et liens, afin que ce soit les joueuses qui les mettent à jour : c'est en cela que se retrouve le ludique, car les auteurs mettent réellement en place une stratégie de l'information et, dans un premier temps, tout le plaisir ludique va consister à découvrir les liens entre les différents phénomènes, tout en agissant sur eux.

C'est, d'une certaine manière, ce qu'explique Sandy Petersen dans *Call of Cthulhu* lorsqu'il parle de scénarios organisés en « couches d'oignon »<sup>1340</sup>. Le plaisir est généré par la découverte des liens qui tissent la *fabula*, la mise en relation de ses paradigmes qui petit à petit, la révèlent comme un système. L'intrigue principale est distillée parmi d'autres intrigues pour émerger progressivement. Les joueurs font ces connexions au fur et à mesure de leur progression et font émerger le *fabula* initiale.

Dans une certaine mesure, la littérature relève du même processus : « pour que l'œuvre capte encore l'intérêt du lecteur, il faut que la dissolution de l'intrigue soit comprise comme un signal adressé au lecteur de coopérer à l'œuvre, de faire lui-même

---

<sup>1339</sup> DITILLIO Larry, WILLIS Lynn, *Masks of Nyarlathotep*, *op. cit.* introduction.

<sup>1340</sup> *Call of Cthulhu*, *op. cit.* p.71.

l'intrigue. »<sup>1341</sup> De la même manière, le lecteur veut « jouer » avec le texte, dans le sens où il veut se confronter à lui par ses promenades inférentielles, soucieux de vérifier ses pronostics : « la lecture ne devient un plaisir que si la créativité entre en jeu, que si le texte nous offre une chance de mettre nos aptitudes à l'épreuve. »<sup>1342</sup>

Si un JdR totalement improvisé, sans scénario écrit au préalable, avec ou sans MJ, aura l'avantage de plus facilement s'adapter aux actions des PJ<sup>1343</sup>, un scénario écrit à l'avance pourra prévoir la mise en place de fils complexes s'entremêlant à de multiples degrés<sup>1344</sup>, tout en minimisant les risques d'incohérences. En d'autres termes, une partie sans scénario en base écrite implique plus fréquemment de faire les connexions *a posteriori*, alors que la plupart de ces liens sont déjà définis *a priori* dans un scénario écrit. Évidemment, la plupart des parties oscillent entre ces deux extrêmes.

Si les PJ n'ont pas accès à une information cruciale qu'ils auraient dû obtenir, selon le scénario écrit, par tel PNJ, au MJ de « replacer » cette information à un autre moment : « Ne vous arrêtez pas parce qu'un joueur échoue ou fait un mauvais choix. Continuez la partie en évitant soigneusement de le juger et faites évoluer le monde en fonction. »<sup>1345</sup> Toujours, l'échec ne doit être qu'une étape et non pas un facteur bloquant, d'un point de vue narratif. C'est en cela que le format narratif rolistique est davantage un rhizome qu'une arborescence : « Un rhizome peut être rompu, brisé en un endroit quelconque, il reprend suivant telle ou telle de ses lignes et suivant d'autres lignes. »<sup>1346</sup> Au-delà de la structure du scénario écrit (épisodique, set-piece, etc.), le MJ est la garantie de cette mise en rhizome qui permet l'intercréativité, la spécificité du JdR, où c'est le jeu qui s'adapte aux choix des PJ, et non le contraire :

---

<sup>1341</sup> RICCEUR Paul, *Temps et récit, 2. La configuration dans le récit de fiction*, op. cit. p.50.

<sup>1342</sup> ISER Wolfgang, *L'Acte de lecture*, théorie de l'effet esthétique, coll. « Philosophie et Langage », Éditions Mardaga, Bruxelles, 1995, 404 pages, p.199.

<sup>1343</sup> John Tynes : « Je me rappelle d'une aventure que j'avais créée [...] Elle s'inspirait simplement d'une pile de photographies diverses et aléatoires que j'avais prises autour du campus de mon université. J'utilisais ces photos au cours du jeu comme indices pour les joueurs et en même temps pour construire l'histoire au fur et à mesure, en fonction de leurs réactions. » *JDR Mag*, n°12, op. cit. p.70.

<sup>1344</sup> « Remember it's that anticipation that can make your story really shine. » *Vampire: the Masquerade*, op. cit. p.56.

<sup>1345</sup> LARRÉ Jérôme, « La Vie du rail », in *Casus Belli*, saison 4, n°1, op. cit. p.235.

<sup>1346</sup> DELEUZE Gilles, GUATTARI Félix, *Capitalisme et schizophrénie 2, Mille plateaux*, op. cit. p.16.

Dans un jeu de société classique, chaque réponse au « Que faites-vous ? » serait prévue par des règles : j'avance de trois cases, j'attaque le pion adverse, je vends mes stocks, etc. Dans un « livre dont vous êtes le héros », les choix seraient proposés en nombre fini, avec pour chacun une suite déjà rédigée à donner au récit. Dans un jeu informatique, les personnages pourraient interagir avec leur environnement virtuel... dans les limites de ce que prévoit le logiciel. Le principe du jeu de rôle sur table est de laisser ouvert l'éventail des actions possibles.<sup>1347</sup>

Dans l'absolu, la mise en intrigue rolistique n'est pas très différente de celle des autres média, à part que la mise à jour des éléments constitutifs de l'intrigue va être accomplie par les PJ : contrairement à la littérature, le texte n'est pas construit pour la coopération mais pour l'appropriation ; les promenades inférentielles deviennent le chemin principal qu'emprunte l'intrigue.

Le plaisir de découvrir ces informations est tout aussi important que le fait de les relier entre elles : « It does not much matter how the information is learned, as long as the process is enjoyable. »<sup>1348</sup> L'opacification stratégique des informations constitue une base de l'interactivisation narrative.

Toutefois le MJ doit avoir une vue d'ensemble : l'opacification n'est qu'un premier pas pour rendre cette histoire interactive, il faut également que les plus cruciales informations soient suffisamment mobiles pour être replacées sur le chemin des PJ. C'est la clé de l'intercréativité qui veut que le format narratif s'adapte aux actions des PJ aussi bien que ceux-ci répondent aux stimuli narratifs proposés par le scénario.

By understanding text and plot, keepers know what to stress, what to skip over, what to hint about, what to dismiss, what to threaten, what to delicately paraphrase and what to leer over; you should know the full meaning of every clue: when your players ask questions, be able to answer without hesitation. Confident keepers make happy players.<sup>1349</sup>

Nous l'avons vu, il est fréquent de rencontrer ces adresses directes au lecteur, ou ce genre de conseils au MJ. Ces différents messages se réalisent comme des outils, qui ont pour fonction de provoquer un effet autour de la table (ici, une immédiateté du savoir intradiégétique qui va permettre de s'adapter aux choix des joueurs). Étrangement, l'objectif de ce livre pratique narratif, qui a pour but d'aider le MJ à faire vivre cette

---

<sup>1347</sup> CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, op. cit. p.6.

<sup>1348</sup> DITILLIO Larry, WILLIS Lynn, *Masks of Nyarlathotep*, op. cit. introduction.

<sup>1349</sup> *Ibid.*



histoire aux PJ, est de devenir inutile lors de la partie, ou du moins de n'être qu'un simple soutien. À moins que le MJ fasse le choix de lire une description plutôt que de passer par le mode discursif, les scénarios ne sont pas conçus pour être lus en jeu, mais davantage pour être consultés lors de la partie, sur des points précis.

Il est courant que, comme ici, une campagne ou un scénario rolistique commencent par une récapitulation chronologique des événements et leur lien de causalité (la *fabula* initiale jusqu'à l'intervention des PJ donc) qui ont mené à la situation qui va servir d'introduction. Celle-ci contient « l'accroche », leur point d'entrée dans la narration, ici le télégramme de Jackson Elias, comme nous le verrons lorsque nous reparlerons du premier scénario.

Nous avons qualifié la structure de cette campagne de *sandbox* : les investigateurs sont libres d'enchaîner les lieux et par conséquent les événements dans l'ordre qu'ils souhaitent. Les auteurs se montrent insistants sur cette liberté laissée aux PJ :

Once chapter one has been played through, investigators can go to any of the other layers of the plot – probably not in the numerical order of the chapters, though that order represents an economical route. They might go to China first, or Africa, or skip London entirely. Be flexible. Don't force the investigators to go where they don't want to go. If a chapter of this campaign is missed, a strategic clue can draw them there later on, or the unused chapter can be broken into discrete adventures for later times.<sup>1350</sup>

Voici la raison pour laquelle nous qualifions cette campagne de *sandbox*. Déjà, elle est structurée comme les premiers donjons à une échelle mondiale : elle met en place des espaces délimités dont le contenu est connu par le MJ et « activable » par les PJ dans un ordre aléatoire, mais soumis à une difficulté croissante. Bien sûr elle est plus complexe en termes d'intrigues et de liens à opérer. Les joueuses sont libres, contrairement à d'autres campagnes où la scène A mène forcément à la scène B, de générer le sujet de leur aventure et sa *fabula*, ce qui constitue la spécificité de ce format narratif intercréatif. Selon l'auteur, c'est au MJ d'adapter la situation aux PJ et pas le contraire. L'ordre et la façon dont les PJ feront les liens entre toutes les informations qui leur permettront de saisir la *fabula* initiale est un processus qui leur est propre et unique.

---

<sup>1350</sup> *Ibid.*

## Le scénario New York

Penchons-nous à présent sur le premier scénario de la campagne qui se déroule à New York. La *fabula* initiale qui ouvre ce chapitre retrace le trajet de l'expédition Carlyle, mais cette fois-ci sa version officielle uniquement. On apprend notamment que la sœur de Roger Carlyle, Erica, a envoyé des enquêteurs sur place qui ont conclu que les membres de l'expédition n'étaient pas parmi les porteurs sauvagement assassinés. Ils ont pourtant été déclarés morts, des hommes de la tribu Nandi ont été accusés des meurtres et pendus, sans que soit fait mention, lors de leur procès, du mystérieux culte païen de la Langue sanglante qui semble pourtant puissant dans cette région.

Vient ensuite le stimulus narratif initial qui pose le premier objectif des PJ et les motive à s'investir dans l'intrigue, à savoir la mort de leur contact Jackson Elias. Pour eux l'histoire débute lorsqu'ils reçoivent un télégramme (grandeur nature dans les aides de jeu) de leur ami : « Have information concerning Carlyle expedition stop need reliable investigative team stop arrive January 15 stop. » Puis suit un petit texte s'adressant directement aux PJ qui explique ce qu'ils savent de leur ami, auteur spécialiste de l'occulte, et qui s'assure de l'enracinement du stimulus narratif initial de façon quelque peu flagrante : « you like him, and value his friendship, even though months and sometimes years separate one meeting from the next. You'd be upset and probably crave vengeance if anything happened to your friend. »

Alors que l'écrivain appelle brièvement les PJ lorsqu'ils arrivent à New York pour leur donner un rendez-vous, l'auteur du scénario insiste pour que le MJ crée une attente chez les joueurs à l'issue de ce coup de fil : « Build up suspense by emphasizing how much the author's behavior is at odds with what his friend knows of him, and try to have all the players eager to learn why the distinguished author needs such a distinguished crew of splendid investigators. »<sup>1351</sup> Il est possible de mettre en place des effets de suspense, exactement comme dans un roman.

La narration rolistique se doit d'observer un équilibre entre deux extrêmes, à savoir le total contrôle des PJ sur le monde dans lequel elle se déroule, et l'inertie de celui-ci à leurs actions : le premier sans le second laisserait les joueurs car il n'y aurait pas d'opposition et la sensation que le monde existe en dehors des cadres prévus par le scénario disparaîtrait. Le second sans le premier déposséderait les JdR de leur essence intercréative et basculerait

---

<sup>1351</sup> *Ibid.* Chapter one, New York, p.2.

dans ce que l'on appelle le dirigisme. Grâce à cet équilibre des forces intradiégétiques, le format narratif rolistique prévoit de générer des effets de suspense et de surprise entre les joueurs et ainsi conserver, voire sublimer par l'interactivité, le plaisir engendré par l'incertitude qui crée ce que Raphaël Baroni appelle la tension narrative, à savoir :

[...] le phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à attendre un dénouement, cette attente étant caractérisée par une anticipation teintée d'incertitude qui confère des traits passionnels à l'acte de réception. La tension narrative sera ainsi considérée comme un effet poétique qui structure le récit et l'on reconnaîtra en elle l'aspect dynamique ou la « force » de ce que l'on a coutume d'appeler une intrigue.<sup>1352</sup>

Les PJ peuvent évidemment être surpris par le MJ, qui peut lui-même l'être par leurs idées et réactions. C'est précisément la raison pour laquelle, même dans un scénario linéaire ou pire, dirigiste, c'est-à-dire qui n'envisage que peu d'options à disposition des PJ, le JdR reste malgré tout intercréatif, même si cette intercréativité sera mise à mal. Les joueuses peuvent également être surprises par le système de résolution. Il est possible de créer cet effet de suspense comme en littérature, en retardant<sup>1353</sup> l'accès aux informations par l'inertie du monde (lorsque les PJ rappellent Elias est sorti), leur permettant d'imaginer quelques promenades inférentielles qu'ils pourront partager et vérifier par eux-mêmes.

Comme l'on pouvait s'en douter à la lecture de l'aide de jeu, lorsque les PJ arrivent à la chambre d'hôtel dans laquelle ils ont rendez-vous, Elias a été tué. À partir de là, le scénario se scinde en deux phases : la plus importante, à savoir la récupération d'indices qui vont constituer autant de liens dans la continuité de l'intrigue à court terme (jusqu'à la fin de ce scénario, lorsque les PJ se rendent à la Maison Ju-ju) et à long terme (qui permettront de remonter la piste de l'expédition Carlyle dans les différents pays). Puis vient la phase finale, celle qui résout la séquence narrative de ce scénario, dont le nœud est le meurtre d'Elias, et le dénouement la mort de ces assassins.

Afin d'éviter le piège du dirigisme ou que le fait de rater un seul indice condamne tout un pan de la campagne, l'auteur envisage plusieurs manières d'avoir accès aux informations. Imaginons que les PJ mettent trop longtemps à ouvrir la porte de la chambre où se trouvent encore les meurtriers d'Elias, membres du culte local de la Langue

---

<sup>1352</sup> BARONI Raphaël, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, op. cit. p.18.

<sup>1353</sup> Selon Raphaël Baroni, l'intrigue comprend trois phases : le nœud, le retard et le dénouement. *Ibid.* p.139.

sanglante, et que ces derniers parviennent à s'échapper. Les PJ pourraient ne pas trouver la carte de visite Emerson Imports, qui fait à la fois le lien avec la fin du scénario (puisqu'il s'agit de l'importateur de la Maison Ju-Ju, un magasin qui vend des articles venus d'Afrique et le siège du culte de la Langue sanglante locale) et le scénario au Kenya. Mais pour faire ces deux liens, les PJ ont d'autres indices à leur disposition : le premier est encore facultatif, c'est une lettre d'une bibliothécaire qui s'excuse auprès d'Elias car le livre qu'il cherchait n'est plus disponible. Elle ajoute qu'elle serait néanmoins heureuse de l'aider à trouver les informations qu'il recherche dans d'autres ouvrages. En la rencontrant et en menant quelques investigations dans sa bibliothèque, les PJ peuvent découvrir le lien avec le Kenya et Londres. L'autre indice, que les PJ découvrent forcément, est le signe de la Langue sanglante que les meurtriers ont gravé sur le front d'Elias. Il pourra être identifié après recherches, ainsi que son lien avec le Kenya et Londres. Enfin, pour faire le lien avec l'intrigue à court terme du scénario, à savoir l'identité des meurtriers d'Elias, il est possible d'apprendre par le policier chargé de l'enquête que la voiture dans laquelle se sont enfuis les assassins a été volée sur Lenox Avenue (c'est-à-dire non loin de la Maison Ju-Ju). Ce scénario est par conséquent un puzzle, selon la classification de Laws.

Une fois ces indices rassemblés, les PJ pourront se rendre à la Maison Ju-Ju, qui se présente comme un donjon type (sur deux niveaux, dont le sous-sol est évidemment le lieu réel de l'opposition) pour affronter les membres de la Langue sanglante new-yorkaise, le grand prêtre Mukunga et les créatures de sa cave, des zombies et le Chakota, un monstre du mythe composé des visages de ses victimes.

D'un point de vue global, la séquence narrative de ce scénario n'est fondamentalement pas différente d'une autre, telle que l'a définie Jean-Michel Adam<sup>1354</sup> : la situation initiale est le résultat de la *fabula* initiale, les PJ sont appelés par Elias qui a eu vent des mystères entourant l'expédition Carlyle. Puis le nœud, qui pourrait être rapproché de ce que nous appelons le stimulus narratif initial, est son meurtre. L'action ou l'évaluation consistent à chercher des indices qui vont permettre de faire le lien entre la maison Ju-Ju et le crime, en plus de l'expédition Carlyle. Le dénouement, que nous avons nommé phase finale, est la défaite des meurtriers dans la Maison Ju-Ju. Enfin, la situation finale montre des PJ décidés à découvrir ce qui est arrivé à l'expédition Carlyle.

---

<sup>1354</sup> BARONI Raphaël, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, op. cit. p.66.

Dans ce cadre précis de l'enquête qui reprend les codes, finalement, du roman policier, l'on constate que la phase centrale (l'action ou l'évaluation) est celle qui se prête le plus à l'intercréativité, car elle offre un grand espace de liberté dans la façon dont les PJ vont découvrir les liens et décider des actions à entreprendre en conséquence.

Les deux premières sont fixes, et les deux dernières assez rigides, avec une spécificité assez intéressante : même si cela paraît peu probable, les PJ peuvent échouer, ne pas retrouver les meurtriers d'Elias et continuer la campagne, dans l'absolu, brisant là la micro-séquence narrative du scénario sans empêcher la suite de la campagne, preuve de l'adaptabilité de cette macro-séquence rolistique.

Ce premier scénario nous montre qu'en tant que manuel pratique narratif (qui n'est pas une fin mais un moyen, rappelons-le), le scénario de JdR doit permettre au MJ de gérer l'opacification et la découverte des informations par les PJ :

L'intrigue apparaît dès lors comme une configuration séquentielle permettant de structurer le récit aussi bien en s'appuyant sur la nature des motifs qui composent la fable (par le biais de la « tension dramatique » qui accompagne les événements conflictuels et retient l'attention de l'interprète jusqu'au dénouement) qu'en diminuant provisoirement la clarté du sujet.

On pourrait ainsi parler d'une mise en intrigue *au niveau de la fable* qui serait distincte d'une mise en intrigue *au niveau du sujet* en relevant, dans ce dernier cas, les effets qu'une « exposition retardée » ou qu'un « ensemble de secrets » peuvent avoir sur l'interprète : sa *curiosité* étant susceptible de configurer une attente qui finira par se résoudre dans un « dénouement régressif ». <sup>1355</sup>

Grâce à l'inertie de l'univers, le MJ retarde l'accès aux informations des PJ, ce qui lui permet de mettre en place les effets liés à l'anticipation générant la tension narrative qui peut avoir plusieurs modalités : la curiosité, où elle est « fondée sur un diagnostic de la situation narrative » <sup>1356</sup>, le suspense, où elle est « fondée sur un pronostic de la situation narrative » <sup>1357</sup>, la surprise, où elle repose sur une « infirmation de l'anticipation » <sup>1358</sup>.

En maniant cette inertie, le MJ peut sans cesse réorganiser et adapter la mise en intrigue, lorsque les réactions des PJ ne sont pas anticipées par le texte : d'un côté, les joueuses *découvrent* des éléments ineffables de la séquence narrative, notamment tous les

---

<sup>1355</sup> *Ibid.* p.85.

<sup>1356</sup> *Ibid.* p.254, voir également p.268.

<sup>1357</sup> *Ibid.*

<sup>1358</sup> *Ibid.* p.254, voir également p.296.

composants de la *fabula* initiale relevant d'une temporalité passée, de l'autre elles *créent* leurs propres paradigmes<sup>1359</sup>, qui doivent y être intégrés, de la même manière, selon le principe d'intercréativité.

*The Enemy Within, (L'Ennemi intérieur ou La Campagne impériale en VF)*<sup>1360</sup> : une structure narrative par succession de liens

### Présentation et spécificités

En français cette campagne pour *Warhammer* comporte cinq volumes, les deux premiers scénarios en version originale étant rassemblés en un seul : *La Campagne impériale*<sup>1361</sup> comprend deux scénarios, *Mistaken Identity* (1986), en VF *Erreur sur la personne* (1989), *Shadows over Bögenhafen* (1987), en VF *Ombres sur Bögenhafen* (1989), *Death on the Reik* (1987), en VF *Mort sur le Reik*<sup>1362</sup> (1989), *Power behind the Throne* (1988), en VF *Le Pouvoir derrière le trône*<sup>1363</sup> (1990), *Something Rotten in Kislev* (1988), en VF *Il y a quelque chose de pourri à Kislev*<sup>1364</sup> (1991), *Empire in Flames* (1989) et *L'Empire en flammes*<sup>1365</sup> (1991).

Cette longue campagne précipite les PJ dans des intrigues politiques assez urbaines pour la fantasy rolistique de l'époque, et marquera justement pour la richesse de ces cadres citadins. En bref, il s'agit de sauver l'Empire des forces du Chaos qui l'infiltrèrent et finissent par déclencher une véritable guerre civile.

Ses scénarios sont de nature et de structures diverses, de l'assez linéaire pérégrinant (*Erreur sur la personne*) au micro *sandbox* plus ouvert (*Le Pouvoir derrière le trône*).

---

<sup>1359</sup> Par exemple, dans le scénario de New York, des PJ impulsifs interprétant l'attitude distante de la sœur de Roger Carlyle pour un aveu de culpabilité pourraient décider de s'en prendre à elle, et d'en faire, au moins pour un temps, un personnage opposant là où le texte la prévoit comme un PNJ adjuvant.

<sup>1360</sup> Nous utiliserons la version française traduite par Descartes comme édition de référence.

<sup>1361</sup> BAMBRA Jim, DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, *La Campagne impériale*, Games Workshop, Nottingham, 1986 et 1989, trad. par Michel Serrat et Perceval Wilson, Jeux Descartes, Paris, 1989.

<sup>1362</sup> BAMBRA Jim, DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, *Mort sur le Reik*, Games Workshop, Nottingham, 1987, trad. par Michel Serrat et Perceval Wilson, Jeux Descartes, Paris, 1989.

<sup>1363</sup> DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, NORTON Derrick, SARGENT Carl, *Le Pouvoir derrière le trône*, Games Workshop, Nottingham, 1988, trad. par J.P. Chardousse, Jeux Descartes, Paris, 1990.

<sup>1364</sup> DAVIS Graeme, ROLSTON Ken, *Il y a quelque chose de pourri à Kislev*, Games Workshop, Nottingham, 1988, trad. par LizKer et Michel Serrat, Jeux Descartes, Paris, 1991.

<sup>1365</sup> BAMBRA Jim, DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, NORTON Derrick, SARGENT Carl, *L'Empire en flammes*, Games Workshop, Nottingham, 1989, trad. par LizKer, Jeux Descartes, Paris, 1991.

Contrairement aux *Masks of Nyarlathotep*, nous avons ici à faire à une campagne où les scénarios s'enchaînent dans un ordre précis, avec des liens plus ou moins ténus entre deux épisodes.

Enfin, notons que cette campagne propose des personnages pré-tirés aux joueurs (comme c'est aussi le cas de la campagne *Dragonlance* pour *AD&D*, débutée quelques années plus tôt). Cela permet, même si cet aspect est assez ténu ici, d'intégrer les aspirations des PJ comme stimuli narratifs et bases d'intrigues, aspect qui sera dans l'avenir développé par d'autres campagnes comme *Tiàn Xia*<sup>1366</sup> pour *Qin*.

Lorsque les joueuses créent leur personnage, il est difficile d'écrire des scénarios qui prennent en compte leurs aspirations personnelles, qui seront différentes pour chacun. Ainsi les scénarios du commerce auront-ils davantage tendance à proposer des intrigues dans lesquelles intégrer les PJ, et laisseront au MJ le soin d'intercaler les éléments issus de leurs *backgrounds* (c'est la différence que fait Laws entre le format procédural et dramatique).

### **Structure de la campagne**

Celle-ci a une construction spécifique : comme un lien en remplace un autre, chaque scénario contient sa propre *fabula* initiale (contrairement aux *Masks of Nyarlathotep*, où celle-ci et ses implications comme le rituel final tenaient lieu d'intrigue principale). Finalement, cette campagne est davantage liée par un thème principal (la lutte contre les forces du Chaos) que par une seule intrigue principale qui dévoile ses différentes ramifications au fur et à mesure. Si la secte de la Main pourpre joue au départ ce rôle, elle est progressivement reléguée en arrière-plan, pour n'apparaître qu'en léger filigrane dans le dernier volume.

Nous allons à présent tenter de résumer ici cette très longue campagne par tome, en identifiant à chaque fois : la *fabula* initiale, les stimuli narratifs initiaux, et les liens avec les précédents scénarios (qui peuvent être deux choses différentes). Il est à noter que les auteurs encouragent à jouer les pré-tirés proposés dans le premier tome, car ils font parfois, dans les scénarios, des liens avec les *backgrounds* des personnages.

#### **1. Erreur sur la personne**

---

<sup>1366</sup> D'HUISSIER Romain, KRISTOFF, LARRÉ Jérôme, NEKO, *Tiàn Xia Xianyang*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2005.

\* *Fabula* initiale : un chasseur de primes, Kufτος, souhaitant piéger un membre haut placé du culte secret de la Main pourpre, Lieberung, lui fait croire qu'un important héritage l'attend près de Bögenhafen. Ces adorateurs de Tzeench, divinité du Chaos du changement corruptrice et sournoise, ont pour but de dominer l'Empire en infiltrant les postes-clé<sup>1367</sup>. Alors que celui-ci s'y rend, il est tué sur la route lors d'une attaque de mutants.

\* Stimulus narratif : alors qu'ils se rendent en diligence dans la capitale de l'Empire, Altdorf, pour rejoindre une expédition organisée par un prince, les PJ découvrent le cadavre de Lieberung, qui tient encore dans sa main le parchemin signé d'une étude notariale, l'informant qu'il est le bénéficiaire d'un héritage près de Bögenhafen. Il se trouve que l'un des PJ est son sosie parfait.

Si ce stimulus peut faire sourire, il est la base de l'implication des personnages car les auteurs partent du principe que les PJ vont tenter de s'approprier l'héritage. Après leur arrivée à Altdorf, ils découvrent que l'expédition qu'ils souhaitaient rejoindre est déjà partie (p.44). Ils y croisent un ami, Quartjin, un batelier. Ils sont ensuite pris à partie dans une taverne. Le lendemain, ils sont recherchés pour le meurtre d'un noble présent à ce moment-là qu'ils n'ont pas commis, ils doivent par conséquent fuir la cité par le canal vers le village de WeiBbruck.

Là-bas, ils découvrent que Kufτος, dont ils ignorent l'identité et les motivations (il croit, lui que le PJ sosie est réellement Lieberung) les suit. Il les attaque pendant la nuit et les PJ le tuent. Le scénario n'envisage d'autres options, sous peine d'annihiler le lien avec le prochain, ce qui est quelque peu dirigiste : « quelle que soit la façon dont ils portent leurs attaques, il est d'une importance vitale que les PJ ne puissent pas discuter avec Adolphus [Kufτος]. »<sup>1368</sup> Ils trouvent sur lui une lettre indiquant qu'il recherchait Lieberung. À partir de là les PJ devraient poursuivre leur route jusqu'à Bögenhafen pour toucher l'héritage. Les auteurs encouragent le MJ à les y pousser en les informant qu'une patrouille est à leur recherche, pour le meurtre qu'ils n'ont pas commis à Altdorf.

## 2. Ombres sur Bögenhafen

---

<sup>1367</sup> L'organisation « a déjà réussi à placer certains de ses membres dans les cultes de Sigmar et d'Ulric et elle travaille actuellement à ramener l'Hérésie sigmarite à un stade où les deux factions se sauteront mutuellement à la gorge. », p.34. Cette information est importante pour la suite de la campagne car, même si le culte sera détruit d'ici le dernier tome, l'opposition de ces deux clergés est une cause de la guerre civile du dernier volet.

<sup>1368</sup> BAMBRA Jim, DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, *La Campagne impériale*, op. cit. p.49.



\* Lien avec le précédent scénario : les PJ viennent à Bögenhafen pour tenter de toucher l'héritage, et/ou parce que Quartjin, qui les a conduits ici, veut se rendre à la fête annuelle qui s'y déroule.

\* *Fabula* initiale : lors de ses études, le conseiller Teugen, issu d'une influente famille de marchands de Bögenhafen, a fait un pacte avec un démon de Tzeench, Gidéon, pour obtenir plus de pouvoir politique et magique. En échange, Gidéon obtiendrait son âme sept ans plus tard. L'échéance approchant Teugen cherche une échappatoire, et Gidéon lui fait croire que s'il lui amène sept autres âmes à sacrifier lors du rituel, il sera libre. C'est pour cette raison que Teugen crée l'Ordo Septenarius, qu'il réussit à faire passer pour une discrète association bienfaitrice impliquant les notables de la ville. Ceux-ci deviennent les sept membres du Conseil intérieur du culte. Teugen leur a fait croire que, s'ils acceptaient de faire une cérémonie en sa compagnie, la ville deviendrait très puissante économiquement (ils ne se doutent évidemment pas qu'ils y seront sacrifiés pour sauver son âme). Mais en vérité, ce n'est pas non plus le véritable objectif du rituel, Gidéon a menti à Teugen. Ce rituel ouvrira un portail qui permettra aux forces du Chaos de déferler sur la ville. À l'arrivée des PJ, Teugen vient de récupérer le dernier ingrédient nécessaire, un parchemin, qu'il tient d'une certaine Herzen.

\* Stimulus narratif : alors qu'ils parcourent les rues en fête, les PJ sont témoins de l'évasion d'un gobelin à trois jambes dans les égouts, qu'ils acceptent d'aller chercher contre rémunération.

Ici s'esquisse le schéma narratif que nous nommons succession de liens : le lien qui fait la continuité de la campagne est aussitôt mort-né, il s'arrête où commence l'intrigue principale du nouveau scénario, sans qu'une véritable intrigue de campagne se dégage. Cela est notamment dû au fait que les auteurs semblent tenir au fait que chaque scénario puisse être joué indépendamment de la campagne. Ils proposent même, parfois, des fins alternatives selon ces deux modes.

En arrivant, si les PJ cherchent l'étude des notaires qui sont censés avoir signé le parchemin, ils se rendront compte qu'elle n'existe pas. Un passage à l'imprimerie mentionnée sur le document leur apprend que c'est bien Kuftos qui a fait faire cette pièce :

Tout ceci fait que les PJ devraient arriver à la conclusion que la lettre et l'héritage sont en fait une machination pour piéger le véritable Kastor Lieberung. Il ne leur reste pas grand-chose à faire sinon passer le

reste de la journée à la fête. L'un des imprimeurs pourrait même leur suggérer qu'un tour sur le champ de foire serait susceptible de leur remonter le moral.<sup>1369</sup>

Il s'agit de confronter les PJ au stimulus narratif. Une fois dans les égouts à la recherche du gobelin, ils y découvrent un étrange temple secret qui est fait celui de l'Ordo Septenarius, dans lequel est censé se tenir le rituel. À leur retour en surface les dirigeants de la cité ne semblent pas faire grand cas de cette information (d'autant plus que le gobelin a été retrouvé ailleurs). Ayant vent de la découverte, Teugen déplace le lieu du rituel dans un entrepôt.

Puis, alors que les PJ remontent la piste jusqu'à l'Ordo Septenarius, il envoie un des membres du Conseil intérieur, Magirius, les rassurer quant à la respectabilité de l'organisation. Mais lorsque ce dernier apprend ultérieurement que la cérémonie implique un sacrifice humain, il recontacte les PJ. Lorsqu'ils se rendent chez lui, il a été assassiné par Gédéon déguisé mais a tout de même eu le temps de leur laisser un message indiquant le nouveau lieu du rituel. Mais Gédéon alerte la garde, les PJ sont accusés du meurtre et jetés en prison. Ils ont toutefois la possibilité de passer par les égouts pour empêcher le rituel. Cependant ils seront toujours recherchés et devront fuir la ville. Si le rituel réussit et qu'eux échouent, ils devront de toute façon partir pour ne pas mourir.

### 3. Mort sur le Reik

\* Lien avec le précédent scénario : alors qu'ils quittent Bögenhafen, les PJ peuvent vouloir explorer trois pistes : vouloir retrouver Herzen, la personne qui a fourni le parchemin nécessaire au rituel à Teugen et qui serait du côté de Grissenwald. Dans leurs *backgrounds*, il est dit que le PJ apprenti sorcier souhaite aller voir son mentor Delberz, et le PJ halfelin veut être initié au métier d'apothicaire par un PNJ rencontré lors du scénario précédent. Ce dernier se trouve à WeiBbruck.

\* *Fabula* initiale : il y a plus d'un siècle, le sorcier Dagmar von Wittgenstein a pu récupérer un fragment de pierre distordante<sup>1370</sup> issue d'une météorite pour ses expériences. Après avoir été tué à cause d'elle par l'un de ses cousins, la pierre a été dissimulée dans les sous-sols du château, mais récemment retrouvée par une de ses descendantes. Son influence chaotique a corrompu tout le domaine et ses habitants. Herzen et sa secte

---

<sup>1369</sup> *Ibid.* p.59.

<sup>1370</sup> Ces pierres, liées au Chaos, rendent fous ceux qui s'en approchent.

dévouée à Tzeench, La Couronne rouge, la recherchent, ainsi qu'un groupe de skavens (hommes-rats ayant muté sous l'influence de la pierre distordante).

\* Stimulus narratif : venir en aide aux nains pour construire une tour de signalisation au sommet de l'observatoire de Dagmar von Wittgenstein.

Si ici, l'intrigue principale du scénario reste en rapport avec un des liens qui mènent les PJ dans cette aventure, celui-ci n'a rien d'obligatoire puisque les PJ pourraient ne pas considérer le fait de retrouver Herzen comme une priorité. De toute façon celle-ci se verra rapidement voler la vedette de l'intrigue principale par la famille von Wittgenstein, toujours selon cette dynamique de liens remplacés en début de scénarios. Toutefois, les auteurs, en incluant d'autres pistes issues du *background* des personnages, anticipent le fait que les PJ pourraient ne pas vouloir suivre la piste de Herzen. En quittant Bögenhafen, ceux-ci récupèrent une péniche.

Ce scénario est en format micro *sandbox*, puisque les PJ peuvent aller où bon leur semble dans l'ordre qui leur convient, sachant toutefois que le « rail » intradiégétique qu'est le fleuve sur lequel ils naviguent limite les possibilités de déplacement.

De nombreuses intrigues secondaires faciles à intégrer émaillent la progression des PJ. Ils sont à plusieurs reprises harcelés par la Main pourpre. Ses membres croient toujours que le PJ sosie est le véritable Lieberung et qu'il s'est éloigné de la secte pour profiter de l'héritage seul.

Dans le château de la famille Wittgenstein, plus précisément la bibliothèque de la tour de la Sorcière (p.84) les PJ trouvent une lettre de Gotthard von Wittgenstein, un membre de cette famille qui vit à Middenheim. Il explique qu'il prend « plaisir à mutiler des paysans », loue Slaanesh<sup>1371</sup>, vante les orgies de cette cité et les liens qu'il a pu y nouer avec des personnes influentes prêtes « à se joindre à notre cause ». Une fois le château détruit et les PJ partis, ils devraient se rendre à Middenheim :

Les personnages réaliseront qu'il existe encore au moins un membre Wittgenstein qui « passe de bons moments » dans la lointaine cité-souveraine de Middenheim. C'est là que se trouve également – du moins ils devraient le soupçonner – le quartier général de la secte de la Main pourpre.<sup>1372</sup>

#### 4. Le Pouvoir derrière le Trône

---

<sup>1371</sup> La divinité du chaos associée à la luxure.

<sup>1372</sup> BAMBRA Jim, DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, *Mort sur le Reik*, op. cit. p.88.

\* Lien avec le précédent scénario : comme précisé ci-dessus, les PJ peuvent se douter que la tête de la Main pourpre est à Middenheim, sinon la lettre de Gotthard von Wittgenstein devrait suffire.

\* *Fabula* initiale : le Graf (dirigeant de la cité) est indirectement manipulé par un sorcier de Tzeench, Wasmeier qui est en outre le chef de la Main pourpre et l'un des trois Seigneurs des Lois de la Cité (détenant une partie du pouvoir législatif). Celui-ci fait chanter ses conseillers pour qu'ils votent les lois qui vont dans son sens, comme le fait de surtaxer les nains, les sorciers et le clergé qui ont une influence sur la défense de la cité, comme il souhaite l'affaiblir. Il a pour projet de tuer le Graf et de le remplacer par un doppelganger<sup>1373</sup> qui, actuellement, occupe la place d'un second Seigneur des Lois, Höflich.

\* Stimulus narratif : il est un peu faible, comme cela a parfois été reproché à ce scénario : les PJ sont lourdement taxés à leur arrivée en ville, ce qui pourrait les pousser à s'intéresser davantage à la politique locale.

Nous allons étudier plus avant ce scénario non linéaire qui, s'il peut rappeler *Ombres sur Bögenhafen* pour ses complots politiques, sa cité en fête et son échéance imposée par les plans de l'opposant principal, est marquant car il précipite les PJ dans des intrigues qu'il faudra résoudre par la diplomatie et non la force.

Les PJ arrivent pendant la semaine de carnaval et pourront apprendre certaines rumeurs, comme les tensions entre le clergé d'Ulric, puissant dans cette ville, et celui de Sigmar. Elles dégèneront en guerre civile dans le dernier tome de la campagne. Comme précédemment, le lien avec le scénario précédent semble mort-né : « toute tentative pour retrouver la trace de Gotthard sera automatiquement vaine, mais devrait entraîner les PJ au beau milieu de l'intrigue de cette aventure. »<sup>1374</sup> Toutefois, dans le cadre de l'intrigue principale, les PJ vont être amenés à le rencontrer, sans que cela mène forcément à un dénouement :

Si vous souhaitez compliquer cette aventure, vous pouvez permettre à tout PJ, parmi ceux qui ont étudié soigneusement les portraits de famille des Wittgenstein, de reconnaître l'unique survivant de cette famille

---

<sup>1373</sup> Une créature capable de prendre l'apparence de n'importe quel humain.

<sup>1374</sup> *Le Pouvoir derrière le trône, op. cit.* p.13.

maudite. [...] Vous pouvez, bien sûr, décider que les PJ *ne le reconnaissent pas*, et/ou qu'il ne fera rien de particulier au cours de cette aventure.<sup>1375</sup>

Ce scénario va se dérouler selon deux phases : lors de la première, les PJ vont devoir, en rencontrant les PNJ les plus influents de la cité, en découvrir davantage sur la situation politique locale. Le but est également de s'attirer les bonnes grâces de ces responsables pour pouvoir obtenir un entretien avec le Graf. Puis, une fois celui-ci démasqué, débutera une seconde phase pour traquer et défaire Wasmeier qui aura fui.

Cette première phase fait toute la richesse et la complexité de ce scénario, dont les intrigues s'étalent sur plusieurs niveaux pouvant s'entrecroiser et se lier<sup>1376</sup>.

Les rencontres mineures sont celles que les PJ peuvent faire dans les rues alors que le carnaval bat son plein : (pourfendeur de trolls p.19, marchand attaqué p.20, etc.)

Les principales attractions constituent le programme, par jour, par heure et par lieu des grands événements du carnaval. Elles sont très utiles, en dehors de leur aspect divertissant, pour rencontrer les PNJ influents difficilement accessibles le reste du temps.

La troisième typologie de textes de ce scénario comprend plus de vingt fiches qui récapitulent, pour chaque PNJ important, son apparence et sa personnalité, son degré d'influence sur le Graf, son emploi du temps pour les neuf jours du carnaval, les endroits où il est possible de le trouver, ses réactions potentielles lorsque les PJ l'aborderont, ses connaissances concernant la situation politique, les idées fausses qu'il tient pour vraies, ses propres objectifs, qui sont autant de leviers que les PJ peuvent actionner pour obtenir les informations et leur soutien.

Cette partie du scénario est centrale, car elle fournit au MJ non pas une succession d'événements dans lesquels intégrer les PJ, mais un réseau relationnel dramatique dense bien qu'adaptable, dans lequel les joueuses vont évoluer. Ce scénario permet l'intercréativité car ce sont les PJ qui déterminent la manière d'aborder les PNJ, l'ordre et le lieu dans lequel le faire, sans restreindre les potentialités. Cela dit la manière forte est

---

<sup>1375</sup> *Ibid.* p.63.

<sup>1376</sup> Sachant que l'utilisation du supplément *Middenheim – La Cité du Loup blanc* est fortement recommandée pour encore enrichir le scénario.

déconseillée, il vaut mieux privilégier le *roleplay* en jouant les conversations plutôt que de faire des jets de sociabilité<sup>1377</sup>.

Elle fournit par conséquent une base narrative contextuelle plutôt qu'un enchaînement d'événements. Cela déplace le statut du scénario du syntagme plus ou moins imposé vers le paradigme que les PJ vont pouvoir manipuler à leur guise, et dont l'agencement sera unique.

De surcroît, ce complexe réseau donne une véritable épaisseur à l'univers fictionnel, une impression qu'il n'existe pas que pour servir de cadre aux aventures des PJ. Il paraît persistant car plusieurs événements ont lieu en même temps. Lorsqu'ils consultent le tableau des principales attractions du carnaval, les PJ se rendent compte qu'ils devront faire un choix entre assister au concert des chœurs liturgiques, où se trouveront nombre de notables, et le match de Rotzball, qui ont tous deux lieu le sixième jour de 14 à 16 heures. Les PJ sont obligés de faire des choix, tous les événements n'existent pas uniquement pour eux et par eux. Cet univers semble avoir une vie propre, ce qui est crucial pour provoquer la sensation d'immersion.

La dernière typologie de texte de ce scénario regroupe les événements-clés. Ils sont une autre manière d'impliquer les PJ dans des quêtes secondaires liées au fait de démasquer Wasmeier. Elles consistent par exemple à délivrer de son emprise les responsables qu'il manipule, en libérant le champion du Graf de l'hypnose dont il est victime, le chancelier de son addiction à la drogue.

Toutefois, il est regrettable que finalement les PJ aient très peu d'influence sur les événements, au fond : il est « virtuellement impossible de démasquer Wasmeier comme le véritable chef de la secte avant d'avoir rencontré le Graf »<sup>1378</sup>. Peu importe l'influence que les PJ auront pu amasser, ils ne pourront pas rencontrer le Graf avant la dernière nuit du carnaval, alors que le doppelganger tente de le tuer pour prendre sa place : « bien que les PJ devraient avoir deviné les différents moyens de pression sur les PNJ principaux, ils ne pourront véritablement y remédier que pendant la nuit du Festag. »<sup>1379</sup>

---

<sup>1377</sup> « N'imposez pas trop souvent de Test de Sociabilité aux aventuriers lors de leurs rapports avec les PNJ – il vaut mieux les laisser dialoguer et interpréter leur rôle, en tenant compte de ce qu'ils disent et de la façon dont ils s'expriment. » *Ibid.* p.33.

<sup>1378</sup> *Ibid.* p.4.

<sup>1379</sup> *Ibid.* p.84.

De surcroît, ils n'ont pas de réelles prises non plus sur l'enchaînement qui mène à cette scène où le Graf affronte le doppelgänger : « toute cette comédie n'a aucun effet sur le cours des événements, mais elle devrait donner aux joueurs la désagréable sensation de courir contre le temps et faire monter la tension autour de la table alors que l'aventure arrive à son apogée ». <sup>1380</sup> Nous sommes typiquement dans le cas qu'Edwards appelle l'illusionnisme. Le fait de donner l'illusion aux PJ qu'ils ont une influence sur le déroulement des événements suffit à provoquer la *sensation* d'interactivité, même si celle-ci n'est pas réelle, tout en générant des effets de surprise et de suspense.

Une fois le Graf sauvé, celui-ci envoie les PJ traquer Wasmeier qui s'est échappé entretemps. Après l'avoir vaincu, ils reviennent victorieux mais sont incarcérés par le Graf qui, bien qu'ils lui aient sauvé la vie, craint qu'ils n'aillent révéler toutes les informations compromettantes qu'ils ont pu apprendre sur les dirigeants de la cité.

#### 5. Il y a quelque chose de pourri à Kislev (trois scénarios facultatifs)

\* Lien avec le précédent scénario : les PJ sont sortis de prison par le Graf qui a décidé de les intégrer à son Ordre des Chevaliers Panthère. Il veut les envoyer en mission auprès du tsar de la lointaine Kislev, dans le cadre d'accords diplomatiques passés entre les deux dirigeants.

\* *Fabula* initiale : nous n'allons pas entrer dans les détails, mais les trois scénarios proposent de venir en aide à la population locale (en mettant fin aux attaques d'hommes-bêtes sur un village pour le premier), ou d'obtenir des informations (comme dans le second, sur cette étrange colonie de morts-vivants).

\* Stimulus narratif : le tsar confie des missions aux PJ.

Ces trois scénarios sont facultatifs, aucun n'implique la Main pourpre, mise à mal par la défaite de son chef dans le précédent scénario. Il peut paraître étrange que les PJ acceptent d'aider le Graf après qu'il les a emprisonnés, mais ils sont presque contraints d'être adoués avant leur départ. Une fois ordonnés chevaliers, leur fuite serait considérée comme une trahison (ce qui, évidemment, n'empêche rien).

#### 6. L'Empire en flammes

---

<sup>1380</sup> *Ibid.* p.86.

\* Lien avec le précédent scénario : les PJ sont à Kislev et travaillent pour le tsar, ou ils sont toujours dans les prisons du Graf s'ils n'ont pas joué *Il y a quelque chose de pourri à Kislev*. Le tsar (ou le Graf) leur demande d'escorter dame Anastasia vers Talabheim, une cité de l'Empire.

\* *Fabula* initiale : dans l'Empire, les tensions entre les cultes d'Ulric et de Sigmar se sont accentuées. Lorsque les PJ arrivent à Altdorf est prévue une réunion entre l'empereur et des dirigeants des diverses régions de l'Empire (les électeurs impériaux), à laquelle le Graf doit assister.

\* Stimulus narratif : le meurtre de l'Empereur.

Ce scénario, le plus controversé de la campagne, assume son caractère linéaire, où les scènes s'enchaînent : « Dans *Le Pouvoir derrière le trône*, les PJ pouvaient emprunter des douzaines d'approches différentes pour obtenir les informations nécessaires. Ici, l'intrigue est linéaire ; les épisodes sont clairement définis et les objectifs sont précis. »<sup>1381</sup>

Quant à la Main pourpre, il est dit que, grâce à l'action des PJ dans *Le Pouvoir derrière le trône*, « la secte a vraiment cessé d'exister »<sup>1382</sup>, et est remplacée par le culte du Serpent tortueux, d'autres adorateurs de Tzeench.

Alors que les PJ arrivent à Altdorf le jour de la réunion, l'Empereur est assassiné par un de ses gardes qui, juste avant de se donner la mort, crie : « l'amateur de mutants est mort ! Vive le Loup ! »<sup>1383</sup> (Une référence directe au culte d'Ulric, dont le loup est le symbole, les mutants étant le résultat d'altérations dues au Chaos).

Lors de la cérémonie d'investiture du prince héritier celui-ci se transforme en mutant et tue le Graf, avant d'être occis à son tour par les PJ. Ce meurtre finit d'embraser une situation politique déjà tendue.

Les chefs des clergés d'Ulric et de Sigmar, persuadés que ce sont les agents du Chaos qui montent leur faction l'une contre l'autre, décident alors de demander aux PJ d'aller chercher le Marteau de Sigmar dans une forteresse naine. En le récupérant au terme d'un parcours semé d'embûches, les PJ libèrent un démon qui s'incarne dans un dragon. Quand ils retrouvent l'Empire, celui-ci est plongé dans la guerre civile opposant partisans de Sigmar et d'Ulric. Le marteau les dirige vers un champ de bataille du côté de Wolfenburg, où se trouve le fils bâtard du Graf qui a entretemps pris sa succession à la tête de

---

<sup>1381</sup> *L'Empire en flammes, op. cit.* p.3.

<sup>1382</sup> *Ibid.* p.34.

<sup>1383</sup> *Ibid.* p.13.



Middenheim. Le marteau le désigne comme son porteur légitime, ce qui met fin à la guerre et le désigne comme nouvel empereur.

Lorsqu'ils reviennent à Altdorf où doit avoir lieu la cérémonie d'investiture de l'empereur, les PJ recroisent Yodri, un serviteur de Sigmar qui a occis le dragon possédé qu'ils ont libéré. Le problème, c'est qu'il est désormais possédé par ce même démon. Évidemment celui-ci se transforme lors du couronnement, et les PJ le tuent lors d'un affrontement épique. Ils seront récompensés par des postes importants, des terres, des titres et des richesses, ou peuvent choisir de partir vers d'autres contrées. Les répercussions sur l'Empire, en dehors de l'élection du nouvel empereur, comprennent notamment une crise économique majeure, ce qui nous rappelle que ce JdR est ancré dans son époque, les années 80 : « Les PJ vont remarquer que tout ce qui leur paraissait assuré ne l'est plus forcément, ou coûte plus. »<sup>1384</sup> Les forces en présence demeurent tout de même globalement inchangées : « d'autres serviteurs du Chaos sont encore cachés. Il en existera toujours. »<sup>1385</sup>

Au terme de cette analyse (de laquelle nous avons écarté les innombrables quêtes secondaires qui émaillent chaque supplément et participent à sa richesse), la structure de *La Campagne impériale* est une succession de liens plus ou moins lâches, entre ce que Laws appelle les structures épisodiques et « set-piece » : plutôt que par un fil rouge, cette campagne voit sa continuité assurée par la lutte contre le Chaos, qui est davantage un filigrane thématique, et sa fin permettant l'avènement d'un nouvel empereur grâce aux PJ :

Une belle campagne selon moi se veut être une histoire en constante construction mais qui en même temps tient compte du fait qu'il faudra que cette histoire se termine à un moment donné. Donc que sa conclusion ne doit pas être bâclée mais rendre signifiant l'ensemble du jeu, en résumé.<sup>1386</sup>

Ses scénarios conservent une forme d'autonomie et une diversité en ce qui concerne les aventures proposés, à laquelle ceux de *Masks of Nyarlathotep* peuvent moins prétendre, les liens entre eux étant bien plus interdépendants. Chaque lien ne vaut pas tant pour son inscription dans une trame globale que pour sa capacité à introduire une nouvelle intrigue,

---

<sup>1384</sup> *Ibid.* p.100.

<sup>1385</sup> *Ibid.*

<sup>1386</sup> Aldo Pappacoda, voir entretien en annexe.

celle-ci « chassant » la précédente. Même ce qui semblait faire office de trame principale, à savoir la Main pourpre, se délite au fil des scénarios.

Contrairement aux *Masks of Nyarlathotep*, il ne s'agit pas de mettre à jour un complot mondial qu'il faut empêcher, mais bien d'enchaîner des épisodes indépendants liés par une opposition (les forces du Chaos) qui n'est pas réellement personnifiée par un opposant (ou un groupe d'adversaires) précis dont l'ombre planerait sur l'entièreté de la campagne, comme c'est habituellement le cas.

Cette continuité est assurée par la récurrence de certains PNJ, surtout à partir du *Pouvoir derrière le trône*, dont les motivations et l'évolution forment à elles seules un lien d'arrière-plan. En un sens, les PJ ont fonction de fil rouge, eux aussi : ce sont eux qui rassemblent la totalité des événements et leur donnent du sens, une unité.

Ici, l'intercréativité réside dans les choix que les PJ vont devoir faire pour résoudre les problèmes et arriver à leurs fins, sans qu'ils soient déterminés par avance dans les scénarios. Là aussi, si bon nombre (beaucoup même, voire trop) de pivots et de nœuds semblent fixes, la façon de les dénouer et d'arriver à leurs fins constitue la zone de créativité des joueurs.

### *Jésus reviens !* : une structure narrative par jauge de déclenchement

#### **Présentation et spécificités**

*Jésus reviens !* est une campagne pour *INS/MV4*, l'un des JdR français les plus vendus en France dans les années 90 avec *Nephilim*. Pour rappel, les joueuses y incarnent soit des anges soit des démons. L'univers se veut proche de notre monde contemporain, à ceci près qu'une guerre ouverte mais invisible (le Grand Jeu) se livre entre les deux parties pour le contrôle de l'humanité. Le but est davantage de l'influencer que de simplement la dominer. Dieu et Satan existent bel et bien, les anges et les démons dépendent de supérieurs, un panthéon d'archanges et de princes-démons qui vivent respectivement au paradis et en enfer. Ces derniers ont chacun leur spécialité : Baal est le prince-démon de la guerre, Morax celui des dons artistiques, Ange est l'archange des convertis, Joseph l'archange de l'inquisition, etc. Les anges et les démons s'incarnent sur Terre dans le corps d'êtres humains.

En dehors de cette guerre éternelle, chaque camp connaît ses propres dissensions politiques, notamment du côté du « bien » entre les archanges les plus extrémistes et les

plus philanthropes. *Jésus reviens !* est l'une de ces campagnes où l'opposition se situe davantage dans le propre camp des PJ que chez leurs adversaires naturels. Les PJ y incarnent des anges qui ont pour but de déjouer un putsch des archanges les plus réactionnaires.

*INS/MV* est un jeu satirique qui n'hésite pas à aborder des sujets politiques. C'est le cas dans cette campagne, ce qui a pu déplaire. Si *Jésus reviens !* ne fait pas forcément l'unanimité, et qu'on évoque parfois la difficulté d'y retrouver rapidement les informations importantes parmi ses défauts, elle met en place certains outils, pour structurer son contenu narratif, qui nous intéressent particulièrement.

### ***Fabula initiale***

Fervents détracteurs du Vatican 2, les archanges Georges (archange de la purification), Dominique (archange de la justice), Laurent (archange de l'épée) déplorent la tiédeur des décisions du Conseil divin (conseil chargé de prendre les décisions au paradis).

Deux grades 3<sup>1387</sup> de Laurent et Dominique prennent sur eux de tisser la toile d'un complot mondial visant à radicaliser et à christianiser les institutions. Le but est de faire passer cette « évolution » pour naturelle, comme si elle était le fait des humains. Cela est interdit par la hiérarchie, Dieu souhaitant laisser aux hommes leur libre arbitre. Laurent et Dominique sont au courant, mais préfèrent les laisser agir à leur guise, sans s'impliquer directement : s'ils réussissent, ils en tireront tous les bénéfices, s'ils échouent ils pourront nier avoir été au courant de leurs agissements.

George, Laurent et Dominique en parlent, sans trop développer, à Michel, archange de la guerre, qu'ils croient proche de leur cause. Mais, s'il a parfois certaines affinités avec eux, notamment en ce qui concerne les démonstrations de force, il n'approuve pas leurs dérives fondamentalistes. Sans leur en faire part, il en informe Alain, archange des cultures, qui fait partie de la frange modérée du Conseil divin. Comme Michel, il est issu de ce que l'on appelle la Troisième Force, à savoir tous les autres cultes : avant de devenir des archanges, il y a bien longtemps, Alain était prêtre égyptien, et Michel était un puissant guerrier viking.

---

<sup>1387</sup> Les anges sont classés par niveaux intradiégétiques qui représentent leur degré de puissance mais également leur place dans la hiérarchie. Les grades 3 sont très puissants puisque c'est le plus haut grade, juste en dessous d'archange. Les PJ sont des grades 0, 1 ou parfois 2.

Alain, effrayé par la perspective du complot extrémiste, en parle à Ange (archange des convertis), qui elle aussi fait partie des modérés. Comme il ne leur est pas non plus possible de s'opposer ouvertement à ces trois archanges (George, Dominique et Laurent) vu qu'ils n'ont aucune preuve et n'accordent qu'un crédit limité aux dires de Michel, ils décident d'envoyer un groupe d'anges peu connus avec lesquels ils ne sont pas liés directement pour enquêter discrètement. Ils ne les informent même pas de ce qu'ils cherchent exactement et ne révèlent pas qu'ils sont les instigateurs de cette mission. Ils nomment une chargée de mission de confiance (Régine) qui fera le lien. Le but des deux archanges n'est pas tant que les PJ stoppent le complot, mais qu'ils accumulent suffisamment de preuves contre leurs confrères extrémistes pour les faire tomber lors d'un procès qui sera le final de cette campagne entre puzzle et « enemy timeline », pour reprendre la classification de Laws.

Le premier ange à l'origine de ce complot, Semper Fidelis (Medlocke de son nom humain), grade 3 de Laurent, est un puissant homme d'affaires qui règne sur le sud des USA et une partie du Mexique. Il a notamment créé un camp d'entraînement pour extrémistes et a des liens avec le Ku Klux Klan.

Le second, Francesco, est un grade 3 de Dominique très influent en Europe, notamment à la tête de l'Opus Dei d'Espagne. Son but est d'infiltrer les gouvernements.

### **Structure de la campagne**

Comme les *Masks of Nyarlathotep*, cette campagne se déroule dans différentes villes à travers le monde, que les PJ peuvent visiter dans l'ordre qui leur convient. Dans chaque ville, leur action a des conséquences sur les autres intervenants qui réagissent, cela étant géré à l'aide d'un outil spécifique :

Tout au long de la campagne, les actions et les inactions des joueurs vont faire varier un seuil appelé, en hommage à un sublimissime jeu de plateau américain sur les méfaits de la colonisation<sup>1388</sup>, Tension de Réaction Intégriste Chrétienne ou TRIC. Lorsque la TRIC atteint certains niveaux, des événements se déclenchent et peuvent même à leur tour faire augmenter la TRIC. La TRIC est là pour permettre au maître de jeu de mesurer de manière très précise le succès de l'opération JR [Jésus revient] mais également pour faire évoluer la chronologie générale. En effet, rien n'est préétabli ou presque. Cette opération n'est pas un vaste plan parfaitement rodé ou chaque belligérant connaît son rôle et sait ce qu'il doit faire.

---

<sup>1388</sup> *Pax Britannica*, un jeu de plateau de Chaosium créé par Greg Costikyan (mail de Mathias Twardowski du 16 août).

[...] L'opération JR n'est pas un complot clairement centralisé et coordonné, mais une multitude d'actions ayant grosso modo le même but final, en l'occurrence la victoire de la Réaction Catholique. Ces actions se déclenchent parfois chronologiquement, mais un peu plus souvent conditionnellement (une action en entraîne une autre) mais surtout en fonction du fameux seuil que l'on appelle la TRIC.<sup>1389</sup>

Outre le jeu de mots potache coutumier du jeu, la TRIC est une jauge qui permet d'une part de déclencher des événements liés aux actes des PJ, et d'autre part de mesurer le succès de la mission qui leur a été confiée : même s'ils n'ont pas forcément pour ordre d'intervenir mais plutôt de s'infiltrer et de ramener des preuves, il va de soi qu'ils vont tenter d'empêcher nombre d'événements désastreux, comme des attentats, de se produire. Par conséquent, si cet indicateur est bas, cela signifie que la radicalisation peine à étendre son emprise sur le monde, que les PJ parviennent à empêcher sa propagation. Plus la jauge est élevée, plus les opposants des PJ vont gagner du terrain, agir au grand jour sans complexe, plus il sera difficile de les arrêter. En dehors des événements à proprement parler, cet indice va également conditionner les réactions des PNJ.

Pour chaque scénario est détaillé le nombre de points que rapporte ou retranche chaque action (rappelons que le but est de maintenir le score de cette jauge le plus bas possible.) Par exemple, dans le scénario se déroulant à Jacksonville, neutraliser Semper Fidelis enlève 5 points, mais ne pas empêcher la fusion des groupuscules du KKK en ajoute 30.

La relation de cause à effet rythme les événements qui s'entraînent les uns les autres et enclenchent un genre de compte à rebours. Si la jauge est de 10 : « Début du Konklave d'une semaine à Jacksonville et coup d'envoi de l'opération Big Queen qui doit avoir lieu cinq jours après le début du Konklave. Le sixième jour (un samedi) à 10 heures, si les PJ ne font rien, la Statue de la Liberté explose. »<sup>1390</sup> La pression du temps agit comme un véritable stimulus complémentaire, qu'est censé faire ressentir le MJ. Comme dans n'importe quelle autre campagne, celui-ci joue le rôle d'interface, qui se doit toujours d'adapter le contenu narratif aux PJ à l'aide des outils fournis :

Si la TRIC indique un événement important par exemple le début du réveil de Lénine alors que les joueurs sont pile au milieu de leur infiltration du KKK, il peut être intelligent de leur mettre la pression en leur donnant des indices sur l'imminence des événements en Russie.<sup>1391</sup>

---

<sup>1389</sup> FANTON Olivier, TWARDOWSKI Mathias, *Jésus reviens !*, op. cit. p.6.

<sup>1390</sup> *Ibid.* p.10.

<sup>1391</sup> *Ibid.* p.9.

Les PJ restent les personnages principaux de l'histoire : si leur influence doit rester bien réelle et les décisions leur incomber, les conséquences de leurs choix doivent être ressenties comme cruciales, car ce sont elles qui les responsabiliseront en donnant tout leur poids à leurs décisions. En cela, l'interactivité narrative consiste à permettre aux PJ de faire des choix qui ont un grand impact à la fois sur la suite des événements, mais également sur le monde fictionnel lui-même. En d'autres termes, l'intercréativité narrative consiste également à permettre aux PJ de façonner, par leurs actes, l'univers fictionnel d'une manière qui leur est propre et unique.

D'un autre côté, cette consigne peut sembler dirigiste, comme si le MJ devait pousser les PJ à s'impliquer dans les événements. Toutefois la campagne prévoit, par ce système de jauges justement, que les PJ ne réagissent pas aux stimuli narratifs initiaux qui les mettent sur la piste de ses différentes intrigues. Cela l'exempte en partie de passages obligés.

De surcroît, à la différence des *Masks of Nyarlathotep*, ces stimuli ne resteront pas inertes, leur rôle narratif ne sera pas oblitéré mais activé autrement. Dans *Masks of Nyarlathotep*, si les PJ décident de ne pas se rendre dans une ville donnée, ils risquent tout de même de « rater » tout un pan narratif, et le MJ devra peut-être replacer certaines informations ailleurs. Dans *Jésus reviens !*, si les PJ ne vont pas à Jacksonville, ils manquent également un pan de la campagne mais les conséquences de cet échec sont détaillées : ils risquent de ne pas pouvoir empêcher la fusion des différents groupuscules extrémistes du KKK, ce qui va ajouter 30 points à la TRIC, et entraîner des répercussions auxquelles ils devront faire face, selon le score de la jauge à ce moment-là. Leur inaction devient, en un sens, un acte, un choix comme un autre, avec ses conséquences manifestes : « si les joueurs ne font rien, la Statue de la liberté explose. »<sup>1392</sup>

Toutefois comme dans n'importe quelle autre campagne, est privilégiée la solution où les PJ peuvent influencer directement sur les événements :

Soit les joueurs ont appris ailleurs, notamment en Floride, que quelque chose se tramait à Moscou et ils arrivent avant la bataille, soit ils arrivent après. La deuxième solution n'est pas vraiment la meilleure et devrait en fait être peu ou pas utilisée. Si vos joueurs ont tout raté et n'ont rien vu venir à Moscou, ils n'auront quasiment aucune chance de rattraper le truc [...].<sup>1393</sup>

---

<sup>1392</sup> *Ibid.* p.10.

<sup>1393</sup> *Ibid.* p.80.

Cette réflexion met en exergue une certaine contradiction concernant la notion de dirigisme : certes, le MJ peut parfois pousser les PJ à s'intéresser plus spécifiquement à un point précis, mais s'ils ne le font pas, ils peuvent perdre une partie de leur pouvoir intercréatif en ne pouvant pas influencer le cours des événements. Mais s'il les aiguille systématiquement, il leur retire également ce pouvoir en leur imposant des choix préétablis et en limitant fortement leurs conséquences. Encore ici, le MJ est l'interface qui vient doser et équilibrer ces deux forces, dirigisme et détachement, pour permettre aux PJ de rester le moteur narratif principal.

Contrairement aux *Masks of Nyarlathotep* où tous les scénarios tournaient autour de l'expédition Carlyle, ou aux liens plus lâches qui unissaient ceux de *La Campagne impériale*, *Jésus reviens !* se positionne dans l'entre-deux. Les liens entre les scénarios, s'ils se fondent sur un socle commun, sont déterminés par les PJ.

Il faut ajouter à cela le fait que, comme les PJ ramènent des preuves à Régine qui transmet à Alain et Ange, Laurent et Dominique l'apprennent, et réagissent. C'est là qu'intervient une nouvelle jauge, l'Index d'Accusation (IA), un indicateur qui montre lui aussi le succès des PJ en matière de preuves réunies contre Dominique et Laurent. Elle déterminera l'issue du procès et par conséquent la fin de la campagne, ainsi que ses répercussions sur l'univers du jeu, en plus de déclencher de nouveaux événements générés par les réactions des archanges. Chaque scénario comprend donc une liste de preuves que les PJ peuvent découvrir (témoignages, documents, etc.) et les points rapportés à l'IA.

## **Scénarios**

Comme dans les *Masks of Nyarlathotep*, le premier scénario, qui se déroule à Paris, est obligatoire, et fournit aux PJ les stimuli narratifs initiaux de trois scénarios, donc de trois villes à venir : les coordonnées de Semper Fidelis à Jacksonville, celles d'autres PNJ suspects qui mènent à Moscou et à New York, et ainsi de suite pour les autres scénarios, dans lesquels ils découvriront d'autres pistes vers d'autres villes.

Après la *fabula* initiale, la plupart des scénarios sont accompagnés d'une chronologie des événements dans lesquels les PJ se précipitent et qu'ils vont forcément modifier. Le MJ a pour tâche de procéder aux ajustements nécessaires avec les outils à sa disposition : « le maître du jeu déterminera en fonction du planning de sa campagne et de la fameuse Table de Déclenchement des Événements Pas Du Tout Aléatoires à quelle date correspond

le jour J de ce scénario. »<sup>1394</sup> Ils seront parfois accompagnés d'un descriptif des différents lieux que les PJ sont susceptibles de visiter, les preuves qu'ils pourront réunir et des statistiques de PNJ.

Il n'est pas rare que l'auteur jalonne le texte d'incises pour anticiper un maximum d'éventualités, ce qui est le corollaire d'une campagne qui se veut non linéaire. Dans le cas où les PJ tueraient à vue Francesco, un des deux grades 3 instigateurs du complot, dès le début du scénario de Madrid, il est dit :

De deux choses l'une : ou bien tu décides de faire jouer le scénario tel quel, en tenant compte de la mort de Francesco, ce qui fera un vide et simplifiera le travail, mais après tout les joueurs l'ont bien mérité, ou bien tu optes pour le remplacement de Francesco par un autre grand méchant.<sup>1395</sup>

Ces conseils, que l'on trouve dans nombre de scénarios, sont également des outils informels pour toujours rendre le contenu narratif plus adaptable.

Le dernier scénario, qui fonctionne sur un modèle quelque peu différent, met en scène le procès des archanges impliqués. Comme tous les autres événements de la campagne, il peut être déclenché de différentes manières : soit les PJ ont fait le tour des scénarios, soit ils gèrent l'enquête de façon désastreuse, soit ils sont trop recherchés par les sbires de leurs adversaires, soit ils ont tous été tués, ce qui a pour conséquence de les « désincarner » et de le renvoyer au paradis (les anges étant immortels, ils n'auront cependant pas de souci pour témoigner). Les Index d'Accusation des trois archanges impliqués pouvant énormément varier selon les preuves que les PJ ont pu rassembler sur chacun, la fin de la campagne est très ouverte et s'adapte avec précision, grâce à cette jauge, aux actes des PJ en prenant en compte les preuves découvertes. Ce final comprend de nombreuses possibilités, de l'échec cuisant des PJ où les coupables seront finalement peu inquiétés, à leur victoire éclatante où ils seront mis à pied voire démis de leurs fonctions.

Comme la gamme *INS/MV* prend en compte l'impact des campagnes sur l'évolution de son univers, il existe de fait un résultat « officiel », que la MJ devra adapter si jamais sa table souhaite continuer à jouer à ce jeu malgré un dénouement très différent. Dans cette version, Dominique évite le désastre, même s'il perd une partie de son pouvoir, trahit Laurent qui lui reste archange mais ne siège plus au Conseil divin. La retraite de Georges,

---

<sup>1394</sup> *Ibid.* p.54.

<sup>1395</sup> *Ibid.* p.100.



déjà écarté depuis 1 500 ans de ses responsabilités suite à de précédentes affaires, est durcie.

Pour conclure, *Jésus reviens !*, fonde sa structure narrative selon deux grands axes : d'une part une base chronologique qui a pour fonction de mettre en place l'opposition aux PJ, et d'autre part une jauge qui modifie cette base selon leurs actions, qui vient lier les scénarios *a posteriori*, selon les actions des joueuses.

Ici, l'intercréativité tient au fait que chaque choix des PJ a des répercussions directes sur la suite des événements. Les PJ génèrent implicitement leur propre opposition en accordant de plus en plus de pouvoir à leurs opposants s'ils ne s'investissent que tièdement. Comme cette campagne comprend moins de passages obligés que d'autres, la zone de créativité des joueurs s'en trouve agrandie.

## Conclusion : traits saillants de la narrativité rolistique

### **Le monde fictionnel comme enjeu**

Au terme de cette analyse comparative, il apparaît limpide que ces campagnes, au-delà de leurs différentes structures et des outils qu'elles mettent à disposition des joueurs pour rendre le matériau narratif intercréatif, ont pour point commun d'impliquer les PJ dans des événements susceptibles de changer significativement l'univers fictionnel.

Plus précisément, elles se fondent sur un *topos* narratif assez répandu, où les héros ont pour but de sauver le monde du complot des forces obscures qui veulent le modifier à leur manière et le dominer. Si les PJ ont pour vocation d'avoir une influence conséquente sur ces événements, ils ont davantage pour objectif, dans ces trois exemples, de maintenir le monde dans son état actuel ou de le ramener à un stade initial plutôt que de le changer significativement. Le but est d'arriver à un rétablissement de l'équilibre, tel qu'il peut être observé dans certains récits mythiques ou les contes.

Malgré tout, et sauf dans le cas précis d'univers évolutifs comme celui de *Vampire: the Masquerade* ou *Cyberpunk*, l'univers fictionnel reste globalement inchangé car il participe à l'identité d'un jeu. C'est pourquoi les campagnes qui posent les PJ comme des « soigneurs » de l'univers, où ils ont pour tâche de le ramener à la normale, sont plus courantes que les campagnes où ils sont les « grains de sable » qui viennent enrailler le

fonctionnement du monde fictionnel, puisque leur action suppose dès lors un changement significatif de celui-ci.

### **Personnages : une évolution sans accomplissement définitif**

Si les PJ sont ceux qui combattent ces forces, ils ne sont pas ceux qui accèdent finalement à un statut prestigieux : dans *La Campagne impériale* ils participent à l'avènement du nouvel empereur mais ne deviennent pas empereurs (même s'ils peuvent rejoindre des postes politiques influents), pas plus qu'ils ne deviennent archanges ou même grades 3 à la fin de *Jésus reviens !* Ils ne sont pas non plus reconnus comme les sauveurs du monde au terme de *Masks of Nyarlathotep*.

Si un personnage de JdR est amené à évoluer, il doit néanmoins, si le joueur souhaite incarner le même protagoniste lors de prochains scénarios, se maintenir dans une espèce de stase dans son rapport au monde fictionnel, comme l'exige le format sériel voire feuilletonesque. Un personnage « accompli » et comblé n'a plus de raison de se mettre en quête de quoi que ce soit. Rien n'empêche les joueurs de « mettre à la retraite » leur personnage en décidant qu'il est temps d'en incarner un nouveau, mais cela ne va pas de soi. Pour cette raison les trois campagnes étudiées laissent des ouvertures en ce sens, notamment en récompensant les PJ par des améliorations de leurs capacités qui leur serviront dans des scénarios futurs, dont il est plus moins explicitement fait mention :

If they can halt the opening of the Great Gate, give the investigators 1D20 SAN each, and another 1D20 SAN if they understand the elements of the great conspiracy. In future adventures, particularly near the times of total solar eclipses, Nyarlathotep will try again.<sup>1396</sup>

Dans *L'Empire en flammes*, il est dit qu'il est « possible de retourner à une vie aventureuse »<sup>1397</sup>, de diverses manières (en accédant à un poste à responsabilité, en repartant sur les routes, etc.), avant de détailler le nombre de points d'expérience que les PJ gagnent au terme de la campagne. Dans *Jésus reviens !*, à la fin du procès les PJ se voient récompensés par l'archange Yves par des PA (les points d'expérience d'*INS/MV*), et on note au moins une ouverture vers de nouveaux scénarios, comme le complot de Michel et Alain (p.119).

---

<sup>1396</sup> DITILLIO Larry, WILLIS Lynn, *Masks of Nyarlathotep*, op. cit. introduction.

<sup>1397</sup> *L'Empire en flammes*, op. cit. p.100.

Contrairement à d'autres média, la sérialité est « par défaut » le format envisagé par ces textes narratifs rolistiques, les personnages n'étant que rarement envisagés comme des entités fictionnelles finies : « A dramatic character's story concludes when his conflict is resolved, successfully or otherwise. For this reason, RPGs, typically driven by serial characters in campaigns of indefinite duration, rarely feature true dramatic characters. »<sup>1398</sup> Plus le personnage évolue dans l'univers, plus il développe son identité qui émerge des narrations vécues : il est le lieu d'une accumulation dramatique et mécanique, comme nous l'avons dit dans notre première partie.

Notons que les jeux schématiques comme *My Life with Master* mettent à mal cet aspect intrinsèquement sériel, puisqu'il s'agit, à chaque partie, de jouer de nouveaux personnages à l'intérieur d'un cadre aux étapes assez définies. Ces protagonistes ont une nature plus « dramatique » pour reprendre l'expression de Laws, puisque leur finitude est en revanche actée dès le départ.

### **La narration comme parcours du monde fictionnel**

Les PJ veulent découvrir et intercréer l'univers fictionnel, comme le veut la pulsion de complétude. La plupart du temps, les scénarios pensent la mise en intrigue (par opacification, nous l'avons vu dans *Masks of Nyarlathotep*) comme un itinéraire dans l'univers : peu importe la structure à laquelle nous avons à faire, le découpage narratif va de pair avec un découpage spatial. Dans *Jésus reviens !* et *Masks of Nyarlathotep*, à chaque scénario correspond une ville. C'est également assez prégnant dans *La Campagne impériale*. Que la campagne soit organisée en *sandbox*, comme les premiers donjons<sup>1399</sup>, ou qu'elle suive un modèle linéaire, où le point A mène au point B, le déroulé narratif va de pair avec un déplacement dans l'espace fictionnel : « Travelling can create real campaign challenges. Being that the name of the game is *Traveller*, I felt somewhat

---

<sup>1398</sup> LAWS Robin D., *Hamlet's Hit Points*, op. cit. p.148.

<sup>1399</sup> Et quand bien même, cette narration par l'espace qu'est le donjon reste une structure de scénario : « Dans le *Guide du maître* de la troisième édition, les auteurs font judicieusement remarquer que le plan d'un donjon reproduit l'arborescence d'un scénario "classique" : chaque salle représente une scène, et chaque porte représente un choix. [...] Chaque scène doit offrir plusieurs alternatives aux joueurs, minimum deux, pas plus de trois ou quatre. [...] Un nœud est une scène/salle par laquelle toutes les alternatives passent à un moment ou à un autre. [...] L'important, c'est que les PJ ne voient pas les nœuds. » CUIDET Arnaud, « Problème, le choix », in *Casus Belli*, saison 2, n° 22, Paris, oct.-nov. 2003, 82 pages, p.40-41.

obliged to keep the PCs moving ... and as I learned over time that makes for a challenging campaign model. »<sup>1400</sup>

L'évolution du personnage étant une fin en soi, l'itinéraire s'y prête à merveille car il catalyse un rapport actif au monde fictionnel, celui-ci façonnant aussi bien le PJ qu'il le façonne. Toute séquence narrative est un rapport de force, un conflit entre le protagoniste et son environnement, chacun modifiant l'autre. Le personnage s'étoffe par ses interactions avec l'univers, que la dynamique du parcours promet nombreuses et variées.

### **La narration, une mise en temporalité**

Alan Moore<sup>1401</sup>, célèbre scénariste de comics, explique qu'élaborer une intrigue consiste à imaginer un monde et des personnages et d'y ajouter le facteur temps. Les JdR proposent aux PJ de découvrir et de générer des connexions entre divers paradigmes diégétiques en les liant en un tout cohérent par le syntagme qu'est la temporalité de leur parcours. Il ne faut pas confondre *fabula* initiale (dont résulte le contexte que les joueurs vont intégrer), et le sujet, qui lui est créé par les PJ alors qu'ils jouent, et selon les étapes successives de leur itinéraire dans le monde fictionnel. Les joueurs sont responsables de cette temporalité qui va agencer les éléments du monde fictionnel selon une logique qui leur sera propre. La narration est une perception plus facilement abordable de l'univers fictionnel : « le temps devient humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative. »<sup>1402</sup>

Les univers rolistiques pourraient être qualifiés de « réservoirs de potentialités narratives », attendant l'actualisation par les PJ qui les mettraient dans la perspective d'une temporalité : « As long as you think in terms of a strict sequence of events (a plot), then you'll never understand the concept of interactive storytelling. Instead, you must think in terms of an entire dramatic universe of potential stories: a storyworld. »<sup>1403</sup> Le format narratif ludique ne consiste pas tant à créer des intrigues finies qu'à permettre ce processus, par une mise à disposition des potentialités :

---

<sup>1400</sup> APPELCLINE Shannon, *Fifth Imperium # 16, Twenty Weeks of Traveller, Part Two: GMing Lessons Learned*, 2011, <http://www.rpg.net/columns/fifthimperium/fifthimperium16.phtml>

<sup>1401</sup> « A plot is the combination of environment and characters with the single element of time added to it. » MOORE Alan, *Alan Moore's Writing for Comics*, Avatar Press, Urbana, 2003, 47 pages, p.30.

<sup>1402</sup> RICCEUR Paul, *Temps et récit, 1. L'intrigue et le récit historique*, Seuil, Paris, 1983, 404 pages, p.17.

<sup>1403</sup> CRAWFORD Chris, *On Interactive Storytelling*, New Riders, 2013, 44 pages, p.76.

*The “logic of narrative,” moreover, is increasingly moving towards a conception of narrative as a contingent assemble of characters, settings and actions that can be constantly reformatted, reconfigured and repackaged for release and re-use in different media for different purposes.*<sup>1404</sup>

C’est en cela que pour nous, le format narratif ludique ne transmet pas un produit fini au récepteur, mais un processus, qui est sa véritable fin.

Finalement, la narration en JdR pourrait être envisagée comme l’ensemble des éléments liés par le parcours des PJ et la temporalité qu’il induit, qu’ils découvrent ces connexions (interactivité) ou qu’ils les créent (intercréativité).

La différence entre les formats de scénario (épisodiques, set-piece, etc.) tient au degré jusqu’auquel ils contraignent la temporalité, du très contraignant pour un scénario linéaire, qui oblige de respecter l’ordre des liens, au très lâche pour le *sandbox* qui laisse les PJ libres de l’ordre de la succession des scènes.

### **Temporalité du texte rolistique narratif : un texte par anticipation narrative ?**

Dans l’absolu, tenter de prévoir l’intercréativité narrative relève de l’oxymore. Comme il ne sera jamais possible d’anticiper toutes les idées potentielles des PJ, les textes narratifs des JdR ont recours à plusieurs procédés qui les typent particulièrement et fondent leur identité.

L’anticipation est le premier d’entre eux. Il est courant de trouver de nombreux marqueurs représentatifs de cette stratégie, notamment par l’emploi du futur ou de la conjonction *si*, qui introduit une donnée hypothétique :

Si les joueurs rencontrent *Semper Fidelis*, il réagira différemment en fonction de leur statut. S’ils se présentent comme des anges en mission, il sera aux petits soins [...] Son but sera alors de les appâter. [...] S’ils arrivent avec une couverture crédible d’anges intégristes désireux de participer à l’opération JR, ils pourront avoir beaucoup plus d’informations [...].<sup>1405</sup>

Par ce biais, le texte donne des outils au MJ pour qu’il puisse faire réagir les PNJ avec cohérence aux actions des PJ, en rapport avec leurs objectifs et leur personnalité.

---

<sup>1404</sup> SIMONS Jan, *Narrative, Games, and Theory*, op. cit.

<sup>1405</sup> FANTON Olivier, TWARDOWSKI Mathias, *Jésus reviens !*, op. cit. p.35.

Le second procédé consiste à miser sur l'encyclopédie personnelle. Le recours à la culture intertextuelle et ses schémas connus permet normalement au texte de couvrir un vaste éventail de possibilités.

Dans l'exemple précédent, l'auteur part du principe que les PJ vont tenter de se faire passer pour des sympathisants car c'est fréquemment le cas lors de ces missions d'infiltration, comme il est possible de le lire dans les romans d'espionnage. À ce titre, l'aspect procédural de la mission fonctionne comme un consensus : *a priori*, et sauf s'ils ont eux-mêmes été infiltrés, un des PJ ayant le rôle du traître, les PJ ont tous pour objectif de mener leur quête à bien, et les promenades inférentielles *a priori* de l'auteur portent sur les moyens d'atteindre cet objectif.

Pour conclure, en JdR la narration en tant qu'acte, que processus, devient une fin en soi. Le jeu, par la mise au présent qu'il implique, permet une élaboration collective en temps réel de la narration, qui n'a aucune valeur en tant que « produit fini ». Nous pensons que le JdR, parce qu'il utilise le langage comme force de création de la fiction, peut être considéré comme un mode performatif de la littérature, sa *praxis*, où la narration devient une expérience intercréative.

Véritables livres pratiques narratifs, les scénarios ont pour but de fournir des outils pour mettre en place les cadres qui rendront les choix des joueurs significatifs, et contiennent en eux un éventail des possibles narratifs. Ils doivent anticiper sans prédéterminer, prévoir sans contraindre, pour que ce processus narratif soit interactif *et* intercréatif. Ce ne sont pas des verrous mais des bases, que le MJ pourra adapter et manier selon les actes des PJ, selon le principe d'intercréativité. En cela, ce sont des objets à contenu narratif assez unique, des catalyseurs d'histoires en puissance.

Après la disruption et la systématisation des éléments fictionnels, le JdR permet d'accomplir un troisième mouvement qui est celui de la réorganisation par la narration de ce matériau. Le parcours des PJ dans l'univers agit comme un liant. Il crée une temporalité signifiante qui constitue un ensemble narratif.

## II. INFLUENCES SUR LA CULTURE POPULAIRE : LE JDR, MÉTHODE DE CRÉATION IMPLICITE DE LA FICTION ?

Nous venons de voir que les scénarios fonctionnaient comme des manuels pratiques, dont le but était de fournir les outils nécessaires à la mise en place de la narration. S'ils n'ont pas vocation à produire une œuvre finie et fixe mais un processus, la pratique ou l'écriture de JdR a été ressentie comme « formatrice » pour nombre d'écrivains et de scénaristes. Les JdR eux-mêmes ne sont pas étrangers à l'apparition massive, dans les années 80, d'une littérature de l'imaginaire marquée par ses codes, comme nous allons le voir à présent.

### A. Livres dont vous êtes le héros et romans à licences, des produits dérivés littéraires du JdR ?

#### Les livres dont vous êtes le héros, une littérature interactive

Le principe des livres dont vous êtes le héros, ou livres-jeux, est de proposer des choix à leurs lecteurs selon une structure arborescente, via des blocs de texte numérotés. Cette fiction interactive<sup>1406</sup> trouve de multiples racines, que ce soit *El Jardín de senderos que se bifurcan* de Borges ou *Un conte à votre façon* de Raymond Queneau :

1. Désirez-vous connaître l'histoire des trois petits pois ?

a. si oui, passez à 4

---

<sup>1406</sup> Qui comprend également les jeux vidéo fonctionnant sur le même principe. Comme nous avons déjà évoqué ces premiers jeux vidéo textuels dans notre seconde partie, nous ne reviendrons pas dessus ici, à part pour préciser que « les MUD doivent une grande part de leur popularité actuelle au travail préparatoire accompli par celui qui fut un temps leur contemporain : *F.I.S.T. Fantasy Interactive Scenario by Telephone* (aventure fantastique par téléphone) était une idée concoctée par Steve Jackson de GW : tout simplement l'enregistrement d'un des romans des *Défis Fantastiques*, où les joueurs choisissaient leurs actions à chaque embranchement en appuyant sur une touche de leur téléphone. Le combat était aussi géré par l'appui sur des touches, et accompagné des fracas d'acier appropriés – et la froide évidence de la tonalité du téléphone si vous périssiez ! Les enregistrements étaient faits par des acteurs professionnels et incluaient des bruitages très réalistes, et la possibilité de sauvegarder votre personnage impliquait que vous pouviez jouer chaque fois que vous aviez quelques minutes pour téléphoner. » DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, septième partie : de nouvelles manières de jouer*, traduit de l'anglais par Rappaport, 1999, <http://ptgptb.free.fr/index.php/une-histoire-du-jdr-7-de-nouvelles-manieres-de-jouer/>

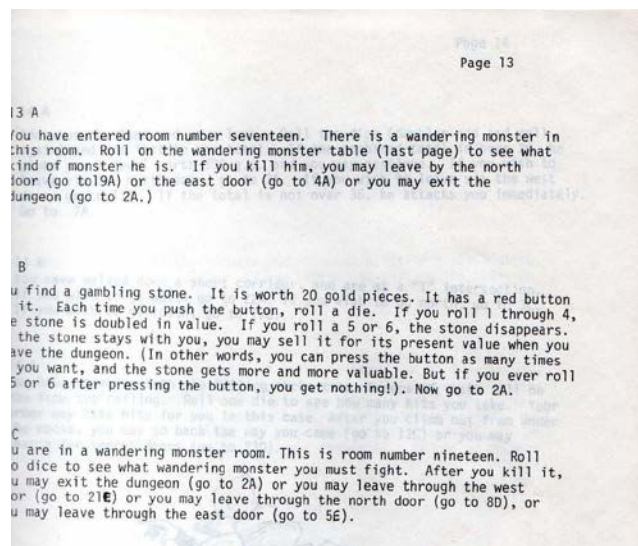
b. si non, passer à 2<sup>1407</sup>

Même si ce court texte ne compte que vingt et un paragraphes, il pose les bases du principe des livres-jeux. Comme dans un jeu vidéo, les options possibles sont définies au préalable par l'auteur et le récepteur choisit parmi elles, d'où l'interactivité. Comme la lectrice fait son chemin à travers le livre, elle parcourt l'œuvre fictionnelle, composée de ces potentialités narratives mises en réseau.

Le conte de Queneau datant de 1967, il apparaît donc clair que le JdR n'a rien à voir avec son invention. Pourtant, si en 1976 est édité *Sugarcane Island*<sup>1408</sup>, dans la collection The Adventure of You, considéré comme l'un des premiers livres-jeux « officiels », la même année la gamme de JdR *Tunnels & Trolls* s'enrichit de *Buffalo Castle*<sup>1409</sup>, la première aventure solo pour ce JdR :

Steve McAllister, était un technicien en aviation, et dans certains de ses manuels, il avait à suivre des instructions programmées (s'il se passe ceci voir page X, si vous faites cela voir page Y). C'est lui qui nous en a parlé sur une convention, et qui a trouvé que ce mécanisme pouvait s'adapter aux règles de *T&T*.<sup>1410</sup>

Il utilisait déjà un système de JdR, comprenant des dés, et observait le même déroulement par embranchements :



<sup>1407</sup> QUENEAU Raymond, « Un conte à votre façon », in OULIPO, *La Littérature potentielle*, coll. « Essais », Gallimard, Paris, 1973, 320 pages.

<sup>1408</sup> PACKARD Edward, *Sugarcane Island*, Vermont Crossroad Press, Waitsfield, 1976.

<sup>1409</sup> DANFORTH Elisabeth, LOOMIS Rick, *Buffalo Castle*, Flying Buffalo, Scottsdale, 1976.

<sup>1410</sup> Ken St Andre, « Ken St Andre, légende vivante », in *Casus Belli*, saison 4, n°3, *op. cit.* p.236.



Trois ans plus tard sort *The Cave of Time*<sup>1411</sup>, le premier ouvrage de la célèbre série Choose your own adventure. Nous sommes à l'orée des années 80, et le JdR ne sera pas étranger à l'essor que ce type d'ouvrages connaîtra durant cette période pour son influence sur les auteurs d'un célèbre best-seller, *The Warlock of Firetop Mountain*<sup>1412</sup>.

En 1981, Steve Jackson et Ian Livingstone<sup>1413</sup> publient *The Warlock of Firetop Mountain*<sup>1414</sup>, dans une collection appelée Fighting Fantasy Gamebook. Traduit en 1983 par Gallimard dans la gamme Un livre dont vous êtes le héros, série Défis fantastiques, « 15 000 exemplaires seront édités dans la collection Folio Junior, et distribués en librairie. Ils seront épuisés en l'espace de deux mois. »<sup>1415</sup> Les deux auteurs publieront d'autres ouvrages similaires qui rencontreront un succès mondial soit « 15 millions de titres vendus de par le monde rien que pour la série de Jackson et Livingstone, des traductions dans près de 20 pays. »<sup>1416</sup>

Jackson et Livingstone sont des passionnés de *wargames* et de JdR, ainsi que les créateurs de la célèbre compagnie britannique Games Workshop, à qui l'on doit notamment *Warhammer*. Ils posent le JdR comme influence directe de ce premier ouvrage :

#### ABOUT THE AUTHORS

Steve Jackson and Ian Livingstone are internationally wellknown figures in the Fantasy Games world. They were amongst the first Britons to become obsessed with American *Role-Playing Games* like *Dungeons & Dragons*, *Traveller* and *RuneQuest* initially as players and later as founders of Games Workshop Ltd. Their company was set up to promote this new hobby [...]

Role-Playing Games, of the sort sold by the Workshop, were the inspiration of *The Warlock of the Firetop Mountain*. Designed for solo adventures, the book works in a similar way to these games. Role-Playing Games are unique in that a 'GamesMaster', who acts as a 'god' for the adventure pursued by the players, is essential. In *The Warlock of the Firetop Mountain*, this GamesMaster is replaced by the book itself, using a technique similar to those who have undertaken programmed learning courses.<sup>1417</sup>

---

<sup>1411</sup> PACKARD Edward, *The Cave of Time*, Bantam Books, Londres, 1979.

<sup>1412</sup> LIVINGSTONE Ian, JACKSON Steve, *The Warlock of Firetop Mountain*, Puffin Books, Londres, 1982.

<sup>1413</sup> Qui deviendra d'ailleurs président d'Eidos Interactive, une célèbre société de jeux vidéo.

<sup>1414</sup> *Le Sorcier de la montagne de feu, ref*, Gallimard, Paris, 1983.

<sup>1415</sup> SAGOT Gildas, *Jeux de rôle, tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros, de rôle, tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Gallimard, Paris, 1986, 161 pages, p.67.

<sup>1416</sup> L'ÉQUIPAGE DU GROG, « Les Rejetons de *La Montagne de Feu* », *Casus Belli*, saison 2, n° 29, *op. cit.* p.26.

<sup>1417</sup> LIVINGSTONE Ian, JACKSON Steve, *The Warlock of Firetop Mountain*, *op. cit.*

Contrairement aux ouvrages des collections Choose your own Adventure et The Adventure of You, et comme *Buffalo Castle*, ce livre comprend un système de jeu qui déplace ce type d'ouvrage vers la sphère ludique, apport direct des JdR : tirage de caractéristiques aux dés, feuille d'aventure proche d'une fiche de personnage. Il introduit un aspect aléatoire par un système de résolution qui vient parfois prendre le pas sur le choix du lecteur lorsqu'il s'agit de déterminer la prochaine étape de l'aventure :

You may either return to the corridor and press on northwards (turn to **208**) or creep into the room and try to take the box without waking the creature. If you want to try to steel the box, *Test your luck*. If you are Lucky, he does not wake up – turn to **147**. If you are Unlucky, turn to **33**.<sup>1418</sup>

Gageons que cette tension provoquée par l'incertitude, le fait de partager l'autorité résolutive, a diversifié l'expérience des lectrices en investissant l'univers fictionnel d'une force réactive en creux : ces jets de dés viennent contraindre la toute-puissance décisionnelle du lecteur, ce que nous avons appelé l'inertie. Cette opposition est importante pour l'impression qu'elle donne d'être en présence d'un monde fictionnel qui existe au-delà du protagoniste pour lequel il a été créé.

Dans le même ordre d'idées, les combats sont gérés par un système de résolution qui utilise des jets opposés : la lectrice jette un dé et ajoute son score de *Skill*, une de ses caractéristiques. Elle fait ensuite de même pour son adversaire, celui qui obtient le résultat le plus élevé blesse l'autre. Cela a pu ajouter un aspect stratégique qui est un nouveau facteur de choix pour le récepteur. La collection porte d'ailleurs le nom de Fighting Fantasy Gamebook.

De surcroît, la manipulation des dés et du crayon a pu renforcer l'aspect interactif car, comme en JdR, un acte extradiégétique vaut pour un acte intradiégétique. Lorsque la lectrice lance les dés, cela signifie qu'elle tente de mettre un coup d'épée au goblin qu'elle affronte.

Autre élément typiquement rolistique, *The Warlock of Firetop Mountain* permet de bâtir, même sommairement, un personnage unique, défini par trois caractéristiques (*Skill*, *Stamina* et *Chance*) et son équipement. Même si l'apport du récepteur reste très léger, celui lui permet d'être impliqué dans la création d'un fragment du monde fictionnel.

---

<sup>1418</sup> *Ibid.* paragraphe 82.

La même année, TSR publie également le premier tome de sa collection de livres-jeux *Endless Quest, Dungeon of Dread*<sup>1419</sup>. Il a notamment une visée éducative<sup>1420</sup>, mais ne comprend pas de système de jeu qui permette de créer son personnage, ce qui le rend plus proche de la collection *Choose your own adventure* que de *Buffalo Castle*.

En France, en 1985, Gallimard traduit dans la même collection *Folio Junior*<sup>1421</sup>, distribuée en librairie et en grande surface, *L'Œil noir*, un JdR allemand par lequel s'initieront de nombreux rôlistes. « Comme de nombreux joueurs de ma génération, je suis un peu tombé dans le bouillon par hasard, d'abord en collectionnant les Livres dont vous êtes le héros édités par Gallimard »<sup>1422</sup>. Pour un temps au moins, la collection lancée par Livingstone et Jackson réussit à amener quelques lecteurs JdR, avec des livres moins onéreux et plus largement diffusés. C'était l'un des buts de ces ouvrages, « à l'origine conçus par leurs auteurs Steve Jackson (homonyme de celui de Steve Jackson Games) et Ian Livingstone comme un moyen d'introduction aux jeux de rôle fantastique. »<sup>1423</sup>

En 2006, et après une progressive disparition de ces ouvrages, alors que Mongoose édite le JdR *Lone Wolf*<sup>1424</sup> depuis deux ans, Gallimard décide de rééditer les tomes de cette série pour la traduction française du jeu. Si les Livres dont vous êtes le héros n'ont plus le succès qu'ils avaient dans les années 80, on observe une recrudescence de ces titres en format numérique, notamment sur tablettes et smartphones. Walrus Books leur consacre une collection, *Rendez-vous au 14*. Gamebook Store est une librairie numérique spécialisée dans les livres interactifs, qui se veut proche du JdR : « Les histoires sont écrites, illustrées et promues par des gens ayant la même passion : le jeu de rôle »<sup>1425</sup>, alors que l'éditeur numérique Coliloquy se propose d'élargir les perspectives de la littérature interactive par les nouvelles technologies. Les Australiens de Tin Man Games offrent une

---

<sup>1419</sup> ESTES Rose, *Dungeon of Dread*, TSR, Lake Geneva, 1982.

<sup>1420</sup> « An educational department is established to develop curriculum programs for reading, maths, history and problem-solving - the greatest success being the *Endless Quest* book series. »  
[www.wizards.com/dnd/DnDArchives\\_History.asp](http://www.wizards.com/dnd/DnDArchives_History.asp)

<sup>1421</sup> *Défis fantastiques, Défis et sortilèges* (écrits par les auteurs français Gildas Sagot et Bruno Giraudon), *Loup solitaire* (depuis adapté en JdR), font partie des célèbres séries de Livres dont vous êtes le héros édités par Gallimard. Certaines séries comme *Loup solitaire*, *Les Messagers du temps* ou *Quête du Graal* étaient de véritables cycles avec une intrigue principale qui permettaient au personnage incarné par la joueuse d'évoluer.

<sup>1422</sup> Willy Favre, in MILLET Sarah, *Le Livre de jeu de rôle : de la conception à la rédaction*, op. cit. p.56.

<sup>1423</sup> L'ÉQUIPAGE DU GROG, « Les Rejetons de *La Montagne de Feu* », *Casus Belli*, saison 2, n°29, op. cit. p.26.

<sup>1424</sup> BELCHER Ian, HAHN August, *Lone Wolf*, Mongoose Publishing, Swindon, 2004.

<sup>1425</sup> [www.gamebookstore.fr/site-jeu-de-role/](http://www.gamebookstore.fr/site-jeu-de-role/)

expérience plus proche du livre dont vous êtes le héros traditionnelle, avec jets de dés interactifs. Versu, par les créateurs de *Second Life*, est une application qui propose des textes interactifs où les autres personnages réagissent aux actes de celui du joueur, en utilisant l'intelligence artificielle du jeu vidéo *Les Sims 3*.<sup>1426</sup> La littérature interactive semble perdurer et muter au fur et à mesure des évolutions technologiques.

Pour conclure, en important des dispositifs ludiques dans cette pratique de lecture qui laisse une partie de son autorité à son récepteur, le JdR introduit une part d'aléatoire et stratégique qui a durablement laissé sa marque.

### Les romans à licence, des parties racontées ?

Ce que l'on appelle les romans à licence sont des romans qui se déroulent dans l'univers d'un JdR donné, comme cela peut être le cas pour un jeu vidéo ou film, un portage transmédiatique en somme. La série de romans *Dragonlance*<sup>1427</sup>, dont les premiers tomes furent rédigés presque en même temps que la campagne du même nom pour *AD&D*, est probablement la plus célèbre. Vendue à des millions d'exemplaires, elle comprend à ce jour presque deux cents volumes.

Tracy Hickman, un de ses deux principaux auteurs avec Margareth Weis, explique que des parties de JdR sont à l'origine de cette série :

It's been over ten years since we gathered in my little apartment for a game session. Dragonlance was known only to a handful of us then, an infant full of promise not yet realized. We were playing the first adventure of what would eventually prove to be a wonderful experience for millions—but on that night, as I recall, we mostly didn't know what we were doing. I was running the game from my own hastily assembled design notes. Both my wife and Margaret were there among a host of others who were struggling to find their characters from the thin shadowy outlines we had given them. Who were these Heroes of the Lance? What were they really like?

We were just settling in to the game when I turned to my good friend Terry Phillips and asked what his character was doing. Terry spoke... and the world of Krynn was forever changed. His rasping voice, his sarcasm and bitterness all masking an arrogance and power that never needed to be stated suddenly were real. Everyone in the room was both transfixed and terrified. To this day Margaret swears that Terry wore the black robes to the party that night.

---

<sup>1426</sup> <http://www.cnetfrance.fr/news/versu-les-ebooks-ou-vous-pouvez-changer-l-histoire-39787293.htm>

<sup>1427</sup> HICKMAN Tracy, WEIS Margaret, *Dragonlance, Dragons of Autumn Twilight*, TSR, Lake Geneva, 1984, *Dragons d'un crépuscule d'automne*, trad. par Dominique Mikorey, Fleuve noir, Paris, 2001.

Terry Phillips happened to choose Raistlin for his character and in that fated choice gave birth to one of *Dragonlance*'s most enduring characters.<sup>1428</sup>

Le premier tome de la première trilogie s'appelle *Dragons of Autumn Twilight* et correspond au premier volume de la campagne, *Dragons of Despair*. Les prétirés que peuvent incarner les joueurs sont également les héros du roman. Dans un monde ravagé par un cataclysme, ceux-ci se mettent en quête de la Lancedragon afin de vaincre la Reine des Ténèbres, qui envoie ses dragons ravager Krynn.

Tout aussi célèbres sont les romans se déroulant dans l'univers des *Royaumes oubliés* pour *AD&D*, monde créé par Ed Greenwood. Cette série compte également plusieurs dizaines de tomes, notamment *La Saga d'Elminster*<sup>1429</sup>, ou *La Trilogie de l'Elfe noir*<sup>1430</sup>, qui met en scène les aventures du fameux personnage de Drizzt Do'Urden.

D'autres gammes de JdR, comme *Vampire: the Masquerade*, *Shadowrun*, *Warhammer*, *Qin*, *Nephilim* ou *Pathfinder*, développeront des collections de romans. Il est courant que ces romans, malgré leur vif succès pour certains, fassent l'objet de critiques quant à leur filiation avec les JdR, trop prégnante pour certains : leurs *topoi* sous-jacents seraient trop envahissants.

Dans certains cas, les groupes de personnages principaux semblent tout droit sortis d'une partie de JdR. C'est le cas de ceux de *Dragons of Autumn Twilight*, de vieux amis qui se retrouvent dans une auberge et partent sauver le monde lors d'une quête épique et commune. Chacun est spécialisé, et représente un archétype particulier du jeu. Les paradigmes qui le composent (classe, race, armes et armures de prédilection et autres spécialités) doivent être identifiés dès la première description, comme c'est le cas avec Tanis, le guerrier demi-elfe :

L'homme se mouvait avec la gracieuse souplesse des elfes mais il appartenait au monde des humains. Sa capuche verte abritait une barbe auburn et un visage tanné. Il portait un arc en bandoulière et une épée au flanc. Ses vêtements de cuir souple étaient frappés des motifs qu'affectionnaient les elfes.<sup>1431</sup>

---

<sup>1428</sup> Tracy Hickman, avant-propos in WEIS Margaret, *Dragonlance: The Raistlin Chronicles, The Soulforge*, Wizards of the Coast, Renton, 1998.

<sup>1429</sup> GREENWOOD Ed, *Elminster, The Making of a Mage*, TSR, Lake Geneva, 1995.

<sup>1430</sup> SALVATORE R.A., *The Dark Elf Trilogy, Homeland*, TSR, Lake Geneva, 1990, *Terre natale*, trad. par Sonia Quémener, Bragelonne, Paris, 2008.

<sup>1431</sup> *Dragons d'un crépuscule d'automne*, op. cit. p.23.

Il est presque possible de visualiser une partie de la fiche-personnage de Tanis. Les personnages sont autant de combinaisons qui montrent les différentes possibilités permises par le système de création.

En outre, même au-delà de la fantasy et des peuples marqués par leur culture qu'elle met en scène, il est courant de voir rappelés les comportements typiques de telles ou telles catégories de personnages. Ce sont autant de codes propres à l'univers, qu'il faut marquer :

Je lui dis ce que je pensais de l'insouciance des Nephilim de l'Air et lui enjoignis de venir me chercher à la gare d'Avignon. [...] Lil, bien sûr, était en retard à la gare mais je n'étais plus pressé. L'impatience sied mal au Nephilim de l'Eau et ne me ressemble pas du tout.<sup>1432</sup>

Like Many Gangrel, or so Victoria believed, Javic appeared to prefer his own company to the virtual exclusion of all others, as he made no effort to entertain Cyndy. Victoria wasn't even certain where he dwelt, though Atlanta was green enough to support a clutch of Gangrel within as well as outside the city.<sup>1433</sup>

Comme dans *OD&D* où les PJ étaient au départ définis par leur rôle dans le groupe, ces héros sont parfois très spécialisés et forment une équipe équilibrée, stratégiquement efficace où chacun déploie ses compétences :

— Ne les embroche pas sur ton épée ! avertit Raistlin. Ils se pétrifient. Ce ne sont pas des prêtres, mais des hommes-serpents. C'est pourquoi ils s'enveloppent de houppelandes et de capuchons.

Aussi différents que l'ombre et la lumière, les jumeaux faisaient preuve d'une belle unité au combat. Ils se parlaient peu, car leurs pensées se transmettaient plus vite que la parole.

Voyant que Caramon laissait tomber son épée et sa dague, les créatures se précipitèrent vers lui, leurs vêtements défaits flottant de façon grotesque sur leurs écailles.

— Je suis prêt, dit le guerrier à son frère.

— *Ast tarsak simiralan krynawi*, psalmodia Raistlin en lançant une poignée de sable dans les airs.

Les créatures se figèrent, stoppées dans leur élan. Leurs yeux clignèrent ; en quelques secondes, elles reprirent leurs esprits et chargèrent de nouveau.

— Ces créatures résistent à la magie ! gémit Raistlin.

Mais le bref répit suffit à Caramon. De ses mains immenses, il empoigna les têtes reptiliennes et les choqua l'une contre l'autre. Les corps tombèrent sur le sol comme des statues. Deux autres monstres émergèrent du chariot, brandissant des épées courbes dans leurs mains bandées.

— Place-toi derrière moi, ordonna Raistlin.

---

<sup>1432</sup> COLLET David, COLLET Isabelle, Nephilim, le chant de la terre, Éditions Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 2014, p.105.

<sup>1433</sup> ACHILLI Justin, FLEMING Ghebord, GRIFFIN Eric, RYAN Kathleen, WIECK Stewart, *Vampire: the Masquerade, The Fall of Atlanta*, White Wolf, Stone Mountain, 2003, p.255.

Caramon ramassa ses armes et, à regret, recula derrière son frère.

Raistlin fixa intensément les deux monstres qui, reconnaissant un magicien, hésitèrent à approcher.<sup>1434</sup>

Dans ce passage, Caramon le guerrier et Raistlin le magicien allient leurs forces et leurs différentes spécialités de façon complémentaire, notamment pour faire face aux ennemis qui sont immunisés à certaines de leurs capacités. Il faut s'organiser de façon tactique en prenant en compte les spécificités des ennemis, afin de donner la réponse la plus efficace.

Comme en JdR les personnages font des plans précis avant de pénétrer dans un lieu, où chacun a un rôle à jouer : « Nous pourrions attaquer par la porte principale, mais les gardes donneront immédiatement l'alerte. Je vous propose d'entrer dans ce *trou noir* et de l'explorer d'abord. Flint, tu passes devant. Raistlin, nous avons besoin de lumière. »<sup>1435</sup>

Parfois, il est difficile de dissocier les actes des personnages de ceux d'un potentiel joueur :

Vallyn lui jeta un rapide coup d'œil. « Tu ne crois pas que nous avons le temps de... d'explorer un peu le reste ? »

Elle sourit intérieurement. Évidemment, elle lui avait promis une part du butin. « Jette un œil pendant que j'emballe cela pour que l'on puisse les emporter. Mais il y a assez de gemmes à l'étage du dessus. »<sup>1436</sup>

Cette pulsion exploratoire visant à trouver un trésor est topique des premiers scénarios de JdR : il faut explorer le donjon, peu importe la raison initiale de la mission, il s'agit d'accumuler un maximum de richesse. Celle-ci peut se cacher dans toutes sortes d'endroits dissimulés.

Les mécanismes du système de jeu, ayant en partie pour but de rendre interactifs et maniables les paradigmes de la fiction, deviennent parfois franchement saillants : « La terreur et la confusion m'avaient poussé à chevaucher toute la nuit, ce qui avait eu l'avantage d'utiliser la totalité de la durée de mon sort de convocation pour échapper aux horreurs de Deuilsaule. »<sup>1437</sup> La durée du sort, donnée objective et précise, confère à la magie une propriété presque froide de science exacte. S'il est cohérent de supposer que le

---

<sup>1434</sup> *Dragons d'un crépuscule d'automne, op. cit. p.93.*

<sup>1435</sup> *Dragons d'un crépuscule d'automne, op. cit. p.310.*

<sup>1436</sup> JONES Howard Andrew, *Pathfinder Tales, The Plague of Shadows*, Paizo, Redmond, 2011, *La Peste des ombres*, trad. par Aurélie Pesséas, Black Book Éditions, Lyon, 2012, p.237.

<sup>1437</sup> GROSS Dave, *Pathfinder Tales, Prince of Wolves*, Paizo, Redmond, 2010, *Le Prince des loups*, trad. par Aurélie Pesséas, Black Book Éditions, Lyon, 2011, p.193.

joueur comme le personnage pense à l'optimisation de ses ressources, la mécanique du système de jeu est réellement saillante.

De la même manière, les capacités spéciales des personnages sont ostensiblement mises en évidence, que ce soit selon leur « race » : « presque toutes les créatures d'Outreterre étaient dotées de l'infravision, elles pouvaient voir dans le spectre infrarouge. »<sup>1438</sup> Ou selon leur classe, qui prédétermine la nature de leurs actions, comme pour ce roublard : « Tasslehoff, bon à rien, viens donc par ici, c'est ta spécialité ! Tu te vantes de trouver les portes secrètes derrière lesquelles dorment de fabuleux trésors ! Donc agis ! »<sup>1439</sup> Les protagonistes sont autant caractérisés par leurs paradigmes définitoires que par leurs compétences de prédilection.

Un autre trait distinctif des novélisations des univers de JdR est la mise en valeur de l'univers et de son histoire :

Leopold was Toreador, which meant, of course, that his sire—whoever she was, whatever her mortal life had been and no matter how different that was from his own— was Toreador too. And her sire, and the sire before that and before that, back however many generations it required to reach the so-called third, the legendary Antediluvian who founded the Toreador bloodline in some ancient time. This founder was only two generations removed from the hypothetical original vampire, to whom Leopold had read references as “Caine,” the man Western mythology reviled as the first murderer.<sup>1440</sup>

La présentation du personnage est l'occasion d'évoquer, via sa lignée, la mythologie vampirique propre à cet univers où Caïn serait le premier vampire. On mentionne également le fait que la lignée d'un vampire est identique à celle de son sire, le vampire qui le transforme en vampire, élément typique de ce jeu formalisé lors de la création de personnage.

En outre, les romans sont également le prétexte à une description plus subjective, plus « littéraire » et moins encyclopédique de certains lieux emblématiques, comme la Seattle de *Shadowrun* :

À mesure que nous traversons les collines recouvertes d'appartements de l'ouest d'Auburn, la conurb que l'on appelle le grand Seattle était illuminée de lumières féériques, ou bien était-ce un rassemblement de

---

<sup>1438</sup> *Terre natale, op. cit.* p.15.

<sup>1439</sup> *Dragons d'un crépuscule d'automne, op. cit.* p.313.

<sup>1440</sup> *Vampire: the Masquerade, The Fall of Atlanta, op. cit.* p.173.



lucioles défoncées aux puces. Une mer de lumière s'étalait, semblant atteindre l'horizon. L'éclat de sa lumière collait au ciel comme une sangsue, rendue tellement épaisse par la fumée chimique et son habituel cocktail diabolique de toxines que l'air lui-même semblait rougeoier d'une lumière maussade.<sup>1441</sup>

Si cette description riche de figures d'analogie est dans un rapport complémentaire avec les descriptions plus objectives données dans les manuels du jeu, il a parfois été reproché à certains romans issus de JdR d'être des suppléments d'univers déguisés, ayant davantage pour vocation de décrire un cadre spécifique, où la narration ne devenait qu'un prétexte à l'itinéraire. Dans certains cas pourtant, les romans ont permis aux auteurs de développer des pans entiers d'univers laissés dans l'ombre : « quand j'ai écrit ce livre, j'ai dû créer la société des elfes noirs dans les Royaumes oubliés à partir de rien. »<sup>1442</sup> La démiurgie était un aspect crucial du travail de certains auteurs, dont la créativité à ce niveau n'était pas aussi bridée que l'on pourrait l'imaginer :

Dans les livres, Menzoberranzan, la cité des elfes noirs et l'Outreterre sont mes créations. Lorsque j'écris, je ne rajoute plus autant de choses dans le monde qu'au début. Les auteurs ajoutaient beaucoup de choses car c'était un monde vaste et pratiquement inexploré. Nous ajoutons dans nos livres des éléments de monde.<sup>1443</sup>

L'univers fictionnel selon un fonctionnement systémique est ici un aspect important de la création littéraire.

Enfin, il est courant de lire que les narrations développées dans ces ouvrages sont assez pauvres, répétitives et axées sur les combats. Si l'omniprésence des affrontements tient également aux origines de la fantasy, il est certain qu'une attention particulière est portée aux scènes d'action et à leur description :

Les cimenterres semblaient onduler, tourbillonnant dans une danse qui émerveillait Briza et Maya. Malice, elle, s'en rendait à peine compte, concentrée qu'elle était sur l'incantation d'un nouveau sort puissant. Certaine que Drizzt serait tout à fait en mesure de battre sa soeur, elle en avait tenu compte dans son plan.

Le jeune drow se cantonnait à la défensive, dans l'espoir obstiné que sa mère allait revenir à un semblant de raison et faire cesser cette folie. Sinon, il comptait tenir tête à Maya, la faire trébucher, mettre fin au combat en l'acculant dans une position de défaite. Il lui restait à espérer que Briza et Malice ne le forceraient pas alors à la tuer comme elles avaient fait pour Byuchyuch.

---

<sup>1441</sup> FINDLEY Nigel D., *Shadowrun*, 2XS, Roc Books, New York, 1992, trad. par Morgan Rousseau et Ghislain Bonnotte, Black Book Éditions, Lyon, 2011, p.30.

<sup>1442</sup> R.A. Salvatore, *JDR Mag*, n°24, Paris, automne 2013, 81 pages, p.45.

<sup>1443</sup> *Ibid.*

Et finalement Maya fit un faux pas. Elle écarta de son bouclier un cimenterre dont la trajectoire incurvée allait droit sur elle, mais surévalua la force nécessaire : son bras partit vers l'extérieur. L'autre lame de Drizzt se porta en avant, en direction de la poitrine de Maya, pour la forcer à battre en retraite.

Le sort de Malice prit possession de l'arme à ce moment précis.<sup>1444</sup>

À grand renfort de tournures hyperboliques, le côté épique du combat est mis en exergue, « tourbillonnant, sort puissant, un océan de douleur atroce », comme les pensées tactiques des personnages : « elle en avait tenu compte dans son plan, se cantonnait à la défensive, l'acculant, le forcer à battre en retraite ». Ce point de vue stratégique, de la réflexion posée et froide, du temps rallongé qui rappelle le jeu au tour par tour, contraste avec l'action explosive, rapide et violente de l'affrontement, de la fulgurance du temps réel.

Cette prédominance des combats est peut-être due au fait qu'elle permet de mettre en valeur l'évolution et « l'ennoblissement » des personnages, ainsi que les relations qui se tissent entre eux lors des aventures, deux éléments très importants autour d'une table de JdR :

Quand j'écris, c'est comme si les personnages me racontaient leurs histoires. Les histoires sont presque secondaires [...] je fais particulièrement attention à la manière dont les personnages vont évoluer, ce à quoi ils vont être confrontés (ce qu'ils vont expérimenter). C'est le point le plus important de mon travail d'écriture selon moi.<sup>1445</sup>

De la même manière, dans les *Chroniques de Dragonlance*, ces relations entre les protagonistes (amitié, trahison, mort, triangle amoureux, etc.) occupent le premier plan. Ce sont peut-être ces deux éléments, plus que tout autre, qui prêtent le flanc à la critique la plus récurrente concernant les romans à licence, le fait d'avoir l'impression de lire un compte rendu de partie, sans le traitement temporel de mise en forme qu'exige un récit : nous reprenons ici la distinction de Genette entre histoire, récit et narration.

En conclusion, s'il est possible de dégager de grands axes d'influence, il existe une si importante variété et un si grand nombre de textes publiés qu'il serait réducteur de se laisser aller à un jugement global et définitif sur les romans à licence quant à leur qualité,

---

<sup>1444</sup> *Terre natale, op. cit.* p.142 et 143.

<sup>1445</sup> R.A. Salvatore, *JDR Mag*, n°24, *op. cit.* p.45.

tant celle-ci peut varier d'un titre à l'autre. Ils font partie de ces premières œuvres transmédiatiques dont le but était de développer un univers fictionnel qui avait vocation à devenir une véritable marque, comme *Star Wars*, et éventuellement d'amener certains lecteurs au JdR. Il ne faut pas non plus négliger la motivation mercantile concernant leur publication, pas plus qu'il ne faut nier *a priori* leurs potentielles qualités.

Toujours est-il que les JdR, en distillant certains de leurs codes à travers le filtre des livres dont vous êtes le héros et les romans à licence, ont contribué à marquer les littératures de l'imaginaire et la fantasy en particulier, vu la très large diffusion des séries les plus vendues.

Ses univers ayant engendré de nombreux romans, le JdR est, au-delà de sa finitude et de son propre processus, producteur de littérature. Mais au-delà d'une simple uniformisation et d'un appauvrissement, dont l'impact est certes réel mais réducteur, nous allons voir à présent que l'influence du JdR sur la littérature a su se faire plus subtile et définitoire d'une identité.

## B. Le JdR, école des littératures de l'imaginaire ?

### Le JdR, « relais » de la littérature fantasy en France

« Sans Gygax l'heroic fantasy serait oubliée »<sup>1446</sup>, dit Moorcock. Si, comme nous allons le constater, certains auteurs américains des genres de l'imaginaire reconnaissent cette influence, en France, d'un point de vue purement littéraire comme éditorial, la fantasy, notamment lors de ses débuts, a été marquée par les JdR. Le mouvement de cette ascendance est double : en aval, comme le dit le critique Jacques Baudou, « c'est sans aucun doute le public des rôlistes qui a assuré en France le succès de la fantasy. »<sup>1447</sup> Plus encore, pour André-François Ruaud, le JdR a carrément permis d'introduire le genre dans l'Hexagone :

Il me semble que les JdR ont créé plusieurs générations de joueurs familiers des univers de la fantasy, et par conséquent demandeurs d'une littérature de fantasy. En France, la fantasy était une littérature censurée, jusqu'aux années 1990, car les responsables éditoriaux qui auraient pu s'en charger venaient de la culture « science-fiction » et abhorraient la fantasy, qu'ils jugeaient comme un sous-genre peu fréquentable. Avec

---

<sup>1446</sup> François Marcela-Froideval, « Froideval : Gygax et moi *Casus Belli*, saison 4, n°1, *op. cit.* p.245.

<sup>1447</sup> BAUDOU Jacques, *La Fantasy*, *op. cit.* p.121.

l'arrivée des générations de joueurs, il y a tout d'abord eu un lectorat demandeur, qui s'est tourné vers la lecture en V.O. dans un premier temps faute de trouver de la fantasy en français ; puis de nouveaux auteurs d'imaginaire et de nouveaux éditeurs sont arrivés, qui venaient de la culture JdR. Ceux-là ont « débloqué » le marché, se sont mis à écrire ou à publier de la fantasy en France. Comme en parallèle les vieux éditeurs de SF disparaissaient, le phénomène de censure du genre a enfin disparu.

Selon vous, peut-on dire que les JdR ont joué un rôle de relais concernant les genres de l'imaginaire ?

Ils ont en tout cas fait pencher la balance (commerciale) en faveur de la fantasy, au détriment de la SF finalement.<sup>1448</sup>

Il est surprenant de constater que l'influence rolistique sur la fantasy qui est parfois méprisée a servi de filtre pour bon nombre de ses premiers lecteurs français.

### Romanciers et éditeurs rôlistes dans les littératures de l'imaginaire

En amont, nombre d'auteurs qui ont fait et font encore la « spécificité française » de la fantasy et parfois au-delà, comme Mathieu Gaborit, Fabrice Colin<sup>1449</sup>, Léa Silhol<sup>1450</sup>, Alexis Flamand<sup>1451</sup>, Léo Henry<sup>1452</sup>, Laurent Kloetzer<sup>1453</sup>, Pierre Grimbert<sup>1454</sup>, Cédric Ferrand<sup>1455</sup>, Charlotte Bousquet<sup>1456</sup>, Jean-Philippe Jaworski<sup>1457</sup> ou Pierre Pevel<sup>1458</sup> ont un lien plus ou moins ténu avec la sphère rolistique.

---

<sup>1448</sup> André-François Ruaud, voir entretien en annexe.

<sup>1449</sup> « J'ai commencé par écrire des scénarios de jeux de rôles, d'où l'écriture rapide, car les jeux de rôles sont mal payés, il faut donc apprendre à écrire vite, l'angoisse de la page blanche n'existe pas. » Fabrice Colin, TALE Alyz, « Fabrice Colin, auteur protéiforme » in *Elegy*, n°26, Boulogne-Billancourt, premier trimestre 2003, 97 pages, p.76.

<sup>1450</sup> Qui nous a appris par mail en 2007 qu'Angharad, protagoniste de son roman *La Sève et le Givre*, était un de ses personnages de JdR.

<sup>1451</sup> Voir entretien en annexe.

<sup>1452</sup> Qui a notamment beaucoup écrit pour la troisième et la quatrième édition d'*INS/MV*.

<sup>1453</sup> « Comment en êtes-vous venu à l'écriture ? [...] Essentiellement par le jeu de rôle. [...] Mes premiers textes étaient le récit de ce qui se passait "entre" les parties, ou bien le récit de certains événements particulièrement intenses. » VINCENT Jérôme, *Interview de Laurent Kloetzer*, 2000, [www.actusf.com/spip/Interview-de-Laurent-Kloetzer.html](http://www.actusf.com/spip/Interview-de-Laurent-Kloetzer.html)

<sup>1454</sup> « *Le Secret de Ji*, c'est une partie de JdR ». Frédéric Weil, voir entretien en annexe.

<sup>1455</sup> « J'ai publié mon premier roman (qui est fortement teinté de rôlisme) ». FERRAND Cédric, *Moi, rôliste*, 2012, <http://hu-mu.blogspot.fr/2012/06/moi-roliste.html>

<sup>1456</sup> « Je crois que nous puisons tous, à différents degrés, une partie de notre inspiration dans les parties jouées, maîtrisées, les univers, les personnages. Pratiquer (ou avoir pratiqué) le jeu de rôle est une force, dans la mesure où nous arrivons assez facilement à "capoter" ou créer des univers, à nous glisser dans la peau d'un personnage de l'histoire pour réfléchir à la manière dont il agirait. » Charlotte Bousquet, « Les Conseils des auteurs de fantasy aux rôlistes », *JDR Mag*, n°15, *op. cit.* p.25.

Concernant les autres genres, si l'on examine les treize membres de la Ligue de l'imaginaire, un collectif d'auteurs français parmi les plus vendus, cinq sont liés, de près ou de loin, au JdR : Patrick Bauwen a débuté en écrivant des scénarios pour *Casus Belli* dans les années 90, Maxime Chattam explique que le JdR lui a « appris à raconter une histoire »<sup>1457</sup>, Henri Lœvenbruck pratique le JdR et le GN, Bernard Werber anime régulièrement des parties des *Loups garous de Thiercelieux*<sup>1460</sup> et met en scène un écrivain qui utilise le JdR comme outil d'écriture<sup>1461</sup>, Jean-Luc Bizien<sup>1462</sup> est également l'auteur du JdR *Hurlements*.

Du côté des romanciers anglophones les plus célèbres, on citera G. R. R. Martin<sup>1463</sup>, Megan Lindholm<sup>1464</sup> (alias Robin Hobb), Steven Brust<sup>1465</sup>, Raymond E. Feist<sup>1466</sup>, Scott

---

<sup>1457</sup> « Le jeu et l'écriture fonctionnent chez moi en vases communicants, non sur le plan stylistique, mais sur le plan diégétique et narratif » Jean-Philippe Jaworski, *JDR Mag*, n°17, Paris, hiver 2012, 82 pages, p.30 bis.

<sup>1458</sup> « Mes premiers romans étaient inspirés du JdR Nightprowler », Pierre Pevel, *JDR Mag*, n°17, *op. cit.* p.21 bis.

<sup>1459</sup> *Di6dent*, n°7, *op. cit.* p.15.

<sup>1460</sup> GUGLIELMI Jessica, *Une grande réussite pour Noire Vézère*, 2014, [www.sudouest.fr/2014/07/22/une-grande-reussite-pour-noir-vezere-1621332-1898.php](http://www.sudouest.fr/2014/07/22/une-grande-reussite-pour-noir-vezere-1621332-1898.php)

<sup>1461</sup> « Ghislaine a été surprise que je joue encore aux jeux de rôles. Je lui ai expliqué que ceux-ci m'aident à rédiger des fiches pour mes personnages et à les situer. » WERBER Bernard, *L'Empire des anges*, Albin Michel, Le Livre de poche, Paris, 2000, p.355.

<sup>1462</sup> « Quel rôle a eu le jdr dans votre parcours d'écrivain ? Il est essentiel, fondateur. Le JdR, c'est l'école de l'écriture, de la construction, de la rigueur... et de la réactivité aussi. » Jean-Luc Bizien, *JDR Mag*, n°5, *op. cit.* p.14.

<sup>1463</sup> « It was on that day in 1983 Vic Milan gave me a role-playing game called *Superworld* as a birthday present, thereby unknowingly planting the first seed of the *Wild Cards* universe. » MARTIN George R.R., « On the *Wild Cards* Series », in HARRIGAN Pat et WARDRIP-FRUIIN Noah (dir.), *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, *op. cit.* p.15. Dans cet article, il explique comment les PJ de sa table sont devenus les personnages des romans, p.16 et 17.

<sup>1464</sup> « Je pense que c'est [les JdR] merveilleux. Je me souviens des premières boîtes rouges de *Donjons et Dragons*, et à quel point c'était une idée excitante. Chaque partie était faite des gens qui s'asseyaient pour jouer, donc toujours différente, toujours nouvelle. Et je préfère encore les jeux de rôle sur table avec un meneur de jeu et l'esprit qu'il y a derrière. » Robin Hobb, *JDR Mag*, n°17, *op. cit.* p.6 bis.

<sup>1465</sup> « I was thinking that I just wanted to relax and write something fun and easy, and it seemed obvious that I could just go back to Vlad, because I knew so much of his backstory from having played him in a table-top role-playing game. So I did, and just sort of dashed off a book called "Duel." But when the marketing department at Ace got it, they said, roughly, "But his first book did really well, and it had a funny one-word title. Can't he find another funny one-world title?" Well, YENDI was pretty obvious, so I renamed it. » Steven Brust, in VENTRELLA Michael A., *Interview with NY Times best seller Steven Brust*, 2013, <http://michaellaventrella.com/2013/10/27/interview-with-ny-times-bestseller-steven-brust/>

<sup>1466</sup> « Because of his unique position, describing a world created by a roleplaying group, Feist has long said that he's writing historical novels, not fantasy. » APPELCLINE Shannon, *Designers & Dragons : The Column #13*, 2012, <http://www.rpg.net/columns/designers-and-dragons/designers-and-dragons13.phtml>

Lynch<sup>1467</sup>, China Miéville<sup>1468</sup> ou encore Laurell K. Hamilton<sup>1469</sup>, créatrice de la série *Anita Blake*.

Le JdR a également été formateur pour tout un pan des éditeurs des genres de l'imaginaire français :

C'est là [l'édition de JdR] que j'ai commencé à travailler, que j'ai mis le doigt dans l'édition et que j'ai appris à faire des livres. Le jeu de rôle a été un moment important pour notre génération et pas seulement pour moi : auteurs, scénaristes, illustrateurs ; on avait à l'époque une phrase avec Gérard Guéro : « le jeu de rôle mène à tout à condition d'en sortir. » [...] D'ailleurs le contexte économique a choisi pour nous et le jeu de rôle est devenu tellement peu viable économiquement, même si aujourd'hui je suis ébloui par la qualité du travail et la compétence de quelques boîtes de jeux de rôle comme Sans Détour : ce qui me prouve que ce que nous n'avons pas réussi à faire, d'autres l'ont réussi. [...] J'ai pris un café avec Mathieu Gaborit, et à chaque fois on ne peut pas s'empêcher de repenser à cette époque où on était dans un bureau avec Fabrice Colin, et où on brainstormait.<sup>1470</sup>

Encore aujourd'hui les partenariats entre les maisons d'édition de JdR et de romans ne sont pas rares, comme c'est le cas entre Bragelonne et Sans Détour, ou Mnémos et les XII Singes.

### Fantasy française et JdR, se démarquer des anglo-saxons

Nous allons voir l'influence qu'a pu avoir le JdR sur la fantasy française et à quel point celle-ci a laissé son empreinte sur cette littérature. Cette ascendance constitue-t-elle un élément définitoire de l'identité française, ou au contraire agit-elle comme un facteur d'uniformisation ?

---

<sup>1467</sup> « Je joue depuis que je suis au lycée. Les origines de Locke viennent d'un personnage que j'ai joué trop brièvement pour une partie de *Star Wars* vers 1999-2000, une sorte d'agent secret et d'escroc avec quelques pouvoirs psychiques. Les pouvoirs spéciaux ont été virés, mais j'aimais tellement le concept de base du personnage qu'il m'est resté. » *JDR Mag*, n°17, *op. cit.* p.23 bis.

<sup>1468</sup> « I do find the systematicity of the world creation in RPGs quite inspiring in my own work. » China Miéville, in SKARKA Gareth-Michael, *An Interview with China Miéville*, 2002, <http://www.rpg.net/news+reviews/columns/china24apr02.html>

<sup>1469</sup> « Oui, j'ai joué lorsque j'étais plus jeune et que j'avais plus de temps, mais j'ai trouvé que les jeux de rôle utilisaient la même partie de mon cerveau qui me sert à écrire, donc j'avais plus l'impression de travailler que de jouer » HAMILTON Laurell K., *Can a Bookworm be a Gym Rat?* 2010, notre traduction, [www.laurellkhamilton.org/2010/06/can-a-bookworm-be-a-gym-rat/](http://www.laurellkhamilton.org/2010/06/can-a-bookworm-be-a-gym-rat/)

<sup>1470</sup> Stéphane Marsan, *JDR Mag*, n°17, *op. cit.* p.31 bis.

Pour certains auteurs français, la fantasy semble indissociable du jeu : « la fantasy est un terrain de jeu »<sup>1471</sup> nous dit Jean-Philippe Jaworski, et Mathieu Gaborit ajoute : « la fantasy qui vit en moi évoque surtout des souvenirs de jeu de rôle »<sup>1472</sup>.

Quand les JdR font leur apparition en France au début des années 80, ils sont essentiellement représentés par *Call of Cthulhu* et surtout *D&D*, qui contribue à poser les bases des codes d'une fantasy *mainstream* en les diffusant largement. Ils sont suivis de près par les deux autres *best sellers* des JdR fantasy de l'époque, *RuneQuest* et *Warhammer* qui vont participer à définitivement fixer les canons du genre.

Les jeux français, pour se faire une place auprès de tels géants, n'ont pas d'autres choix que de se différencier de ce mouvement uniformisant afin de tirer leur épingle du jeu. Certaines productions françaises font le choix de se déplacer vers les marges de la fantasy, ou d'en sortir pour investir d'autres champs de l'imaginaire. *Maléfices*, s'il rappelle *Call of Cthulhu* par certains aspects, s'attache au fantastique français du XIX<sup>e</sup> siècle.

En fantasy, on glisse vers les ramifications historiques ou urbaines : *Légendes*, dont le merveilleux est constitué de la matière mythique celtique de l'époque, prend place au II<sup>e</sup> siècle av. J.-C. *Scales*, dans les années 90, permet de jouer des descendants des dragons dans notre monde contemporain. *Nightprowler*, à la même époque, donne à voir un univers de fantasy très urbain où les joueuses incarnent des voleurs.

Il s'agit de détourner les codes de la fantasy pour se les approprier : dans l'onirique *Rêve de dragon*, les personnages évoluent dans les songes de ces créatures merveilleuses. Parmi ces jeux de fantasy atypiques qui posent une des premières pierres d'une identité de la fantasy française, on trouve le titre d'un auteur désormais renommé du genre, Jean-Luc Bizien. Dans *Hurlements*, les personnages se transforment en animaux et sillonnent le monde dans une caravane au XI<sup>e</sup> siècle. Dès les années 80, les prémices d'une spécificité se résument en un principe : le détournement d'éléments topiques pour les rendre originaux.

### *Les Chroniques crépusculaires et autres romans de l'école rôliste*

Le premier tome de la trilogie des *Chroniques crépusculaires*<sup>1473</sup> de Mathieu Gaborit, *Souffre-jour*, est considéré comme une des premières œuvres de fantasy française. D'un

---

<sup>1471</sup> Jean-Philippe Jaworski, *JDR Mag*, n°17, *op. cit.* p.22 bis.

<sup>1472</sup> Mathieu Gaborit, *Ibid.*

<sup>1473</sup> GABORIT Mathieu, *Souffre-jour*, Éditions Mnémos, Paris, 1995.

point de vue créatif comme éditorial, cette œuvre est liée à la sphère rolistique. L'auteur a écrit un JdR sorti un an auparavant, *Ecryme* qui donne à voir un univers steampunk très original, et écrit dans la revue *Casus Belli*, comme Roland C. Wagner<sup>1474</sup> d'ailleurs. *Souffre-jour* posera les premières pierres de l'univers de son jeu *Agone* qui sortira quatre ans plus tard.

À cette époque, ce jeu est édité par Multisim, dont Mnémos est la filiale romanesque<sup>1475</sup>. Stéphane Marsan, aujourd'hui à la tête de Bragelonne, sera l'éditeur de la trilogie :

*Souffre-Jour* s'est imposé à moi comme LE roman que je voulais, celui qui signait en quelques lignes la spécificité française de la fantasy. La première phrase, l'emploi du « je » narratif, l'atmosphère, les idées sur la magie, le héros adolescent tourmenté en butte à la décision paternelle...<sup>1476</sup>

Certains de ces thèmes rejoignent ceux qui étaient déjà des composantes des jeux français du genre : l'accent est mis sur l'atmosphère fantastique, gothique et romantique héritée du XIX<sup>e</sup> siècle, dans un univers qui doit davantage à l'esthétique baroque du XVI<sup>e</sup> siècle et à la Renaissance qu'au Moyen Âge, (tout comme l'*Arachnae* de Charlotte Bousquet ou la *Ciudalia* de Jean-Philippe Jaworski d'ailleurs) :

La nuit s'achevait et je pressai le pas, impatient de retrouver la tiédeur de mon grenier. J'avais l'impression d'entendre les rues appeler le soleil, fatiguées de leur nuit sordide. Je resserrai sur mon corps le grand manteau pourpre qui me protégeait du froid. L'hiver s'était abattu avec une rage meurtrière sur la cité qui s'imprégnait, en silence, de ses cadavres glacés. Au nord, les Mille Tours dominaient la vaste perspective laiteuse des toits lorgoliens. Depuis notre arrivée, une semaine plus tôt, je ne me lassais jamais d'embrasser leurs silhouettes tourmentées, de surprendre les lumières mystérieuses qui scintillaient aux lucarnes.<sup>1477</sup>

---

<sup>1474</sup> « Roland C. Wagner s'est occupé pendant de nombreuses années de la rubrique "inspi universalis" de *Casus Belli* première incarnation. Par sa plume passionnée, il a aidé de nombreux rôlistes à se faire une culture littéraire des genres de l'imaginaire. » *Casus Belli*, saison 4, n°5, *op. cit.* p.99.

<sup>1475</sup> « L'univers de *Nephilim* donna naissance à plusieurs noms de sociétés liées d'une manière ou d'une autre à cette aventure éditoriale et ludique. Le nom des éditions Mnémos provient directement de l'effet Mnémos. » *Nephilim*, quatrième édition, *op. cit.* livret anniversaire.

<sup>1476</sup> Stéphane Marsan, *Entretien avec Stéphane Marsan*, [http://www.souffre-jour.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=79&Itemid=153](http://www.souffre-jour.com/index.php?option=com_content&task=view&id=79&Itemid=153)

<sup>1477</sup> GABORIT Mathieu, *Les Chroniques crépusculaires, Les Danseurs de Lorgol*, Éditions Mnémos, Paris, 1995, réédition de 1999, p.105.



Cette trilogie est la quête initiatique et identitaire d'un jeune homme qui l'amènera à parcourir le monde, et finalement à le sauver. C'est le schéma typique, nous l'avons vu, des JdR, lui-même hérité des premières œuvres de fantasy : il s'agit de confronter le personnage à l'univers, afin de mieux distiller la richesse diégétique, comme pour les romans à licence. Le monde fictionnel est une création aussi importante, si ce n'est plus que le récit qui s'y déroule.

En liant narrativement l'ensemble, on implique le protagoniste de façon à confondre son histoire personnelle à celle du monde, de façon plus ou moins implicite :

Une harmonie minérale, une extraordinaire symbiose qui lie la jeune fille et la cité comme deux amants afin qu'ils forment une seule et même entité dont les frontières s'étendent du cœur de la ville jusqu'aux faubourgs.

Être Abyrne. Entendre les milliers de voix qui résonnent entre ses murs, ressentir les milliers de pas qui la piétinent. Une sensation vertigineuse, un ouragan émotionnel qui mène tout droit à la mort.<sup>1478</sup>

Si la fantasy est un genre de la pérégrination, chez les auteurs-rôlistes la description topographique opère une fusion avec l'espace intérieur du personnage, procédé amorcé par certains romans naturalistes comme *Pierre et Jean*. Au début du chapitre 2, l'auteur utilise la description de la jetée filtrée par le regard de Pierre comme un moyen de rendre compte de son état psychologique, technique encore usitée aujourd'hui par les romanciers rôlistes, comme nous allons le voir avec un extrait de *Gagner la guerre*<sup>1479</sup> de Jean-Philippe Jaworski :

Je quittai la splendeur hautaine et ténébreuse de Torrescella. Je dégingolai les ruelles pentues pour retrouver les quartiers populaires. Malgré l'averse qui se mit à tomber, malgré les rues noires et les carrefours éclairés par de pauvres quinquets, je retrouvai enfin un peu de vie. Une vie louche, pouilleuse, reprise aux entournares, mais pleine de cette tension animale qui monte dans le soir depuis le pavé et le seuil des tavernes. Je retrouvai par bribes l'harmonie fêlée de mon existence d'antan, le lacis sombre des venelles, des arches et des impasses, la nuit pleine de silhouettes absorbées par leurs vices et leurs plaisirs. Comme un limier remonte une piste, les relents de crasse et d'urine, les arômes de vinasse chaude, les bouffées de parfum bon marché. J'allai boire de mauvaises piquettes dans divers bouges de la via Mala et de la via Descuartizza. Je perdus quelques pièces en pariant sur un combat de coqs, j'en regagnai le double en intimidant un bonneteur, je pris plaisir à observer le manège de deux rabatteurs associés avec un tricheur

---

<sup>1478</sup> GABORIT Mathieu, *Abyrne, Aux ombres d'abyrne*, Éditions Mnémos, Paris, 1996, réédition de 2013, p.87.

<sup>1479</sup> JAWORSKI Jean-Philippe, *Gagner la guerre*, Les Moutons électriques, Lyon, 2009, réédition de 2013.

professionnel. J'aperçus une pute de bas étage en train de se faire sauter sous un porche : ça me donna envie d'une femme. Inévitablement, j'échouai via Maculata, chez Diamantina.<sup>1480</sup>

Benvenuto, maître espion, sort d'un enterrement, d'où l'attention portée à la vie et l'animation. Affecté par ces obsèques, comme il le dit juste avant ce passage, « j'avais trop peur de ressembler à la dépouille sage et chétive », cette déambulation est prétexte à montrer sa féroce envie de vivre. En outre, son passé est indissociable de cet espace. En un sens, cet itinéraire-monologue sous-tend tous les traits de caractère qui le définissent : ses talents d'enquêteur (limier), ses fines facultés d'observation et d'analyse (avec le manège des rabatteurs), son penchant pour les plaisirs de la chair, du jeu et de la boisson, sa propension à la violence (en intimidant) et bien sûr son goût pour les intrigues politiques qui sont le sujet principal du roman.

À contre-courant de l'uniformisation attribuée à l'influence du JdR, ces auteurs ont tendance à détourner certains éléments topiques afin de conférer à leur univers son originalité.

Dans les *Chroniques des crépusculaires*, la magie est générée par les danseurs, d'étranges petits êtres dont la relation avec le sorcier déterminera la puissance et le genre de magie. En un sens, cette relation entre danseur et magicien est une métaphore du JdR : le mage serait le joueur, le danseur le personnage, la « magie » naissant des émotions que procure le mage au danseur, des relations qu'ils entretiennent. En outre, en proposant une forme plus originale de magie, il est plus facile de surprendre le lecteur, y compris d'un point de vue narratif (nous pensons ici aux romans *Abyrne* ou *Arachnae*) : cette magie prend à défaut l'encyclopédie personnelle du lecteur et joue un rôle important dans les liens de causes à effets des différentes intrigues.

Finalement, cette trilogie se pose comme le premier titre représentatif de la spécificité française du genre :

Il est celui qui a en quelque sorte donné des lettres de noblesse au genre pour ceux qui n'étaient pas (ou plus) séduits par la fantasy américaine. [...] Il a de cette façon réalisé une synthèse, pour le dire vite, de la fantasy américaine et d'un certain fantastique français ; du commercial et de l'original.<sup>1481</sup>

---

<sup>1480</sup> *Ibid.* p.220-221.

<sup>1481</sup> Stéphane Marsan, *Entretien avec Stéphane Marsan, op. cit.*

Le « commercial » est représenté par les aspects typiques de la fantasy (quête du jeune garçon, pérégrination, scènes d'action, format sériel) et l'original par l'atmosphère et le style d'écriture. Il convient de nuancer ces propos : il n'est pas question de considérer la comparaison entre fantasy française et américaine d'un point de vue hiérarchique, où l'une serait meilleure que l'autre. Il va de soi qu'il existe nombre de titres français topiques et médiocres, et beaucoup d'œuvres américaines extrêmement qualitatives et originales. Cette dichotomie montre seulement le fait qu'à l'époque, la fantasy la plus « standardisée », rentable et visible en termes de communication et de placement en librairie reste essentiellement américaine.

Jouissant d'un succès inattendu, cette trilogie constitue le point de départ d'un véritable mouvement : « de nombreux auteurs disent s'être décidés à écrire de la fantasy et à essayer d'être publiés après avoir lu Gaborit. »<sup>1482</sup>

En littérature fantasy, les romanciers rôlistes se distinguent grâce à trois paramètres essentiels.

D'abord, ils se détachent d'une esthétique médiévale pour investir d'autres siècles, comme la Renaissance ou l'époque victorienne.

Ensuite, ils donnent à voir des univers bien plus urbains que les paysages naturels et sauvages de Tolkien.

Enfin, ils mettent en scène des personnages qui ont une relation privilégiée voire fusionnelle avec le monde fictionnel.

Voyons maintenant comment le JdR peut, par sa pratique, devenir une méthode d'apprentissage de l'écriture de romans, en tout cas pour certains aspects.

#### Incarner un personnage : expérimenter, tester et comprendre ses protagonistes

Si depuis, nombre d'auteurs n'assument pas pleinement cette ascendance, Gaborit la ressent comme une « école » de la fiction :

Les quinze années suivantes, j'ai joué deux à trois fois par semaine au jeu de rôle. [...] Une salle du rêve où j'ai forgé mon appétit pour l'imaginaire, où j'ai développé, des heures durant, d'improbables scénarios qui avaient tous la même origine : l'heroic fantasy. J'ai donc commencé à écrire à l'âge de 10 ans, lorsque j'ai

---

<sup>1482</sup> *Ibid.*

ébauché ces premiers scénarios. Je parle d'une écriture de l'imaginaire, d'une écriture partagée, pas d'un roman.<sup>1483</sup>

L'auteur différencie ce processus du roman, pour insister sur l'aspect collectif et l'intercréativité, mais le compare à un acte d'écriture, comme processus créateur de fiction. De la même manière, dans son atelier d'écriture Mille idées à l'heure, Orson Scott Card évoque la méthode des questions causales. Elle permet, selon lui, de déterminer l'enchaînement des causes et conséquences qui président aux actes d'un protagoniste. Cette méthode fonctionne à la manière d'un JdR, comme dans l'exemple qu'il donne : « D'accord, le bébé pleure. Que faites-vous ? On le change. Vous le changez, mais il continue à pleurer. On lui donne à manger. On lui fait faire son rot. On lui demande de se calmer. »<sup>1484</sup>

Cette méthode, comme le JdR, fonctionne selon le principe de « promenades inférentielles anticipées » qui vont permettre de déterminer les bases de la *fabula* selon la cohérence intradiégétique propre à chaque personnage (son caractère, ses moyens, ses objectifs), ce qu'en JdR on appelle également le *roleplay*. Si le processus rolistique lui-même, nous l'avons dit, n'implique pas la production d'une œuvre « finie » et assimilable par d'autres récepteurs, le processus mental empathique qu'il implique (agir en tant que personnage dans un contexte fictionnel en étant le créateur du panel des potentialités), peut contribuer à développer cette « gymnastique » qui participe à l'élaboration narrative romanesque, déjà présente chez nombre d'écrivains : « Si j'étais roi, assassin, voleur, courtisane, religieuse, jeune fille ou marchande aux halles, qu'est-ce que je ferais, qu'est-ce que je penserais, comment est-ce que j'agis ? »<sup>1485</sup> Le JdR est une mise en pratique de cette mécanique, son apprentissage :

Mes premiers pas dans l'écriture, alors que j'étais tout gamin, sont intimement liés à l'essence même du jeu de rôle. À chaque livre, à chaque histoire que je lisais, je me demandais ce qu'il se serait passé si j'avais été à la place ou à côté du héros. J'ai alors commencé à inventer mes propres histoires, puis me suis ensuite tourné vers le jeu de rôle... en tant que maître du jeu, bien sûr. Ce qui est amusant, c'est que le jeu de rôle

---

<sup>1483</sup> Mathieu Gaborit, *Entretien avec Mathieu Gaborit*, [http://www.souffre-jour.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=81&Itemid=149](http://www.souffre-jour.com/index.php?option=com_content&task=view&id=81&Itemid=149)

<sup>1484</sup> CARD Orson Scott, *Personnages et Points de vue*, trad. par Nénad Savic, Bragelonne, Paris, 1988, (2008), 351 pages, p.50.

<sup>1485</sup> MAUPASSANT Guy de, *Pierre et Jean*, *op. cit. Le Roman*, p.55.

m'a, ensuite et à son tour, permis de revenir à l'écriture. Mes premiers romans (lé trilogie d'*Ervalon*, publiée en 2009 aux éditions Mnémos), sont issus d'une longue campagne contée à mes joueurs.<sup>1486</sup>

Si l'on accuse parfois les personnages de JdR de ne pas être des protagonistes littéraires mais de simples canaux d'interaction ludique, nombres d'auteurs de fantasy française ont créé et « expérimenté » leurs personnages ainsi avant d'en faire les héros de leurs romans, la pratique ludique leur conférant une épaisseur par leur évolution d'une part, et par leur mise en situation d'autre part :

J'expérimente souvent, en jeu de rôles, les traits de caractère de certains personnages de roman. C'est une manière, pour moi, d'apprendre à les connaître, de ressentir un peu à leur manière certaines situations.<sup>1487</sup>

As with Shade's powers, the outcome of the cumulative dice rolls of a half-dozen sessions had brought the character to a crossroads I wouldn't have envisioned. And the situation invited me to get inside the character's head, to figure out, as every writer needs to do with a successful creation, just how he'd react to this unforeseen crisis.<sup>1488</sup>

Le JdR est une manière, pour le romancier, de ne voir le monde fictionnel qu'à travers les yeux d'un personnage particulier. Il peut se concentrer sur la cohérence de ses réactions par rapport à sa personnalité, le confronter à l'opposition, en se focalisant sur ses motivations : c'est une mise en pratique de l'empathie dramatique qui permet de façonner la personnalité du protagoniste hors du champ du roman lui-même, un processus préparatoire en quelque sorte.

### Le JdR, une méthode démiurgique pour des univers systémiques

Si certains écrivains expérimentent leurs personnages grâce au JdR, pour certains celui-ci est un moyen de « tester » des univers :

Avant de rédiger mon diptyque sur le Paris de 1900, j'ai passé plusieurs mois plongé dans des centaines de livres de références pour m'immerger dans cette époque, cette vie, ses mœurs, et pour comprendre et revivre le Paris de 1900. Après un peu plus de 7000 pages de doc assimilée, et des centaines de photos, plans

---

<sup>1486</sup> David bry, *JDR Mag*, n°17, *op. cit.* p.25 bis.

<sup>1487</sup> Charlotte Bousquet, *Entretien avec Charlotte Bousquet*, 2009, <http://www.atemporel.com/actus/entretiens/197-entretien-charlotte-bousquet?31ddf7bc1fdf994e6955b1798f1f07a4=4094d96fda7bb0bcbaec9458fa4a1d00>

<sup>1488</sup> LOWDER James, « The Double-Bladed Axe », in HINDMARCH Will (dir.), *The Bones, us and our dice*, *op. cit.* p.199.

et dessins rassemblés, j'ai voulu m'assurer que je maîtrisais vraiment bien mon sujet. Quoi de mieux qu'une partie de jeu de rôle pour se tester ? Avec des joueurs curieux, qui n'arrêtent pas de poser des questions, et avides de descriptions réalistes ! Sauf que je me suis un peu laissé embarquer dans toutes les idées que je rêvais d'exploiter ! Du coup j'ai écrit une campagne que nous avons jouée pendant un an et demi au rythme d'une partie par semaine. L'histoire n'avait rien à voir avec mes romans, mais c'était une plongée dans cette ambiance. Cela m'a permis de m'immerger totalement dans cette époque et de m'assurer que j'étais prêt pour écrire « *Leviatemp* » et « *Le Requiem des Abysses* ». Dans ces deux romans, il y a quelques clins d'œil aux joueurs d'ailleurs, des personnages...<sup>1489</sup>

Le JdR nécessitant un univers immédiatement disponible pour les joueuses qui vont le parcourir à leur guise, il ne peut se permettre d'être distillé sporadiquement, par petites touches, et doit être organisé comme un ensemble systémique. Cédric Ferrand, qui a travaillé sur l'adaptation de son roman *Wastburg*<sup>1490</sup> en JdR, pointe bien cette différence démiurgique :

Jouer dans *Wastburg* me contraint à y voir tous les défauts de construction. Je n'ai pas écrit le roman en le pensant comme un univers de JdR. Du coup en l'adaptant en jeu, je me suis confronté à tous les petits détails que je n'aborde pas dans le roman mais que je trouve incontournables maintenant que j'ai pris le temps d'y penser. Car dans le roman, c'est moi qui dicte le mouvement de la caméra. Si un truc est flou, je me contente de ne pas insister dessus et de faire un plan large pour noyer le poisson. En JdR, je livre les décors au MJ. Et je vois bien qu'il y a des trucs que j'ai négligés.<sup>1491</sup>

Pour un romancier, avoir à sa disposition un univers pensé pour le JdR permet de « piocher » dans un ensemble déjà organisé. Tout est question de parcours, d'itinéraire. Dans un roman celui-ci est imposé par la narration, là où il est rhizomique dans un JdR :

Dans un roman, l'auteur choisit de décrire tel ou tel aspect de son univers, mais cette description reste limitée, ne serait-ce que pour ne pas ralentir le rythme de l'histoire. De plus, elle est figée, car un roman, à cause de sa nature narrative, n'évolue pas.

Dans un jeu de rôle, le MJ, en relation avec ses joueurs, va pouvoir détailler autant qu'il le souhaite tout élément de cet univers : villes, bâtiments, habitants, écosystème, mœurs, personnages, psychologies de ceux-ci, parenté, etc. On peut « zoomer » autant qu'on le souhaite et toujours découvrir ou inventer des détails de plus en plus fins. D'où cette nature fractale !<sup>1492</sup>

---

<sup>1489</sup> Maxime Chattam, *Di6dent*, n°7, *op. cit.* p.16 et 17.

<sup>1490</sup> FERRAND Cédric, *Wastburg*, Les Moutons Électriques, Lyon, 2011.

<sup>1491</sup> FERRAND Cédric, *Les 5 trucs sur Wastburg*, *op. cit.*

<sup>1492</sup> Alexis Flamand, voir entretien en annexe.

Voilà la raison pour laquelle les univers de JdR sont bâtis comme des systèmes, pour être toujours disponibles. Toutefois, cet outil, ce moyen, peut devenir un problème s'il est utilisé comme fin en soi : « C'est ce que j'appelle le "syndrome du rôliste" : insérer tellement de détails sur le monde que l'histoire en est réduite à la portion congrue et souffre d'un manque d'originalité. »<sup>1493</sup> Il faut se garder d'une structure narrative enchaînant autant de pièces d'un donjon en enfilade. Le récit ne doit pas être une simple avancée dans l'espace qui ne serait pas mise en tension et enrichie par des éléments dramatiques. En fait, ce qui est parfois reproché aux romans rolistiques médiocres, c'est qu'ils se contentent de raconter une *fabula*, de façon chronologique et simple, sans prendre la peine d'accomplir une réelle mise en récit.

Dans notre deuxième partie, nous avons défini ce que nous appelons la structuration paradigmatique des univers, et l'avons identifiée dans trois œuvres de la culture populaire de jeunesse, dont deux sont au départ des romans. S'il s'agissait d'observer la généralisation de cette tendance chez des auteurs qui, à notre connaissance, n'étaient pas influencés par le JdR, celle-ci est d'autant plus prégnante chez les écrivains rôlistes. On assiste à une systématisation des univers qui, à l'image des mondes rolistiques, se posent comme de véritables schémas cohérents, et non comme une simple toile de fond à une narration.

Dans le cycle *Le Cœur d'Amarantha*<sup>1494</sup> de Charlotte Bousquet, une des auteures du JdR *C.O.P. S.*, le monde d'Amarantha est d'emblée abordé selon sa genèse. Celle-ci définira la géopolitique et la culture des différentes zones que l'on découvrira tout au long de la trilogie. Le premier tome du *Trône de fer* commence avec la liste des plus importantes maisons, où sont présentés les personnages principaux, un peu à la manière d'une pièce de théâtre classique. En les montrant comme membres des organisations qui fondent la structure de la société, on comprend d'emblée que nous avons à faire à des protagonistes qui sont les rouages d'un monde fictionnel systémique, dont les maisons sont les premiers paradigmes. Dans ces romans, les structures cosmologiques sont données au lecteur avant même qu'il commence sa lecture, par le péri-texte, sous une forme encyclopédique plus ou moins marquée.

---

<sup>1493</sup> *Ibid.*

<sup>1494</sup> BOUSQUET Charlotte, *Le Cœur d'Amarantha, Les Arcanes de la trahison*, Nensitiveqnen, Aix-en-Provence, 2004.

Bernard Werber, dans la *Trilogie des Fourmis*<sup>1495</sup>, le *Cycle des anges*<sup>1496</sup> et le *Cycle de dieux*<sup>1497</sup>, développe une encyclopédie fictive, *L'Encyclopédie du savoir absolu et relatif*. Elle n'est pas sans évoquer un univers partagé, d'autant plus que l'auteur est coutumier du tissage de liens plus ou moins ténus entre ses différents romans, et les suppléments de JdR consacrés à l'univers. Il est très courant, dans les genres de l'imaginaire, que les auteurs citent des livres fictifs issus de la diégèse du roman. Ils tiennent lieu de « cautions historiques » sous-tendant la richesse de ces mondes, comme c'est le cas pour cette extension du JdR *Earthdawn* :

Le texte suivant est un extrait d'un traité incomplet écrit en 1499 TH par Vrayma Tourment de l'aube, une érudite troll de renom. Ce genre de personne est une rareté, car les trolls accordent peu de valeur aux écrits, considérant qu'ils manquent de la vivacité et donc de la véracité) propre à leur riche tradition orale.<sup>1498</sup>

Notons toutefois que, dans ce cas également, Frank Herbert faisait déjà usage de cette technique dans son cycle *Dune*<sup>1499</sup>, comme *Les Mémoires volés*.

Chez Werber, les extraits de cette encyclopédie mettent en exergue cette conception du monde comme système :

NIVEAU D'ORGANISATION : L'atome a son propre niveau d'organisation.

La molécule a son propre niveau d'organisation.

La cellule a son propre niveau d'organisation.

L'animal a un niveau d'organisation et au-dessus de lui la planète, le système solaire, la galaxie. Mais toutes ces structures ne sont pas indépendantes les unes des autres. L'atome agit sur la molécule, la molécule sur l'hormone, l'hormone sur le comportement de l'animal, l'animal sur la planète.<sup>1500</sup>

Cet extrait insiste sur les liens de cause à effet systémiques qui fondent le monde. Comme chez Charlotte Bousquet et la genèse mythique du monde d'Amarantha, s'observe cette attention donnée à une cosmologie claire et transmise, en toute transparence, au

---

<sup>1495</sup> WERBER Bernard, *Les Fourmis*, Albin Michel, Paris, 1991.

<sup>1496</sup> WERBER Bernard, *Les Thanatonautes*, Albin Michel, Paris, 1994.

<sup>1497</sup> WERBER Bernard, *Nous, les dieux*, Albin Michel, Paris, 2004.

<sup>1498</sup> CRUZ Robert, DOWD Tom, FINDLEY Nigel D., GASGIONE Marc, HENSLEY Shane Lacy, LAWS Robin D., MULVIHILL Mike et autres, *Earthdawn, recueil des donneurs de noms*, RedBrick Ltd, Auckland, 2006, trad. Par Aurélie Pesséas et Sabine Abbonato, Black Book Éditions, Lyon, 2010, p.121.

<sup>1499</sup> HERBERT Frank, *Dune*, Chilton Books, New York, 1965, Robert Laffont, Paris, 2003.

<sup>1500</sup> WERBER Bernard, *L'Empire des anges, op. cit.* p.141.



lecteur, toujours avec une prégnance des relations causales : « Au commencement était... Le zéro : Le vide. Ce vide a évolué pour devenir de la matière. Et cela a donné... Un : Le minéral. Puis ce minéral a évolué pour devenir vivant. Et cela a donné... »<sup>1501</sup> De la même manière, certaines entrées posent des catégories sociologiques à l'aide de paradigmes très marqués :

La civilisation de Vanuatu est d'ordre clanique, chaque clan appartenant à un corps de métier différent.

Il y a le clan spécialisé dans la pêche, le clan spécialisé dans l'agriculture, la poterie, etc. [...]

Les clans étant spécialisés, lorsque naît dans un clan d'agriculteurs un enfant montrant des dons innés pour la poterie, il quittera les siens pour être adopté par une famille de potiers qui l'aidera à exprimer son talent.<sup>1502</sup>

Il serait presque possible d'imaginer des classes de personnages à partir de cet extrait, comme nous pourrions imaginer des « races » à partir de celui-ci :

Selon le sociologue Philippe Peissel, les caractères féminins présentent quatre tendances :

1 — les mères,

2 — les amantes,

3 — les guerrières,

4 — les initiatrices.

Les mères accordent par prédilection l'importance au fait de fonder une famille, avoir des enfants et les élever.

Les amantes aiment séduire et vivre de grandes histoires passionnelles.

Les guerrières veulent conquérir des territoires de pouvoir, s'engager pour des causes ou des enjeux politiques.

Les initiatrices sont les femmes tournées vers l'art, la spiritualité ou la guérison. Elles seront d'excellentes muses, éducatrices, doctresses. C'étaient jadis les vestales.

Pour chaque personne, ces tendances sont plus ou moins développées.<sup>1503</sup>

Si la culture Vanuatu est tout à fait réelle, au même titre que les théories de Philippe Peissel, le fait d'y porter une attention particulière et de les intégrer au texte montre l'importance accordée aux fonctionnements systémiques cosmologiques.

---

<sup>1501</sup> *Ibid.* p.37.

<sup>1502</sup> *Ibid.* p.165.

<sup>1503</sup> *Ibid.* p.293 et 294.

Dans le même ordre d'idées, dans le premier tome de son cycle *Autre-Monde*, *L'Alliance des Trois*<sup>1504</sup>, Chattam organise la société de son roman post apocalyptique en trois catégories qui là aussi, fonctionnent comme ces paradigmes définitoires apparentés à des classes de personnages : les Pans sont les héros, des adolescents qui développent des pouvoirs à la suite de la Tempête, le cataclysme qui a ravagé la Terre. Ces pouvoirs étant liés à leur personnalité, ils constituent un second paradigme qui vient les définir. Les Cyniks sont des adultes cruels qui les enlèvent, et les Gloutons sont des êtres sauvages et violents, des humains ayant muté. Les Longs Marcheurs font le lien entre les différents clans d'adolescents, les Pans. Tous ces paradigmes propres à l'univers sont autant de composants qui permettent de construire son personnage potentiel, comme dans *Harry Potter* ou *Naruto* (voir notre deuxième partie). D'ailleurs, lorsque l'on pose la question à l'auteur sur une éventuelle adaptation d'une de ses œuvres en JdR, voici ce qu'il répond :

Ma série « *Autre- Monde* » s'y prêterait bien. Chaque personnage aurait le choix de son altération, les idées de scénarios ne manqueraient pas, entre l'aspect politique dans les relations Pans / Cyniks, la quête de la vérité sur ce qu'il s'est passé, l'exploration du nouveau monde, son bestiaire, et toutes les interactions possibles entre personnages il y aurait matière à s'amuser.<sup>1505</sup>

Dans *Le Secret de Ji*<sup>1506</sup> de Pierre Grimbert, chaque membre du groupe ou presque représente une culture, un pays donné, et se définit par ce genre de paradigmes qui contribuent à les enfermer dans des archétypes : « Que pouvais-je dire ? Personne ne parlerait contre le prince, je venais de le comprendre. Je ne suis qu'un guerrier ; l'intrigue, la tricherie ne sont pas mon fort, et je ne voyais pas alors comment je pourrais le contredire. »<sup>1507</sup>

Dans *Homo Vampiris*<sup>1508</sup>, Fabien Clavel répartit les vampires en catégories qui rappellent les clans de *Vampire: the Masquerade*, d'autant plus que leur appartenance à ces groupes est déterminée par l'origine du vampire qui les a étreints, avec leurs pouvoirs propres qui évoquent les Disciplines du jeu de *White Wolf* :

---

<sup>1504</sup> CHATTAM Maxime, *Autre monde, L'Alliance des Trois*, Albin Michel, Le Livre de poche, Paris, 2008.

<sup>1505</sup> *Diédent*, n°7, *op. cit.* p.17.

<sup>1506</sup> GRIMBERT Pierre, *Le Secret de Ji*, Éditions Mnémos, Paris, 1996, réédition de 2012.

<sup>1507</sup> *Ibid.* p.88.

<sup>1508</sup> CLAVEL Fabien, *Homo Vampiris*, Éditions Mnémos, Paris, 2009, réédition de 2014.

Chez les vampires, c'est le sang qui fait tout. Grossièrement, on peut partager notre société en quatre ensembles. D'abord, il y a les Báthory. Le nom désigne la famille princière hongroise qui longuement régné sur l'Europe centrale, mais aussi tous ceux qui partagent un peu de sang avec eux. Ce sont les plus anciens connus et on les considère comme les plus nobles. Avec le temps, on s'est aperçu qu'ils pouvaient influencer les esprits.<sup>1509</sup>

Il fréquent que, comme en JdR, ces différents paradigmes soient mis en valeur par l'ultra-spécialisation des protagonistes et leur rapport complémentaire :

Les éclairs striant la voûte du dôme illuminent par intermittence les traits des quatre silhouettes immobiles. Lieume, concentrée, semble avoir l'esprit ailleurs. Elle sonde mentalement l'espace autour d'eux, essayant de détecter toute conscience, toute présence et toute menace. Les yeux de Martin, traits tirés et manifestation inquiet, fouillent l'obscurité, à la recherche de soldats chargés de faire respecter le couvre-feu ou, pire encore, de gangers à la poursuite de Gabriel. Et Gaétan enfin. Le pirate, aussi absent que la psilienne, est connecté aux traceurs qui survolent le secteur, lançant déjà les programmes devant modifier leurs trajectoires.<sup>1510</sup>

Cet aspect est particulièrement saillant lors des combats où, comme dans les romans à licence, les rôles marqués des membres du groupe prennent tout leur sens lors de descriptions qui font la part belle à la tactique :

Orchal et Araknir ouvraient la marche. Je venais au second rang, suivi de près par Ewelf et Arbassin. Spontanément, notre petit groupe s'organisait de telle manière que chacun puisse donner la pleine mesure de son art.

Lancés sur les traces de l'ennemi, nous nous heurtâmes rapidement à une résistance farouche.

Araknir profita de sa petite taille pour s'élancer dans les groupes compacts des ogres et y semer la panique. Ses hachettes visèrent les jambes et sectionnèrent les tendons avec une précision redoutable. Les gardes s'écroulaient sur les genoux et offraient à Pénombre des cibles de choix.

Orchal, lui, encaissait les assauts telle une montagne d'acier. La pratique de l'Obscurantisme voulait qu'il fût autant mage que guerrier. Et le guerrier, cette nuit-là, fut notre rempart. Les ogres s'échouaient comme des vagues contre son armure rendue plus résistante encore grâce aux étincelles qui crépitaient aux jointures.

Ewelf et Arbassin couvraient notre progression. Carreaux et flèches volaient au-dessus de nos épaules et foudroyaient les ogres presque à bout portant.

Dans un tourbillon de sang et de fureur, nous franchîmes cinq étages avant d'être stoppés. La fatigue et les blessures avaient peu à peu ralenti notre progression. Dans un premier temps, les ogres avaient attaqué

---

<sup>1509</sup> *Ibid.* p.208.

<sup>1510</sup> BRY David, 2087, Black Book Éditions, Lyon, 2012, p.340.

sans relâche. À présent, ils se retranchaient dans les chambres et aux extrémités des couloirs pour nous tenir en respect sous le tir de leurs arbalètes.

Nous fîmes halte dans l'escalier en colimaçon qui conduisait au dernier étage de la tour. Si nous parvenions à le dépasser, nous déboucherions dans le globe de jade où se terraient les Obscurantistes.<sup>1511</sup>

Ici, le combat est livré au lecteur par un filtre stratégique selon l'organisation du groupe qui prime sur d'autres aspects comme le ressenti des personnages : ils nous sont avant tout donnés à voir comme membres d'un groupe. Une grande importance est accordée à leur progression dans la diégèse, ce qui rappelle forcément la structure narrative par l'espace qu'est le donjon, où l'objectif est figuré par le dernier « niveau ».

Pour cette même raison, les auteurs rôlistes ont tendance à mettre en scène des groupes de personnages, notamment des groupes de personnages dont la fédération trouve des raisons intradiégétiques : *Les Lames du cardinal*<sup>1512</sup> est une compagnie d'élite reformée par Richelieu, ou les quatre héros Préraphaélites d'*Arcadia*<sup>1513</sup> de Fabrice Colin. Dans *La Ronde des vies éternelles*<sup>1514</sup> de Nicolas Cluzeau comme dans *Les Lames du cardinal* de Pierre Povel, la fédération de ces groupes est même un enjeu narratif : elle met en place les bases de l'intrigue par le recrutement des membres. Même lorsque ces romans ont un seul personnage principal, comme Benvenuto dans *Gagner la guerre*, il n'est pas rare que celui-ci fasse partie de ce genre de groupe, comme la guilde des Chuchoteurs dans cet exemple.

Cette structuration paradigmatique des univers est également la matière avec laquelle sont pétris les personnages. Comme nous le disions dans notre deuxième partie, les protagonistes portent fréquemment sur eux les signes ostensibles de ces paradigmes :

Arss n'était pas le seul à trouver les jeunes épouses loritaines effrayantes, avec ce crâne chauve qu'elles arboraient fièrement [...].

Par contre, une des traditions loritaines qu'Arss trouvait utile, c'était le code vestimentaire de ce peuple. À chaque famille était attribué un type d'étoffe, un motif et une couleur. Cette combinaison ne variait jamais. Tous les Loritains qui s'habillaient en velours bleu mer avec des rayures horizontales étaient de la même parenté. C'était simple.<sup>1515</sup>

---

<sup>1511</sup> GABORIT Mathieu, *Les Chroniques crépusculaires*, op. cit. réédition de 2013 p.331 et 332.

<sup>1512</sup> PEVEL Pierre, *Les Lames du cardinal*, Bragelonne, Paris, 2007, réédition Folio 2013.

<sup>1513</sup> COLIN Fabrice, *Les Vestiges d'Arcadia*, Éditions Mnémos, Paris, 1998, réédition *Arcadia l'intégrale*, Bragelonne, Paris, 2014.

<sup>1514</sup> CLUZEAU Nicolas, *La Ronde des vies éternelles*, Nestiveqnen, Aix-en-Provence, 2002.

<sup>1515</sup> FERRAND Cédric, *Wastburg*, op. cit. p.93.

Wastburg se trouve à la frontière de deux pays, dont le Royaume Iorite. Les personnages sont codés par l'univers, ils sont constitués de paradigmes qui représentent des fragments du monde fictionnel, tendance d'autant plus prégnante chez les auteurs qui éclatent les points de vue entre un grand nombre de personnages répartis en différentes factions qu'il ne serait pas toujours aisé d'identifier sans ces codes ostensibles :

Sansa n'avait vu d'yeux si magnifiques à aucun garçon. *Ce n'est pas un garçon, voyons. C'est un homme fait, il est chevalier de Garde.* Elle trouva que le blanc lui seyait encore mieux que les verts et les ors de Hautjardin. La seule touche de couleur de toute sa tenue provenait de la broche agrafant son manteau : orfévrée d'or jaune, la rose Tyrell, nichée délicatement dans les feuilles vert jade.<sup>1516</sup>

Dans cet extrait du *Trône de fer*, ser Loras est identifié par trois paradigmes différents qui sont autant de composantes de l'univers : le blanc montre qu'il appartient à la Garde royale, une compagnie de chevaliers dont le rôle est de protéger le souverain des Sept Couronnes. « Les verts et ors » sont le symbole de sa région d'origine, Hautjardin, connue pour son agriculture (on remarquera que le nom « Hautjardin », Highgarden en version originale, là aussi, connote sans ambiguïté la spécialité qui définit cette zone). Enfin, la broche en forme de rose est le symbole de la maison à laquelle il appartient, la famille Tyrell. Ajoutons que, pour définitivement asseoir cette symbolique liée aux spécialités florales de son fief d'origine, il est surnommé le chevalier des Fleurs, et sa grand-mère Lady Olenna la reine des Épines. Chaque personnage est intégré et défini comme un fragment de monde, et sous-entend toute la richesse de celui-ci par sa simple apparence.

En outre, si la pérégrination des personnages est un trait propre à la fantasy en général, elle ne se pose pas tant comme une fin narrative en soi liée au format de la quête, mais bien comme un moyen de modeler un univers. Ce dernier devient une fin, ce qui, nous l'avons vu, fait partie des reproches qui sont parfois faits aux romans rolistiques. Mais nous observons dans cette critique un certain paradoxe, car les auteurs renouent avec une forme digressive dont l'absence est fréquemment reprochée aux littératures dites « de genre », les descriptions, notamment topographiques et prosopographiques :

L'obscurité était tombée depuis quelques heures sur Amarantha, capitale de l'Empire, et la lune s'était levée. [...] Les lanternes nimbaient les principales avenues de la ville de lueurs douces et éthérées – bleues

---

<sup>1516</sup> MARTIN George R.R., *Le Trône de fer, l'intégrale 3*, 2000, trad. par Jean Sola, J'ai lu, Paris, 2010, p.90.

dans le district universitaire d'Aconios, argentées pour les résidences de la noblesse, grenat dans l'Heleneïon, le quartier des plaisirs, flavescentes dans l'enclos du palais et des temples, émeraude sur le port fluvial. [...] La foule qui se pressait dans les rues était aussi colorée et hétéroclite que la cité : Pallades aux visages blêmes emmitouflés de noir, Draconites flamboyants avec leur chevelure de cuivre ou d'argent, duellistes, artistes, et musiciens syrènes, aisément reconnaissables à leurs cheveux clairs entrelacés de coquillages.<sup>1517</sup>

En dehors de l'apport immersif, la description agit comme un moyen de structuration de l'univers, nécessaire pour montrer son fonctionnement systémique. Cet extrait esquisse un modèle sociologique (présence de la noblesse, des temples) et des typologies d'êtres qui, comme dans les romans à licence, sont autant de paradigmes qui définissent les personnages et par conséquent le monde fictionnel. Notons que, chez certains auteurs, à l'image de Glorantha, les apports de la matière mythologique gréco-romaine sont souvent aussi importants que celles des légendes arthuriennes (c'est également le cas chez Nicolas Cluzeau), peut-être pour le fonctionnement systémique quasi exhaustif de ce panthéon.

La Wastburg de Cédric Ferrand est parfois décrite, selon les chapitres, par différentes caractéristiques marquantes, comme sa loi (p.76) ou son cimetière (p.180). Le Paris uchronique de Pierre Povel dans les *Lames du cardinal* fait l'objet de descriptions encyclopédiques détaillées, indépendamment de l'action et des liens directs avec les personnages, en incise. Cela rappelle presque les insertions encyclopédiques de certains jeux vidéo comme *Assassin's Creed 2*<sup>1518</sup> où, chaque fois qu'elle arrive devant un nouveau bâtiment, la joueuse se voit proposer un petit texte explicatif tel que celui-ci :

La capitale, en effet, était fortifiée. Jalonnées de tourelles coiffées en poivrières, hautes de quatre mètres et dominant un fossé, ses murailles médiévales étaient censées la protéger contre les dangers d'une guerre civile ou étrangère. Certes, ces défenses ne faisaient guère illusion. On y aurait vainement cherché le moindre canon. Les fossés s'encombraient d'ordures. Et les remparts tombaient en ruine malgré les efforts que l'Échevinage consacrait à relever ces décombres.<sup>1519</sup>

L'univers de cette fantasy française influencée par les JdR ne se pose plus en simple support de narration : il fait partie à part entière de l'œuvre, voire devient l'œuvre elle-même, comme le montre la collection Ourobore de Mnémos : le premier ouvrage de la

---

<sup>1517</sup> BOUSQUET Charlotte, *Le Cœur d'Amarantha, Les Arcanes de la trahison*, op. cit. p.23.

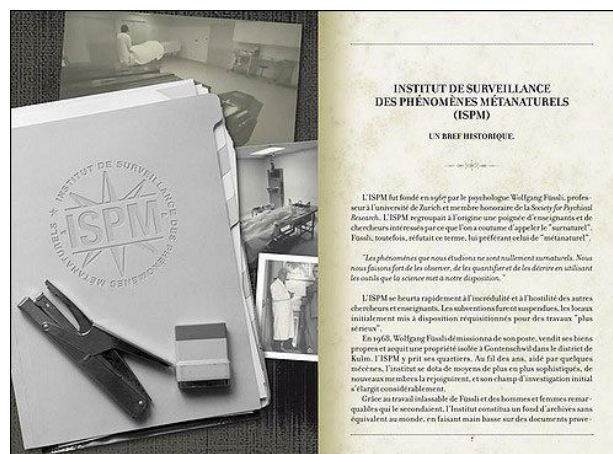
<sup>1518</sup> DÉSILETS Patrice, RAYMOND Jade, *Assassin's Creed 2*, Ubisoft, Montréal, 2009.

<sup>1519</sup> PEVEL Pierre, *Les Lames du cardinal*, op. cit. p.190.

collection, un guide touristique d'*Abyrne*<sup>1520</sup>, une des villes emblématiques de l'univers de Mathieu Gaborit, évoque, par certains aspects, une extension de JdR. D'ailleurs, cette œuvre littéraire sur un univers est parallèlement un supplément indispensable pour jouer au jeu éponyme, paru chez les XII Singes.

L'échange entre les deux sphères est complexe : il s'opère ici une inversion, puisque ce livre instaure l'univers comme l'œuvre littéraire elle-même, et la narration (quatre nouvelles pensées comme des itinéraires) est un support secondaire qui n'a qu'une fonction de mise en scène de celui-ci. Cet aspect assume plus avant l'univers comme œuvre première qui a toujours pour vocation d'intégrer le récepteur : « Ce que j'apprécie moins chez Tolkien c'est le fait de pas avoir ce que j'appelle moi les ombres et silences, que je laisse à dessein dans ce que j'écris, c'est-à-dire le moment où le lecteur peut s'engouffrer dans l'univers et y trouver sa place. »<sup>1521</sup>

De la même manière, la collection Les Carnets de l'étrange, écrite par Fabrice Colin qui a commencé sa carrière d'écrivain dans le JdR et Jérôme Noirez, qui est un des auteurs du JdR *Retrofutur*, propose des enquêtes sur différentes créatures légendaires (anges, vampires, loups-garous). Ces ouvrages évoquent là aussi des suppléments de JdR, avec leurs illustrations d'objets intradiégétiques qui laissent croire à la lectrice qu'elle est en train de lire un rapport de l'Institut de Surveillance des Phénomènes Métanaturels (ISPM)<sup>1522</sup>, procédé parfois utilisé en JdR pour diversifier les sources encyclopédiques d'un pan de l'univers.



<sup>1520</sup> ALGAYRES Muriel, BARDAS Raphaël, BESSON Nathalie, GRANIER DE CASSAGNAC Raphaël, *Abyrne*, Éditions Mnémos, Paris, 2009.

<sup>1521</sup> Mathieu Gaborit, *Podcast JdR : Mathieu Gaborit par Mathieu*, 2011,

<http://cellulis.blogspot.fr/2011/09/podcast-jdr-mathieu-gaborit-par-mathieu.html>

<sup>1522</sup> COLIN Fabrice, NOIREZ Jérôme, *Enquête sur les vampires*, coll. « Les Carnets de l'étrange », Éditions Fetjaine, Paris, 2010.

À titre d'exemple, le livre de base du Monde des ténèbres<sup>1523</sup> seconde version emploie un procédé similaire, où les premières pages simulent un dossier transmis par un département de psychologie et de santé mentale. Si certains romans de science-fiction comme *Dune*<sup>1524</sup> mettaient déjà en scène ces fragments textuels intradiégétiques, le fait de les représenter visuellement et de leur donner un rôle plus important est une évolution qui pose l'univers comme l'œuvre elle-même.

*Enquête sur les vampires* présente également quelques similitudes avec l'univers de *Vampire: the Masquerade*, puisque les vampires y sont répartis en familles comme les Casanova qui évoquent les Toreador, ou les Nosferatu.

Autre trait commun des auteurs-rôlistes, la fantasy qu'ils donnent à voir est fréquemment urbaine, citadine, nous l'avons dit, espace réglé et systémique par excellence. Dans *Souffre-Jour* et la suite de la trilogie, la cité de Lorgol est un des lieux les plus marquants :

L'été pèse sur les toits de Lorgol. Aussi, lorsque la nuit tombe, les habitants fêtent-ils la brise qui vient du large, cette brise qui s'engouffre dans les venelles et caresse les nuques moites. Les plus vieux, eux, redoutent ce vent qui a tant de fois murmuré la mort, qui se fait toujours l'écho des râles et des suppliques. Oui, l'été pèse sur les toits de Lorgol.<sup>1525</sup>

De la même manière, le diptyque *Abyrne*, du même auteur, fait de cette cité un véritable personnage qu'il n'est pas rare de voir personnifié : « Un écrin végétal incrusté dans la chair d'Abyrne, une citadelle où viennent trouver refuge les jeunes lutins sans famille qui échouent dans la cité. »<sup>1526</sup> Il en va de même chez Charlotte Bousquet et la ville d'Arachnae, avec cette référence à Zola : « Quelques minutes plus tard, les deux femmes disparaissaient, comme avalées par le ventre d'Arachnae. »<sup>1527</sup> La Wastburg de Cédric Ferrand, comme les deux exemples précédents, donne son nom au roman dans lequel elle se déploie, et se voit personnifiée de la même manière : « si Wastburg était la dame et la Purge ses cuisines, la cité était une vraie saleté de garce de souillon. »<sup>1528</sup> Dans ce roman,

---

<sup>1523</sup> *World of Darkness, op. cit.*

<sup>1524</sup> Voir par exemple le « rapport sur l'état de l'Empire en l'an de règne 3508 », HERBERT Frank, *Dune, op. cit.* premier tome p.76.

<sup>1525</sup> GABORIT Mathieu, *Les Chroniques crépusculaires, op. cit.* p.65.

<sup>1526</sup> GABORIT Mathieu, *Abyrne, Aux ombres d'abyrne, op. cit.* p.27.

<sup>1527</sup> BOUSQUET Charlotte, *Arachnae*, Éditions Mnémos, Paris, 2009, p.105.

<sup>1528</sup> FERRAND Cédric, *Wastburg, op. cit.* p.99.



la continuité est davantage assurée par la ville elle-même et le fait que la magie y ait disparu depuis ce que l'on a appelé la Déglingue, puisque différents personnages défilent de chapitre en chapitre. C'est même parfois le « personnage » Wastburg qui ouvre un chapitre : « Ce matin-là, Wastburg avait une haleine de putois mort. »<sup>1529</sup>

La ville se pose comme un lieu privilégié des auteurs-rôlistes, possiblement pour sa densité en termes de potentialités d'intrigues et son fonctionnement en système plus ou moins fermé. Plus que jamais, cette caractéristique place davantage cette fantasy sous l'égide du XIX<sup>e</sup> siècle et de ses romans naturalistes et urbains, que sous l'influence du Moyen Âge ou de Tolkien.

Les auteurs doivent prendre garde à ne pas tomber dans la pure description de l'univers pour faire montre d'une opulence démiurgique qui deviendrait une lourdeur, comme cela arrive dans les romans rolistiques les moins qualitatifs.

Nous observons donc une différence entre deux types d'influences rolistiques : si les premiers JdR sont, en France comme ailleurs, à l'origine d'une uniformisation, c'est justement la réaction à cette uniformisation qui fut génératrice, pour les JdR français, d'une spécificité qui trouvera des échos dans la littérature. Les auteurs rôlistes, justement grâce à leur connaissance de ces conventions, posent les bases de leur identité en les détournant. Il est possible de distinguer d'une part l'ascendance rolistique uniformisante, et d'autre part l'inspiration singularisante, dichotomie déjà présente au sein de la production de JdR. Certains auteurs étant parfaitement conscients des écueils à éviter, ils tendent à maîtriser cette influence afin de séparer le bon grain de l'ivraie :

Dans la mesure où le Vieux Royaume fut d'abord un univers de campagne pour *Donjons & Dragons*, le jeu de rôle a bien sûr une influence majeure sur le monde décrit dans *Janua Vera*. De plus, en ce qui me concerne, je serais tenté de dire que jeu de rôle et écriture ne sont que les deux facettes du même goût pour l'évasion. Les grandes lignes de l'univers ayant été conçues pour fournir un cadre aux aventures de mes joueurs, j'avais donc d'entrée une vision géographique, politique, religieuse quand j'ai commencé à écrire les nouvelles. Mais cet atout était aussi un piège : il me fallait éviter de verser dans le didactisme. Le background ludique m'a donc servi de support, non de sujet.<sup>1530</sup>

---

<sup>1529</sup> *Ibid.* p.200.

<sup>1530</sup> Jean-Philippe Jaworski, VINCENT Jérôme, *Interview de Jean-Philippe Jaworski*, 2010, <http://www.actusf.com/spip/Interview-Jean-Philippe-Jaworski.html>

L'héritage rôlistique est un outil dangereux. Faire vivre un univers cohérent, ce n'est pas ce n'est pas vouloir à tout prix démontrer combien vous maîtrisez le sujet. [...] Laissez-lui [le lecteur] le temps d'appréhender votre création, ne l'écrasez pas sous d'innombrables informations.<sup>1531</sup>

Il n'empêche que cette filiation souffre toujours d'une image péjorative : le JdR étant l'enfant « bâtard » du ludique et du littéraire, beaucoup ne retiennent que son action uniformisante. Comme nous le disions à propos des romans à licence, dans ces textes il arrive que les effets et le fonctionnement de la magie, comme dans *D&D*, soient clairs, précis et mesurables, une véritable science exacte :

— Non ! s'écria la sorcière. Ne touchez pas au cercle de protection !

— Vous n'avez rien à craindre, susurra le Sapientissime. C'est le support d'un charme qui me cible moi seul ; pour vous, ce n'est que du sel.<sup>1532</sup>

Dans cet exemple, la sorcière a pris un sort ciblé pour un sort de zone, ce qui rappelle fortement le fonctionnement de la magie dans *D&D3*, les effets d'un sort s'appliquant à une cible particulière ou à une zone donnée.

Toutefois, lorsque les romanciers évitent ce genre d'écueils, cette prégnance de la systématisation permet trois apports en littérature, qui viennent la singulariser par rapport au reste de la production des genres de l'imaginaire : un retour en force des descriptions signifiantes, une cohérence et une richesse du monde fictionnel, et une inscription fréquente dans des espaces fermés et systémiques, comme les villes. Cela pose l'univers non pas comme une simple force d'opposition passive aux personnages, mais comme un ensemble de signes interconnectés à déchiffrer, qui porte une dimension ludique et interactive en elle-même.

Il arrive que le JdR lui confère un statut similaire, comme le montre cet extrait de la campagne *Fire & Ice* pour *INS/MV* :

Le fait que Paris soit consciente se traduit de deux façons différentes : d'abord par un ensemble de petits phénomènes étranges et surnaturels, ensuite par la possibilité d'utiliser la connexion à la ville comme source de puissance magique. [...] Les rêves des chauffeurs de taxi, des touristes, des citadins, de ces écrivains qui en font un des personnages de leur roman - ces millions de rêves, depuis des centaines d'années, parfois des milliers – bâtissent le mythe moderne par excellence, celui de la Ville. Clochards, employés municipaux,

---

<sup>1531</sup> Mathieu Gaborit, *JDR Mag*, n°15, *op. cit.* p.24.

<sup>1532</sup> JAWORSKI Jean-Philippe, *Gagner la guerre*, *op. cit.* p.654.

fous qui parlent tout seul dans le métro, le savent bien : Paris n'est pas une abstraction ou, plutôt, si Paris est un simple fantasme celui-ci est infiniment puissant et la Ville elle-même est vivante... Cette première partie va donc confronter vos joueurs aux mystères de Paris [...] Quand vous sentirez qu'ils en ont marre de tourner en rond sans rien apprendre, Paris va entrer en contact, subtilement, avec eux. Cela commencera avec la sensation d'être suivi, surtout la nuit. [...] Quand les démons se retournent dans une ruelle obscure c'est pour à peine apercevoir un mouvement furtif à la limite de leur champ de vision. Au bout de quelque temps, laissez-les découvrir qui les espionne : une bande d'une dizaine de rats qui fuiront à leur approche. [...] Ensuite, ce sera au tour des pigeons : les personnages seront épiés en permanence, tels les touristes de base à Venise, par une bonne douzaine de pigeons parisiens [...] ils les conduiront en plein Montmartre.<sup>1533</sup>

En un sens, cet espace comme énigme à déchiffrer peut être perçu comme une évolution complexe de la narration par l'espace qu'étaient les scénarios basés sur les donjons *d'OD&D*, où la narration naissait des relations que les PJ découvraient ou tissaient entre les différents éléments de l'environnement.

En outre, en lisant cet extrait de scénario, il est impossible de ne pas penser au premier roman de Megan Lindholm (alias Robin Hobb), *Wizard of the Pigeons*<sup>1534</sup>, où la quête de l'identité du personnage principal se confond indissociablement de sa relation avec Seattle, avec laquelle il finira par fusionner. La littérature rolistique est donc marquée par cette relation symbiotique à l'espace.

### Les JdR comme métiers à tisser narratifs de la littérature

Les JdR peuvent également être des générateurs de canevas narratifs. Pour certains romanciers, un schéma ludique peut aboutir à une intrigue narrative à la base d'un roman : « Le jeu est donc un processus génétique sinon du texte, mais de la diégèse, de l'histoire rapportée par le texte. Sans être l'œuvre, le jeu en devient la matière. »<sup>1535</sup> Le scénario rolistique étant lui-même une trame rhizomique, à entrées multiples, la partie jouée à partir de celui-ci finit par former une de ses interprétations possibles : ce canevas peut devenir le squelette d'une histoire, bien que les avis soient évidemment partagés sur cet apport en termes d'influence :

Je ne serais pas l'homme que je suis sans le jeu de rôle. C'est certain. Il a contribué à développer mon imaginaire, il m'a permis de laisser libre cours à mon imagination, de m'amuser avec, de la travailler, comme

---

<sup>1533</sup> CFC, HENRY Léo, *Fire & Ice*, volume 2, *op. cit.*, p.105, 111 et 112.

<sup>1534</sup> LINDHOLM Megan, *Wizards of the Pigeons*, Ace Books, New York, 1986.

<sup>1535</sup> JAWORSKI Jean-Philippe, « Évasion diégétiques », in *Yellow Submarine, Jeu est un autre, op. cit.* p.30.

une matière brute qui a besoin d'être sans cesse malaxée pour s'étirer, et prendre forme. Le jeu de rôle m'a aussi appris à raconter une histoire, à attacher autant d'importance aux personnages secondaires qu'aux principaux, même si c'était à travers une seule phrase, il faut qu'on sente qu'il y a toute une existence derrière ce type qu'on croise dans la rue, parce que chaque personne est une aventure potentielle. J'ai appris la narration, le sens du rebondissement, le rythme, la nécessité de se renouveler sans cesse pour ne pas lasser ses joueurs, et au final j'y ai appris à voyager avec ma tête. [...] c'est un entraînement formidable pour écrire une nouvelle ou un roman.<sup>1536</sup>

Ça m'a aussi appris que l'économie narrative du roman et la richesse si possible inépuisable du jeu de rôle sont quasiment antinomiques, et que le jeu de rôle c'est fait pour te permettre d'imaginer le plus d'histoires possible, alors que le roman, c'est fait pour te raconter la seule qui vaut vraiment la peine.<sup>1537</sup>

Encore ici, le JdR est dévalorisé pour son mode de réception, (comme si l'intercréativité ne pouvait mener qu'à une forme narrative forcément inférieure, jugée sur la qualité d'un « produit fini » qui, comme nous le disions, n'existe pas en soi), et la mutabilité immanente de son matériau narratif. Dans l'absolu, une « bonne histoire » serait lue et non jouée, comme si les critères de réception d'une œuvre de fiction passive pouvaient être appliqués : comme nous l'avons expliqué, la qualité et le plaisir narratifs rolistiques ne dépendent pas d'un hypothétique récit qui serait la partie racontée, qui en soi n'a aucune raison d'être, mais bien du processus d'intercréativité qu'il permet.

Nous avons également dit que le format rolistique des campagnes consistait à rassembler un certain nombre de séquences narratives apparemment disparates autour d'une intrigue principale, comme le veut la logique du cycle qui, si elle est devenue une norme aujourd'hui, ne l'était pas forcément à la fin des années 70 et à l'époque des premières campagnes de JdR, où le feuilleton semblait davantage en vogue.

Outre le fait que les romans appartenant aux genres de l'imaginaire soient fréquemment des cycles, de la même manière leur logique et leurs structures narratives reposent sur le fait de lier autour d'un tronc commun des intrigues apparemment indépendantes, dont le lien se dévoile au fur et à mesure. Le thriller fantastique *Homo Vampiris* de Fabien Clavel en est un parfait exemple.

Cette caractéristique, qui consiste à étager les intrigues, si elle n'a pas été inventée *ex-nihilo* par les JdR, a été pérennisée par les campagnes qui ont rendu ses mécanismes apparents et maniabiles. Elle est prégnante chez les auteurs rôlistes : dans *Les Lames du*

---

<sup>1536</sup> Maxime Chattam, *Di6dent*, n°7, *op. cit.* p.15 et 16.

<sup>1537</sup> Stéphane Marsan, *JDR Mag*, n°17, *op. cit.* p.31 bis.

*cardinal* de Pevel ou *Gagner la guerre* de Jaworski, se déroulent et s'entremêlent les fils d'intrigues et de trames multiples.

Dans les exemples que nous venons de citer, le procédé de mise en intrigue, comme dans un scénario de JdR, consiste à dissimuler liens et éléments-clés, le plaisir étant généré par leur découverte. La mise en opacification des pièces de la *fabula* est par conséquent un exercice de construction narrative qu'accomplit aussi bien l'auteur de JdR que le romancier, bien que le premier doive prévoir l'intercréativité et que le second ait la liberté de définir l'itinéraire du lecteur : « Le seul point commun entre la composition d'un scénario et celle d'une nouvelle tient peut-être dans la présence des "préparations" : des indices éparpillés à l'usage des joueurs ou des lecteurs, discrets mais repérables. »<sup>1538</sup>

De la même manière, tous genres de l'imaginaire confondus, certains auteurs rôlistes ont tendance à privilégier une structure proche du polar, genre littéraire ludique par excellence, où il s'agit de disséminer des indices tout au long du texte afin que le lecteur « joue » à deviner la solution des énigmes qui lui sont présentées. C'est le cas d'*Abyme*, de *Délius, une chanson d'été*<sup>1539</sup> de David Calvo, d'*Homo Vampiris* ou d'*Arachnae*.

Nous avons vu que les campagnes avaient notamment pour but de donner aux PJ une influence significative sur le monde fictionnel, comme le veulent également les canons de la littérature fantasy. Si ce *topos* n'a pas été impulsé par le JdR mais par les œuvres fondatrices de la fantasy comme *Le Seigneur des Anneaux*, ses formats narratifs ont fortement contribué à les ancrer. Les auteurs rôlistes nous donnent à voir des personnages qui ont un fort pouvoir sur le monde fictionnel. C'est le cas du magnifique cycle *Arcadia* de Fabrice Colin, où ils ont pour mission de fusionner deux plans, Ternemonde et Arcadia, pour empêcher l'apocalypse.

En un sens, cette mainmise des personnages sur l'univers marque la différence entre les genres de l'imaginaire et la littérature générale, où les protagonistes, impuissants, ont davantage tendance à être confrontés à son absurdité et à son absence de sens global. Cela ne veut pas dire pour autant que ce thème soit absent des romans des auteurs rôlistes :

Les médias, les entreprises, le sport, les travailleurs, les forces de l'ordre, les services, les hôpitaux, les enseignants, les enseignés, tout ce qui formait l'ossature de la société a disparu. Ce qui nous reste ? Une poignée de survivants incapables de comprendre ce qu'ils font là, incapables de savoir s'ils ont été choisis,

---

<sup>1538</sup> Jean-Philippe-Jaworski, VINCENT Jérôme, *Interview de Jean-Philippe Jaworski, op. cit.*

<sup>1539</sup> CALVO David, *Délius, une chanson d'été*, Éditions Mnémos, Paris, 1997.

sélectionnés, élus par quelque chose ou par quelqu'un, ou si tout n'a été en définitive que le fruit du plus complet hasard.<sup>1540</sup>

La différence se fait sur le traitement de ce sujet : le merveilleux a pour vocation de réinvestir le monde de signifiante et, paradoxalement, d'une rationalité cosmologique qu'a dévoré le néant postmoderne, ou à tout le moins de lui opposer un contrepoids. Dans *Arcadia*, l'angoisse de la mort est détournée et les œuvres de fiction permettent d'accéder à une forme d'immortalité.

Comme nous le disions dans notre deuxième partie, les genres de l'imaginaire opèrent une systématisation du monde fictionnel et une rationalisation par la narration, puisque celle-ci a pour vocation de permettre aux personnages de saisir un sens général et total qui vient rassembler des intrigues au départ disparates en un seul ensemble cohérent.

— Tu parles de la Terre comme d'une... forme de vie.

— C'est exactement ce qu'elle est. Doug dit qu'elle aurait une forme de conscience qui nous échappe, qui se transmet dans l'essence de toute chose, au cœur des végétaux, des minéraux et de l'homme forcément. Et pour se défendre des hommes elle aurait activé cette intelligence pour l'altérer. Pour modifier les cellules des végétaux afin qu'ils poussent plus vite pour reprendre le contrôle de la planète. Et avant ça, en jouant avec ses humeurs : le climat. Les éclairs qu'on a tous vus ont servi à déséquilibrer le patrimoine génétique des hommes qu'ils frappaient. La plupart ont disparu, vaporisés, probablement que leur organisme n'a pas supporté la décharge, d'autres ont muté pour devenir les Gloutons. Quelques-uns n'ont pas été foudroyés et forment aujourd'hui les Cyniks. Et enfin, il y a nous : les Pans. Comme si la Terre gardait espoir en nous. Elle n'a pas totalement détruit l'humanité, elle a épargné ses enfants pour qu'ils refassent le monde de demain, en étant plus respectueux. [...]

— Je ne sais pas, tout ça c'est des suppositions. Mais ça tient debout quand on regarde autour de nous. On en saura plus lorsqu'on découvrira pourquoi les Cyniks enlèvent les Pans.<sup>1541</sup>

Il en va de même dans *Le Secret de Ji* de Pierre Grimbart, où le but des personnages est de découvrir ce secret lié à l'espace qu'est l'île de Ji. Chez les auteurs rôlistes, les personnages sont le lieu où se rassemble cette ultra-signifiante systémique de l'univers fictionnel, et la saisir fait partie de leurs objectifs. La narration se structure selon une révélation progressive de ce sens global : sens de l'univers, de la quête, mais aussi de la vie des personnages.

---

<sup>1540</sup> COLIN Fabrice, *Arcadia*, op. cit. p.40.

<sup>1541</sup> CHATTAM Maxime, *Autre monde, L'Alliance des Trois*, op. cit. p.187 et 188.

Au niveau narratif également, il n'est pas rare que les critiques des genres de l'imaginaire aient un regard dépréciateur sur les JdR : on moque ses structures narratives, les premiers scénarios simplistes qui ont donné naissance à l'expression PMT (Porte, Monstre, Trésor). À titre d'exemple de cette dynamique uniformisante, *Les Chroniques de la guerre de Lodoss*<sup>1542</sup> sont au départ une série de romans japonais inspirés de *D&D* qui fut adaptée en manga papier et animé à succès. Elle comprend de nombreux poncifs de la fantasy typique de *D&D*, comme un groupe de personnages principaux directement issu du jeu (un guerrier, une elfe, un nain, un voleur, un sorcier et un prêtre) qui lutte contre la maléfique sorcière Karla.

Cette image négative s'étend à tous les niveaux : « Il fallut se détacher le plus vite possible du JDR car le marché n'était pas suffisant pour soutenir Mnémos et le label "jeu de rôle" était mal perçu en librairie. »<sup>1543</sup> Il est possible de faire un parallèle avec le dénigrement que fait la littérature générale de la littérature « de genre », encore parfois appelée « paralittérature ».

Pourtant, il est acté que l'héritage rolistique se manifeste au sein des macrostructures narratives des romans : « il ne faut pas non plus sous-estimer l'apport décisif du jeu de rôles dans la constitution et la stabilisation des formats d'ensemble, qu'il s'agisse de la série ou du cycle »<sup>1544</sup>. Si le choix de ces formats longs est parfois ordonné par des considérations mercantiles, ils sont également le lieu de possibilités de développements narratifs uniques, et constituent désormais un trait identitaire du genre. Il apparaît clairement que, comme nous le disions, si en JdR classique, la finitude du personnage n'est pas envisagée et que les scénarios doivent toujours contenir dans leur fin les germes de sa future évolution, certains cycles de fantasy écrits par des auteurs rôlistes ne sont pas pensés pour la finitude des protagonistes : ils doivent toujours être en mesure d'évoluer sur une durée importante, en grande partie déterminée par leur succès en librairie, comme *Le Trône de fer* de G. R. R. Martin, ou le cycle des *Aventuriers de la mer*<sup>1545</sup> de Robin Hobb. Même s'il est terminé, il semble s'inscrire dans un temps narratif infini qui, dans l'absolu, pourrait être constamment renouvelé selon les besoins :

---

<sup>1542</sup> MIZUNO Ryo, *Les Chroniques de la guerre de Lodoss*, Kadokawa Shoten, Tokyo, 1991.

<sup>1543</sup> Entretien avec Stéphane Marsan, *op. cit.*

<sup>1544</sup> BESSON Anne, *La Fantasy*, *op. cit.* p.94.

<sup>1545</sup> HOBBS Robin, *Liveship Traders Trilogy, Ship of Magic*, Voyager Books, New York, 1998.

Les gens sont persuadés que j'ai des mystères cachés dans ma manche, que je connais à l'avance le nom du prochain burgmaester, que j'ai déjà fait des plans sur la comète. La vérité, c'est que je ne suis pas un démiurge. Je ne suis pas obnubilé par Wastburg, je n'anticipe pas mes histoires, je n'ai pas de carnet avec la base d'une grammaire loritaine.<sup>1546</sup>

Autre poncif narratif lié à l'influence rolistique, celui de la quête extérieure aux motivations profondes des personnages. D'emblée, il est clair que la catégorisation archétypale des protagonistes de certains titres constitue un héritage direct des classes (voleur, magicien, guerrier, clerc, etc.) et qu'ils n'ont pour raison d'être précipités dans l'intrigue que l'exercice de leurs compétences complémentaires.

Mais encore ici, il arrive que ces codes soient détournés : dans *La Ronde des vies éternelles*, si Nicolas Cluzeau présente un groupe de personnages *a priori* « optimisé » comme en JdR (la prêtresse, la paladine, le voleur et le mage), il fonde toute la structure narrative de ce roman sur leur passé, et accomplit par là un retournement du *topos* narratif rolistique où les PJ doivent s'impliquer dans une quête pour des raisons qui leur sont parfois extérieures. Il pose leur histoire personnelle (leur *background*) comme moteur, et en fait le lien signifiant qui vient expliquer le monde et rassemble finalement toutes les trames.

De la même manière, l'ennoblissement des protagonistes, leur quête d'accomplissement et le processus de leur évolution, au-delà d'une simple quête de puissance, peut devenir un véritable moteur dramatique, profond et complexe, voire nietzschéen :

Alino était doué. Souple, précis. Mais pour le moment, il perdait trop de temps à échafauder des plans d'attaque alambiqués. Pour progresser, il lui faudrait apprendre à faire véritablement corps avec sa lame, à *devenir* le prolongement de son épée.

Et toi ? songea-t-elle amèrement. Que te manque-t-il pour devenir pleinement toi-même ? Quand cesseras-tu de fuir ce que tu es ? Ce pour quoi tu es faite ?<sup>1547</sup>

Pour mettre en valeur cette évolution des protagonistes qui devient une fin en soi, il n'est pas rare que le passé des personnages fasse l'objet de développements conséquents. Dans *La Ronde des vies éternelles* de Nicolas Cluzeau, les quatre héros sont chacun introduits par un chapitre qui évoque leur passé, et sont même nominaux (Les Guerres de

---

<sup>1546</sup> FERRAND Cédric, *Les 5 trucs sur Wastburg*, *op. cit.*

<sup>1547</sup> BOUSQUET Charlotte, *Arachnae*, *op. cit.* p.33.



Brytomarte, L'Étrange cours de Syrmaïl, Eringvard et les arbres, Rêves de Cythèle), avant de les rassembler pour le commencement de leur quête à proprement parler. Au début des *Lames du cardinal*, l'entrevue entre Richelieu et La Fargue, capitaine de la compagnie, est l'occasion de revenir sur les événements qui ont poussé le cardinal à dissoudre l'ordre, et par là sur le passé des protagonistes, afin de déjà distiller les germes d'intrigues potentielles :

Je vous accorde que vous n'aviez pas entièrement failli et que l'échec de cette délicate mission au siège de La Rochelle ne vous incombait pas. Mais considérant le tour tragique qu'avaient pris les événements auxquels vous étiez mêlé, la couronne de France ne pouvait que vous désavouer. Il fallait qu'elle sauve les apparences et vous condamne pour ce que vous aviez fait, secrètement, sur ordre. Vous deviez être sacrifié, quitte à ce que cet artifice jette le déshonneur sur la mort de l'un des vôtres.<sup>1548</sup>

Dans *Homo Vampiris*, le texte est parsemé de nombreux flash-back qui ont pour fonction de relater le passé des personnages principaux, là aussi comme autant de fragments de *background*.

Un autre procédé rappelant l'écriture à voix multiples, le processus narratif collectivisé qu'est le JdR, est la prédisposition des auteurs rôlistes pour la focalisation alternée, où les chapitres s'enchaînent selon les points de vue des personnages en focalisation interne. C'est le cas d'*Homo Vampiris*, mais également des *Aventuriers de la mer* de Robin Hobb, ou du *Trône de fer*, où les chapitres portent carrément le nom des personnages. Comme en JdR, il n'existe pas de point de vue omniscient, la narration se cristallise au confluent des focalisations et est toujours filtrée par le regard des protagonistes. Ce pied-à-terre dans l'esprit des personnages est également un moyen d'avoir accès leurs interrogations qui formalisent leurs objectifs, comme autant de moteurs narratifs les définissant :

C'est ça, le chaînon manquant. Quelqu'un tombe amoureux d'une fleur. Puis il en cueille la plupart. Pour en faire quoi ? Remplir des cadavres. Mais quelle est donc la transition ? Qui est donc le fleuriste ? Comment passe-t-on de l'amour, de la fascination, au meurtre ?<sup>1549</sup>

Ces questions constituent une manière d'impulser les promenades inférentielles du lecteur, puisqu'il va tenter d'y réfléchir avec le personnage, et probablement d'émettre une

---

<sup>1548</sup> PEVEL Pierre, *Les Lames du cardinal*, op. cit. p.26.

<sup>1549</sup> CALVO David, *Délius, une chanson d'été*, op. cit. p.276.

opinion concernant leurs réponses, comme la joueuse de JdR essaie de trouver ces réponses par ses actes intradiégétiques.

L'autre typologie de focalisation interne qui revient assez fréquemment est l'emploi de la première personne du singulier, comme dans *Gagner la guerre*, ce qui évoque la voix du joueur : « j'ai pris la première personne aussi, parce que c'est à la fois un artifice de rôliste, rentrer dans la peau du personnage, et puis c'est un artifice qui permet de restituer le caractère magique de la perception qu'on a sur ce monde. »<sup>1550</sup> Par ce biais, et parce que les narrateurs omniscients sont moins fréquents, le personnage reste le canal privilégié par lequel le récepteur s'immerge dans le monde fictionnel.

Enfin, l'incertitude due au système de résolution devient une véritable « gymnastique » narrative : « all those hours I spent contending with the chaotic outcome of dice rolls and integrating them with the more orderly plans I had for my characters have helped me to embrace the unexpected in my writing. They've broadened my horizons as a storyteller. »<sup>1551</sup> Le fait de devoir investir les résultats de ces jets d'une signification narrative pousse à élargir l'éventail des potentialités à disposition de l'auteur.

En conclusion, pour la plupart de ces auteurs rôlistes, le processus ludique, que certains opposent d'emblée au fonctionnement d'écriture, est justement générateur d'œuvre littéraire lorsqu'il est assimilé comme un apprentissage. Finalement, ce n'est pas l'influence du JdR elle-même qui est à l'origine d'une spécificité, mais la manière dont les auteurs intègrent cette ascendance, qui va uniformiser ou singulariser leur œuvre.

Alors que certains, comme Pierre Pevel, ont tendance à se détacher de cette influence rôlistique, et que d'autres pensent que le JdR n'est qu'une étape avant de passer à des travaux d'écriture « sérieux », voire « adultes » ou « réellement qualitatifs », certains romanciers ont un tout autre point de vue :

I loved the game. I loved all these wonderful characters that my friends and I had created, I loved the ego boost I got from my players after an especially exciting session... but I loved having a house to live in, too,

---

<sup>1550</sup> JAWORSKI Jean-Philippe, *Fiction*, n°18, Les Moutons électriques, Montélimar, 2014, 268 pages, p.23.

<sup>1551</sup> LOWDER James, « The Double-Bladed Axe », in HINDMARCH Will (dir.), *The Bones, us and our dice*, op. cit. p.200.

which meant I had to keep making those pesky mortgage payments. [...] There's got to be some way to make some money from this.<sup>1552</sup>

Qu'elle soit standardisante ou particularisante, l'inspiration rolistique a été une école pour nombre d'auteurs. Elle permet d'entrer concrètement dans la fiction et se pose comme un laboratoire d'expérience littéraire pour certains. Évidemment, sur ces deux typologies, nous retenons essentiellement celle qui est génératrice de spécificité, car elle joue un rôle définitoire dans l'identité de la littérature des genres de l'imaginaire, notamment la fantasy française.

### C. Le JdR dans d'autres média : représentation et influence

#### Le JdR mis en scène, un succès paradoxal

Si le JdR n'est pas massivement pratiqué, il paradoxalement représenté dans d'autres média plus largement diffusés, comme la partie jouée par les enfants au début du film *E.T. the Extra-Terrestrial*<sup>1553</sup>.



Certaines œuvres en font même leur thème central. Le premier roman de Jean-Christophe Chaumette, *Le Jeu*<sup>1554</sup>, est un polar fantastique centré autour d'une partie de JdR et de ses joueurs, dont il explique le principe dès le départ, de façon assez didactique :

Au commencement, chaque joueur crée un personnage. Dans cette création intervient le hasard, symbolisé par des jets de dés qui donnent des scores obtenus pour diverses qualités. Intervient aussi le désir

---

<sup>1552</sup> MARTIN George R.R., « On the Wild Cards Series », in HARRIGAN Pat et WARDROP-FRUIIN Noah (dir.), *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, op. cit. p.17.

<sup>1553</sup> SPIELBERG Steven, *E.T. the Extra-Terrestrial*, Amblin Entertainment, Los Angeles, 1982.

<sup>1554</sup> CHAUMETTE Jean-Christophe, *Le Jeu*, Fleuve noir, Paris, 1989.

de chacun de devenir un être particulier, elfe ou nain, humain ou demi-orque, avec une fonction particulière, magicien ou guerrier, prêtre ou voleur.<sup>1555</sup>

Le roman se construit ensuite selon le procédé de focalisations entrelacées que nous avons évoqué plus tôt, où chaque chapitre porte le nom d'un personnage. La première partie les présente par leur *background*, introduit par deux fiches-personnage mises en parallèle, celle du joueur et celle du personnage. Celle du joueur comprend des caractéristiques comme niveau d'études, caractère, intellect ou physique, qui ne sont pas définies par des chiffres mais par des descriptions. Le joueur qu'est David, à l'entrée caractère, est défini en ces termes : « Complexe d'infériorité à l'origine d'une misanthropie malade. Introverti, agressif. »<sup>1556</sup> Ce polar fantastique légèrement horrifique traite du JdR non pas de façon secondaire, mais installe ses processus et ses codes au premier plan.

La BD *Dungeon Quest*<sup>1557</sup> est un pastiche de JdR, où un adolescent frustré de sa vie décide de partir à l'aventure dans le monde réel, où les protagonistes ont des fiches personnages et parlent d'augmenter leurs « stats » après un combat contre des « ennemis de bas niveau ». Sous ses dehors légers, alors que les tomes avancent, le titre aborde des thèmes plus profonds voire mystique sur le voyage initiatique. Les personnages, comme le veulent les canons rolistiques, sont engagés dans une quête où ils tentent de reconstituer un objet magique à partir de fragments disséminés.

Le JdR se prête à ce genre de détournements, car c'est bel et bien une parodie qui va s'imposer comme un succès commercial largement diffusé, à savoir le *Donjon de Naheulbeuk*<sup>1558</sup>. Son auteur, John Lang alias Pen of Chaos, évoque comme inspiration « des années d'expérience du jeu de rôle (de *L'Œil noir* à *JRTM* en passant par *Stormbringer*, *Warhammer...* ) »<sup>1559</sup>. Pour lui cette inspiration n'a pas seulement fonctionné comme un fond, un contenu, mais comme une réelle base de structuration dramatique et narrative :

Les aventuriers ne sont pas des héros, ce sont plutôt des joueurs. Ils ont les réflexes des joueurs. Ils sont motivés par l'or, les points d'expérience, la recherche de puissance, le matériel, le fait d'être reconnu en tant

---

<sup>1555</sup> *Ibid.* p.9.

<sup>1556</sup> *Ibid.* p.24.

<sup>1557</sup> DALY Joe, *Dungeon Quest*, trad. par Fanny Soubiran, L'Association, Paris, 2009.

<sup>1558</sup> LANG John, *Le Donjon de Naheulbeuk*, 2001.

<sup>1559</sup> [www.penofchaos.com/warham/donjon-auteur.htm](http://www.penofchaos.com/warham/donjon-auteur.htm)

qu'aventuriers. [...] Le jeu de rôle que j'ai joué le plus c'est *L'Œil noir* [...] j'ai gardé des tas de situations, de concepts que j'utilise pour faire mes épisodes audio.<sup>1560</sup>

Au départ, il ne s'agit que de quelques sketches radiophoniques à la François Pérusse, puis viennent des BD<sup>1561</sup>, des romans, des disques, des jeux et autres produits dérivés. C'est un véritable univers partagé qui s'est mis en place, et les fans auraient produit plus de quatre cents sagas inspirées par *Le Donjon de Naheulbeuk* disponibles sur le Net<sup>1562</sup>. Au-delà du public rôliste, les *topoi* de la fantasy rolistique semblent s'être répandus dans la culture populaire pour toucher un plus large panel de récepteurs. Une partie de JdR est mise en scène dans le tome 4 du comic d'Alan Moore, *Top Ten*<sup>1563</sup> : dans un monde médiéval-merveilleux parodique, trois nains, au beau milieu d'un combat, se mettent à jouer au *JdR Supérettes et Scélérats*, où ils doivent notamment résister aux assauts d'un démon-vendeur qui tentent de leur vendre un grille-pain.

De la même manière, dans le film d'animation *Shrek le troisième*<sup>1564</sup>, lorsque l'ogre va chercher Arthur dans ce qui s'apparente à un lycée, et y est renseigné par deux joueurs qui s'adonnent à un jeu où il est question de « niveaux » et de « compétence » :



La parodie ou la caricature restent dominantes, le JdR apparaissant comme l'activité geek la moins accessible, comme c'est le cas pour l'épisode de *X-Files*<sup>1565</sup> *Unusual*

---

<sup>1560</sup> John Lang, *+ ou - Geek*, saison 2 émission 12.

<sup>1561</sup> « Le 1er tome de la bd s'est vendu à plus de 200 000 exemplaires, et chaque nouveauté se vend en gros à 80 000 ex. » John Lang, *JDR Mag*, n°9, Paris, hiver 2010, 82 pages, p.19.

<sup>1562</sup> *Ibid.* p.16.

<sup>1563</sup> MOORE Alan, *Top Ten*, *Smax Mini-Series*, ABC, 2003, trad. par Laurent Queyssi, Semic, Paris, 2004.

<sup>1564</sup> ADAMSON Andrew, HUI Raman, MILLER Chris, *Shrek the Third*, DreamWorks Animation, Glendale, 2007.

<sup>1565</sup> CARTER Chris, *The X-Files*, 20th Century Fox Television, Los Angeles, 1993 à 2002.

*Suspects* : « Episode writer Vince Gilligan has labored to find the perfect setting to expound on Langly's geekiness. This, he decides, is a game of *Dungeons & Dragons*. »<sup>1566</sup>

Par conséquent, ces diverses représentations participent à diffuser une image essentiellement parodique du JdR auprès d'un public qui ne le connaît pas réellement en tant que pratique, mais qui peut s'en faire une idée nébuleuse. Cette sur-représentation du JdR dans ces média grand public laisse penser qu'il est en revanche bien connu des créatifs de ces œuvres. Cette influence imprime sa marque dans la production de certains, comme nous allons le voir à présent.

### JdR, BD et séries vidéo : quelles zones d'influence ?

Si le JdR peut servir de métier à tisser narratif pour la littérature, il peut fonctionner comme tel pour d'autres média narratifs, comme la BD. Voici ce qu'en dit Julien Blondel, scénariste de JdR et de bande-dessinée :

Ce qui reste, c'est la tournure d'esprit, pour développer un univers, une histoire, un style, une façon de mettre en scène, un rythme de narration... Celui que j'avais pris quand j'étais meneur de jeu – avoir des rythmes lents, de la narration, beaucoup d'ambiance – je le retrouve dans ma façon de faire de la BD, par exemple. L'écriture en elle-même change, parce que les documents que tu rends ne sont pas les mêmes : dans le JDR, ce sont des documents écrits, développés, comme dans un roman ou une nouvelle ; en BD, ce sont des documents plus cryptés, mais je conserve dans l'écriture la façon de faire parler mes personnages.<sup>1567</sup>

En France, si certains dessinateurs comme Enki Bilal<sup>1568</sup> ont dessiné pour *Casus Belli*<sup>1569</sup>, comme en littérature les JdR ont également inspiré à certains auteurs et illustrateurs de célèbres séries, comme *De Cape et de Crocs*<sup>1570</sup> : « tout est parti du jeu de rôles que nous avons créé, où certains joueurs incarnaient des animaux doués de

---

<sup>1566</sup> SELINKER Mike, « The X Factor », *The Bones, us and our dice*, op. cit. p.96.

<sup>1567</sup> Julien, Blondel, in MILLET Sarah, *Le Livre de jeu de rôle : de la conception à la rédaction*, op. cit. p.156.

<sup>1568</sup> Voir par exemple la p.62 de *Casus Belli*, saison 1, n°35, op. cit.

<sup>1569</sup> Qui entretenait un lien certain avec le monde de la BD : « en 97, avec Eric Gratién, on a signé chez Casterman avec Jean-Paul Mougín, pour un bouquin qui serait une passerelle entre le jeu de rôle traditionnel et la BD -je travaillais aussi pour *Casus Belli*, à l'époque. On y prenait les codes du jeu de rôle et la fantasy, pour les détourner. » Éric Puech, *Interview*, 2013, <http://www.bdtheque.com/interview-eric-puech-271.html>

<sup>1570</sup> AYROLES Alain, *De Cape et de Crocs*, Delcourt, Paris, 1995.

parole. Armand, Don Lope et Eusèbe ont été inspirés par certains de ses personnages. »<sup>1571</sup> Cette série en dix tomes, comme les romans de certains auteurs rôlistes français, abreuve davantage sa fantasy aux sources du XVII<sup>e</sup> siècle.

Le JdR se pose comme partie intégrante du travail de création préliminaire d'une BD : « peu à peu l'univers s'est construit, il s'est étoffé avec des écrits, d'autres maquettes, des parties de jeux de rôles. Il s'est bâti en collaboration avec Fab (Fabrice David, le co-scénariste, ndlr), et au bout du compte on a voulu en faire une bande dessinée. »<sup>1572</sup>

Autre manifestation du rapport entre BD et JdR en France, la série française *Les Quatre de Baker Street*<sup>1573</sup>, dont le tome 4, nominé dans la sélection officielle du festival d'Angouême, a fait l'objet d'une édition en coffret accompagné du JdR adapté. Son co-scénariste, Olivier Legrand, est également auteur de JdR.

De même, *Les Chroniques de la lune noire*<sup>1574</sup>, scénarisées par François Marcela-Froideval qui fait partie des gens qui ont introduit le JdR en France, fondateur de *Casus Belli*, directeur de publication chez Jeux Descartes et assistant de Gary Gygax pendant quatre ans, doivent leur personnage principal à des parties de JdR : « Avec Gary comme MJ, j'ai beaucoup joué un paladin haut niveau nommé Parsifal, un prêtre de Zeus, Ascléphaistos, et un certain... Wismerhill. Mais je tiens à préciser que ce qui est dans les albums de BD n'est pas ce qui lui est arrivé à la table de jeu... »<sup>1575</sup> Dans cette série de fantasy assez topique, clairement inspirée de *D&D* donc, les deux héros, Wismerhill le chevalier et Pile-ou-Face le roublard vont s'entourer de compagnons pour former un groupe typique de JdR, composé d'un samouraï ou d'un demi-ogre.

Parmi les auteurs français ayant fait leurs armes dans le JdR avant de se diriger vers la BD on comptera également Anne et Gérard Guéro, qui utilisent les pseudonymes Ange et G.E. Ranne. Après avoir écrit pour de nombreux JdR de l'équipe Siroz comme *Bitume*, *Bloodlust*, *Nightprowler*, *Scales*, et surtout *INS/MV*, ils écrivent désormais des romans et des BD comme *Paradis perdu*<sup>1576</sup> qui présente des similitudes avec ce célèbre jeu où l'on

---

<sup>1571</sup>Alain Eyroles, *Interview*, [www.scenario.com/interview/Entretien+avec+Alain+Ayroles+entre+la+cape+et+les+crocs\\_Ayrol.html](http://www.scenario.com/interview/Entretien+avec+Alain+Ayroles+entre+la+cape+et+les+crocs_Ayrol.html)

<sup>1572</sup>Eric Bourcier, *Casus Belli*, saison 4, n°2, *op. cit.* p.107.

<sup>1573</sup>DJIAN, LEGRAND Olivier, *Les Quatre de Baker Street*, Vents d'Ouest, Grenoble, 2009.

<sup>1574</sup>MARCELA-FROIDEVAL François, *Les Chroniques de la lune noire, Le Signes des ténèbres*, Zenda, Paris, 1989.

<sup>1575</sup>François Marcela-Froideval, « Gygax et moi », *Casus Belli*, saison 4, n°1, *op. cit.* p.244.

<sup>1576</sup>ANGE, *Paradis perdu*, Soleil, Toulon, 2002.

incarne des anges et des démons. Le dessinateur, Alberto Varanda, a lui aussi travaillé sur ces mêmes JdR.

Il convient de citer Manu Larcenet, à qui l'on doit le chef-d'œuvre *Le Combat ordinaire*<sup>1577</sup> qui avec son frère Patrice a créé *Raôul*<sup>1578</sup>, un JdR parodique qui permet de jouer des « beauf ».

Fabrice Colin est également scénariste de BD, notamment sur *La Brigade chimérique* avec Serge Lehman qui met en scène des super-héros dans une Europe d'avant-guerre. Cette œuvre fait la part belle aux mythes littéraires du début du XX<sup>e</sup> siècle, à la manière de *La Ligue des Gentlemen extraordinaires*<sup>1579</sup> d'Alan Moore, où le positivisme se réconcilie avec l'imaginaire pour faire face aux horreurs de la guerre : « La guerre est comme une chambre ardente. Quand elle s'ouvre, je n'ai que mes chimères pour me protéger »<sup>1580</sup>, font-ils dire à Marie Curie. Le personnage principal rassemble en lui quatre super-héros, le Soldat Inconnu, Matricia, le Baron Brun et le Docteur Sérum, qui forment la Brigade chimérique, dont chacun a des compétences spécifiques et complémentaires. Cette Europe uchronique peuplée de super-héros fera d'ailleurs l'objet d'une adaptation en JdR, tant le fonctionnement systémique de son univers s'y prête (factions opposées, différents pays, héros composés de fragments des mythes fictionnels et de la culture de l'époque, etc.)

Mais la BD française qui porte l'empreinte la plus marquée du JdR, dans son fond et sa forme, reste *Donjon*<sup>1581</sup> de Lewis Trondheim et Joann Sfar. Ce pastiche propose un point de vue original, à savoir celui de l'opposant des héros : il tient le donjon qu'ils viennent arpenter. Cette série très longue, est organisée en époques, on voit alors défiler les différents protagonistes dans le donjon, ou selon le point de vue des différents personnages, comme la série *Donjon Monsters*. À quelques exceptions près, c'est bien l'espace, le château, qui agit comme un liant, bien davantage que les personnages.

Ce très bref tour d'horizon de la BD française nous permet de réaffirmer le lien entre JdR et une autre forme de fiction narrative, qu'il est également possible d'observer au cinéma ou dans les séries TV.

---

<sup>1577</sup> LARCENET Manu, *Le Combat ordinaire*, Dargaud, Paris, 2003.

<sup>1578</sup> LARCENET Patrice, *Raôul*, Les Rêveurs de runes, Montreuil, 1994.

<sup>1579</sup> MOORE Alan, *The League of Extraordinary Gentlemen*, ABC, New York, 1999.

<sup>1580</sup> COLIN Fabrice, LEHMAN Serge, *La Brigade chimérique*, op. cit. tome 2 p.34.

<sup>1581</sup> SFAR Joann, TRONDHEIM Lewis, *Donjon*, Delcourt, Paris, 1998.



De nombreuses personnalités du cinéma et de la télévision disent avoir pratiqué le JdR, et vantent son influence : Matt Groening y fait des références directes dans ses séries animées *les Simpsons*<sup>1582</sup> ou *Futurama*<sup>1583</sup>. L'acteur hollywoodien Vin Diesel, en parlant de *D&D*, explique que « it is a training ground for your imagination »<sup>1584</sup> et explique que les joueurs, comme des acteurs, modifient leurs voix et attitudes pour interpréter leurs personnages. « It gave me a really strong background in imagination, storytelling, understanding how to create tone and a sense of balance. You're creating this modular, mythic environment where people can play in it »<sup>1585</sup> dit Jon Favreau, acteur, scénariste, producteur et réalisateur à qui l'on doit notamment les deux premiers films *Iron Man*<sup>1586</sup>. Larry DiTillio, l'auteur de la campagne *Masks of Nyarlathotep* que nous avons étudiée, est devenu par la suite *executive story editor* pour la célèbre série TV *Babylon 5*<sup>1587</sup> : « Il en a écrit plusieurs épisodes... recyclant au passage le nom de certains PNJ des *Masques*. »<sup>1588</sup> La liste est longue, et pour certains « *D&D* is the secret handshake in Hollywood today ».<sup>1589</sup>

Voyons plus en détail l'influence qu'a pu avoir le JdR sur le travail de Joss Whedon, créateur de séries TV comme *Buffy the Vampire Slayer*, *Firefly*<sup>1590</sup> ou *Dollhouse*<sup>1591</sup>, écrit et réalisé le film *Marvel The Avengers*<sup>1592</sup> et scénarisé de nombreux comics.

On observe des références assumées au JdR dans sa première série, *Buffy the Vampire Slayer*, notamment à *D&D*. Dans la saison 6<sup>1593</sup>, Xander croit avoir trouvé un monstre dans

<sup>1582</sup> GROENING Matt, *The Simpsons, Homer goes to College, Homer va à la fac*, saison 5 épisode 3, 20th Century Fox Television, Los Angeles, depuis 1989.

<sup>1583</sup> COHEN David X., GROENING Matt, *Futurama, Anthology if Interest I*, épisode 29, 20th Century Fox Television, Los Angeles, de 1999 à 2013.

<sup>1584</sup> Vin Diesel on *Dungeons & Dragons*, Shootout, [http://www.youtube.com/watch?v=36\\_-DauQi0s](http://www.youtube.com/watch?v=36_-DauQi0s)

<sup>1585</sup> Jon Favreau, in BOUCHER Geoff, « Jon Favreau is the Figure behind Iron Man », *Los Angeles Times*, 5 mai 2008, <http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.latimes.com%2Fentertainment%2Flet-favreau5-2008may05%2C0%2C6653890%2Cfull.story&date=2008-05-17>

<sup>1586</sup> FAVREAU Jon, *Iron Man*, Marvel Studios, Burbank, 2008.

<sup>1587</sup> STRACZYNSKI Michael J., *Babylon 5*, Babylonian Productions, de 1993 à 1998.

<sup>1588</sup> LHOMME Tristan, « *Les Masques de Nyarlathotep* », *Casus Belli*, saison 4, n°4, *op. cit.* p.49.

<sup>1589</sup> GILSDORF Ethan, *What is the Future of D&D and Tabletop Gaming?*, *op. cit.*

<sup>1590</sup> WHEDON Joss, *Firefly*, Mutant Enemy Productions, Los Angeles, 2002.

<sup>1591</sup> WHEDON Joss, *Dollhouse*, Mutant Enemy Productions, Los Angeles, 2009 à 2010.

<sup>1592</sup> WHEDON Joss, *The Avengers*, Marvel Studios, Burbank, 2012.

<sup>1593</sup> Saison 6, épisode 9, *Smashed, Écarts de conduite* pour la version française, 31:00.

un des livres de Giles, et Anya lui fait remarquer qu'il est en train de lire un manuel de *D&D*. La seconde, dans le tout dernier épisode<sup>1594</sup> où Giles, Xander, Amanda et Andrew jouent une partie du même jeu.



Whedon va même jusqu'à retourner le rapport entre personnage et joueur de façon humoristique, en faisant dire à Giles : « Could it possibly get uglier? I used to be a highly respected watcher, and now I'm a wounded dwarf with the mystical strenght of a doily. » Giles est plus « héroïque » que son personnage, et possède une grande maîtrise de la magie.

Dans cette série, nous avons à faire à un groupe de personnages spécialisés et complémentaires : Buffy est la guerrière, Willow la sorcière, Giles l'érudit sage et Xander l'ami fidèle diplomate (qui est le seul à pouvoir raisonner Willow à la fin de la saison 6, alors qu'elle est en proie à une rage vengeresse et meurtrière).

Buffy possède tout un arsenal d'armes aux caractéristiques différentes, dont une hache magique dans la saison 7, symbole de son pouvoir de Tueuse. La magie implique certains processus, comme des rituels pour lancer des sorts, dont le livre de base du JdR adapté détaille les diverses étapes, à savoir : « Objectif, recherches, préparation, lancer le sort, effets. »<sup>1595</sup> : on actualise les étapes de ce processus de façon formelle, même s'il était déjà présent dans la série de manière implicite.

---

<sup>1594</sup> Saison 7, épisode 22, *Chosen, La Fin des temps partie 2* pour la version française, 20:22.

<sup>1595</sup> BRANNAN Timothy S., CAIRNS Andrew, CHAPMAN Paul, FLETCHER Robert, JURKAT M. Alexander, MARTIJENA Carlos Jose, WILBER James, WILBER Marianne, *Buffy the Vampire Slayer*, Eden Studios, New York, 2002, p.138 et suivantes.

D'un point de vue narratif, *Buffy* se structure, comme n'importe quelle autre série, en saisons, à ceci près qu'elle oscille entre le cycle et le feuilleton : certains épisodes appartiennent au genre que les Américains appellent « procedural », c'est-à-dire que le problème introduit au départ de l'épisode est résolu dans le même épisode. Certaines séries enchaînant les épisodes « one shot » sont plutôt du côté du feuilleton, et ne déroulent pas le fil d'une intrigue principale tout au long de leurs épisodes (comme c'est le cas des *Simpsons*) là où d'autres le font, comme *Battlestar Galactica*. Dans *Buffy*, les deux formats s'entrelacent. L'épisode 4 de la saison 1, *Teacher's Pet* (*Le Chouchou du prof* en français), est indépendant, alors que l'épisode 7 de la même saison, *Angel*, (*Alias Angelus*), est un des maillons de l'intrigue principale : le Maître, grand ennemi de cette saison, envoie Darla monter Buffy contre Angel.

Cette alternance entre épisodes indépendants et liés autour d'un grand final figuré par un grand adversaire de fin de saison<sup>1596</sup>, vers lequel les héros progressent petit à petit avant de le vaincre, évoque une campagne de JdR entrecoupée de scénarios sans liens apparents, alternance que recommande la campagne *Harlequin*<sup>1597</sup> pour *Shadowrun*. De même, il a parfois été reproché aux « one shot » de la série, notamment lors de ses premières saisons, de n'être qu'un prétexte à mettre en scène « the monster of the week » et de peu varier les structures narratives, comme cela a pu être le cas sur les premiers scénarios de JdR.

Comme dans les séries littéraires, les personnages de Buffy ne semblent pas être pensés pour la finitude, sortent toujours plus puissants des épreuves (en d'autres termes, ils « passent un niveau ») et sont prêts à repartir à l'aventure pour affronter le « boss » d'une nouvelle saison (même la mort de Buffy ne saurait mettre un terme à ses aventures à la fin de la saison 5, et Willow trouve un moyen de la ramener).

En outre, Whedon utilise ces formats narratifs longs pour développer son univers et empiler les strates de signification et les relations causales qui en font un système cohérent. Au fur et à mesure des saisons, la mythologie autour des Tueuses s'accroît : le Conseil des Observateurs qui prend de l'importance au fur et à mesure de la série est évoqué dès le tout premier épisode. Les vampires Turok-Han sont mentionnés pour la première fois dans le

---

<sup>1596</sup> Le Maître dans la saison 1, Spike, Drusilla et Angel dans la saison 2, le maire et Faith dans la saison 3, Adam dans la saison 4, Glory dans la saison 5, le Trio puis Willow dans la saison 6 et la Force et les vampires Turok-Han dans la 7.

<sup>1597</sup> ARMINTROUT W.G., DOWD Thom, EPPERSON Jerry, FAUGHAN John, HUME Paul R., LONG James D., SMITH Lester, ST ANDRE Kenneth, *Harlequin*, FASA Corporation, Chicago, 1990.

spin-off *Angel*<sup>1598</sup> (saison 3, épisode 7, *Offspring, La Prophétie en français*), alors qu'ils n'apparaîtront qu'à la dernière saison de *Buffy*. Le dernier épisode de la saison 4, *Restless (Cauchemar en français)* révèle les origines mystiques du pouvoir de la Tueuse, Buffy trouve la hache légendaire des Tueuses dans la saison 7, etc.

Ce n'est pas un hasard si *Buffy* fait partie des mondes les plus prisés des fanfictions, cet univers sans cesse développé au-delà des besoins narratifs est fait pour être investi. Pour cette raison, le « buffyverse » comme l'appelle les fans, connaîtra un spin-off avec *Angel*, mais également des comics, qui soit poursuivent la série après la saison 7 (avec la saison 8 et 9), remplissent les zones laissées dans l'ombre en intercalant des récits dans les précédentes saisons, se concentrent sur certains personnages secondaires, imaginent le Buffyverse dans le futur avec *Fray, Tueuse du futur*<sup>1599</sup>. On compte également une cinquantaine de romans.

En termes de contenu, on observe des similitudes avec de grands titres rolistiques. Les recherches dans les livres sont indispensables pour vaincre les monstres, comme dans *Call of Cthulhu* : « these books will be a major source of power for the characters, and defeating some horrible monster may be made palatable by the prospect of gaining some book or other ». <sup>1600</sup> Dans la série, la bibliothèque du lycée, puis la boutique de magie de Giles, sont les lieux où les protagonistes se réunissent pour chercher des informations avant de partir affronter les monstres. En outre, les créatures du Mythe lovecraftien ont en commun d'être « immunisés » aux armes à feu : « presenting the players with monsters which are immune to gunfire » <sup>1601</sup>. Dans *Buffy*, elles sont très peu utilisées, et même lorsqu'elles le sont, leurs effets sont soit inefficaces, « These things? Never useful » dit Buffy dans le quatrième épisode de la saison 6 *Flooded (La Tête sous l'eau en français)*, soit tragiques (lorsque Warren tire sur Buffy et tue Tara dans la saison 6). Enfin, une apocalypse par le retour des vampires originels n'est pas sans rappeler la Géhenne de *Vampire: the Masquerade*.

Cette influence rolistique se retrouve dans *Firefly*, la série TV de science-fiction que Whedon fait par la suite. Elle met en scène les aventures d'un équipage d'un vaisseau spatial. Apparemment, il semblerait que l'univers de *Firefly* lui ait été inspiré par une

---

<sup>1598</sup> GREENWALT David, WHEDON Joss, *Angel*, Mutant Enemy Productions, Los Angeles, 1999 à 2004.

<sup>1599</sup> WHEDON Joss, *Fray*, Dark Horse Comics, Milwaukee, 2001.

<sup>1600</sup> *Call of Cthulhu, op. cit.* p.59.

<sup>1601</sup> *Ibid.* p.71.

campagne d'un « JdR de SF majeur » qui est sûrement *Traveller*.<sup>1602</sup> Il existe évidemment certaines références de contenu, comme les relève Aramis<sup>1603</sup>, à savoir le pilote du vaisseau qui, lors du premier épisode, s'écrit « Hang on, Travellers ! », la similarité des technologies employées, le « format » des missions, le fait que les deux univers présentent de sérieuses similitudes quant aux planètes qu'ils comprennent, à commencer par leurs noms, comme Persephone et Regina que l'on trouve dans *Traveller* et *Firefly*, tout comme Bellerophon, qui dans l'un comme l'autre est un monde aquatique.

Mais surtout, c'est la façon dont le groupe est composé qui évoque le JdR. Les membres de l'équipage du vaisseau spatial, le *Serenity*, sont définis par leurs spécialités et leur fonction : Malcom Reynolds est le capitaine, le héros qui sait se battre et négocier, Zoe est son bras droit et une guerrière, son mari Wash est le pilote, Inara est une belle courtisane au grand sens politique, Jayne est un mercenaire peu subtil, Kaylee est la mécanicienne, Simon le médecin, sa sœur River, malgré ses problèmes psychiques, s'avérera être d'une super-intelligence confinant à la télépathie et à la médiumnité, et Book est le prêtre.

Comme *Buffy* la série s'articulera entre épisodes indépendants et d'autres liés à une intrigue principale, le groupe se voyant confier, comme dans un JdR, des missions comme du transport de marchandises ou des vols. Elles conviennent à merveille pour le format *procedural*, mais Whedon les utilise également pour distiller toute la richesse de son univers.

De la même manière, si les relations entre l'équipage sont un enjeu aussi important que les différentes intrigues<sup>1604</sup>, la plupart des protagonistes sont fortement définis par des fragments spécifiques de l'univers qui sont mis en valeur, comme l'appartenance de Reynolds aux Browncoats, groupe indépendantiste qui a perdu la bataille de Serenity Valley contre l'Alliance, au cours de laquelle il a combattu avec Zoe. Le passé des protagonistes est lui aussi un véritable enjeu (on pense à la véritable identité de Book qui, si elle ne sera pas révélée au final, est partiellement dévoilée par de petits indices tout au long de la série, notamment l'épisode *Safe*, qui montre qu'il jouit d'un statut spécial au

---

<sup>1602</sup> Nous prenons cette information au conditionnel, car malgré sa récurrence, l'interview où Whedon la donne n'est plus en ligne (elle serait sortie à l'époque de la sortie du film *Serenity*, qui conclut la série). Plus d'informations ici : <http://scifi.stackexchange.com/questions/13668/is-serenity-based-on-joss-whedons-game-of-traveller>

<sup>1603</sup> *Ibid.*

<sup>1604</sup> Comme par exemple dans l'épisode *War Stories*, qui explore plus avant la relation fraternelle et loyale qui unit Reynolds et Zoe, et son acceptation par le mari de cette dernière, Wash.

sein de l'Alliance). Ces *backgrounds* de personnage seront mis à jour au fur et à mesure des épisodes et deviendront presque une intrigue principale à part entière (d'où une abondance de flash-back), car ils sont l'occasion de développer le monde fictionnel.

À partir de là, il n'est pas étonnant que *Firefly* ait été elle aussi adaptée en JdR<sup>1605</sup>, et Vincent Baker, l'auteur du JdR *Apocalypse World*, explique qu'il s'est inspiré, pour créer les archétypes de personnages du jeu, de l'équipage de *Firefly* : River serait une *brainer*, Kaylee une *savvyhead*, Walsh un *driver*, Simon un *angel*, etc. : « the conflict of interest between the PC form, like create texture but they always set them aside to do what they need to do for the family. Right? And it's true for *Apocalypse World* as well<sup>1606</sup> ». Et c'est également vrai pour *Alien: Resurrection*<sup>1607</sup> que Whedon a scénarisé, et son groupe de mercenaires qui accompagnent Ripley un temps. Dans *The Avengers*, Whedon se voit confier un film composé d'un groupe de héros aux spécialités différentes, et dont les relations deviennent l'enjeu et prennent le pas sur l'intrigue principale (la difficulté n'est pas tant de vaincre Loki que de rassembler le groupe pour le faire).

Enfin, autre caractéristique qui évoque une campagne de JdR, la fin de *Firefly* qui se conclut avec le film *Serenity*<sup>1608</sup> implique les protagonistes dans la découverte d'une information capitale sur l'univers, à savoir l'origine des Reavers, peuple violent et terrifiant. La découverte des secrets du monde fictionnel se pose comme objectif principal.

Dans *Dollhouse*, une autre série TV créée par Whedon, les personnages sont carrément des « poupées », des humains qui se voient programmés pour changer de personnalité et acquérir des compétences relatives à un archétype ou un rôle particulier selon les besoins des clients de l'agence fournissant ces poupées. Si, de la même manière, la série alterne entre épisodes indépendants et liés à une intrigue étalée sur le long terme qui finira elle aussi par concerner l'avenir de l'univers, on ne peut s'empêcher de voir le lien avec la création d'un personnage de JdR : on crée un avatar, souvent à partir d'un archétype qui va déterminer ses compétences et caractéristiques. Il sera incarné par les poupées pour remplir des missions précises mais variées. Ici aussi, ces poupées ayant vu leur mémoire, et donc

---

<sup>1605</sup> BANKS Cam, CHALKER Dave, CONWAY Brendan, GILBERT Dean, LELAND Chris, MÉNARD Philippe-Antoine, NORRIS Jack et autres, *Firefly*, Margaret Weis Productions, Williams Bay, 2014.

<sup>1606</sup> BAKER Vincent, *The Man, Career, and Games*, Ropecon, Espoo, 2013, 16:44, <https://www.youtube.com/watch?v=XQbRevAu1dl>

<sup>1607</sup> JEUNET Jean-Pierre, WHEDON Joss, *Alien: Resurrection*, 20th Century Fox, Los Angeles, 1997.

<sup>1608</sup> WHEDON Joss, *Serenity*, Universal Pictures, Los Angeles, 2005.

leur personnalité, effacée par les responsables du centre, retrouver leur passé deviendra un enjeu majeur.

En France, si selon Laurent Trémel les JdR seraient à l'origine du jeu télévisé *Fort Boyard*<sup>1609</sup>, ils ont également eu une influence certaine sur une célèbre série TV, *Kaamelott*<sup>1610</sup>. « *Kaamelott* c'est l'enfant de *Warhammer* et *Donjons et Dragons* »<sup>1611</sup> dit son créateur Alexandre Astier qui qualifie le JdR de « plus beau jeu du monde. »<sup>1612</sup> On retrouve de nombreux éléments rolistiques dans cette série.

Le premier est contextuel : le tout premier épisode, *Heat*, se concentre sur une situation typique des JdR. Il arrive que les PJ discutent longtemps pour établir un plan sans prendre de réelle décision. Ensuite, la prégnance de la table, si évidemment elle est due au thème de la Table ronde, se prête également aux situations topiques rolistiques, puisque le JdR se fait autour d'une table. « De grandes choses vont se jouer autour de cette table », dit la Dame du Lac à Arthur dans l'épisode *La Table de Breccan*, et ce motif contextuel sera récurrent.

Il est courant que les personnages se retrouvent à arpenter les couloirs sombres et souterrains d'un donjon, dans la plus pure tradition rolistique, comme dans l'épisode *La Grotte de Padraig*, où Arthur, Bohort et Léodagan sont à la recherche d'un ogre à deux têtes. Le fait de trouver un trésor au terme de cette quête semble acquis : « d'habitude y a un trésor à la clé, ou un objet magique ou une relique » dit Bohort. De surcroît, cette quête leur a été donnée par la Dame du Lac. Dans l'épisode *Les Volontaires*, ils accordent même une attention particulière à leur ordre de marche, ce qui est typique d'une équipe de PJ. En outre, comme en JdR, les personnages organisent les combats selon les spécialités de chacun, comme dans l'épisode *Merlin et les loups* :

Merlin : « donc je résume : je pars en avance avec deux éclaireurs... » Lancelot : « je viens avec vous au cas où ils aient laissé des hommes à l'arrière... » Merlin : « j'arrive au détour du canal et j'invoque un mur de flammes pour les bloquer avant la frontière... » Leodagan : « vous orientez le feu pour les canaliser vers le pont et les obliger à traverser ». Arthur : « voilà, si nous on se démène un peu le train on arrive à temps pour les choper de l'autre côté du pont. »

---

<sup>1609</sup> TRÉMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, op. cit. p.35.

<sup>1610</sup> ASTIER Alexandre, KAPPAUF Alain, *Kaamelott*, CALT, Boulogne-Billancourt, de 2005 à 2009.

<sup>1611</sup> Alexandre Astier, SAYANOFF Xavier, SCHULMANN Tristan, *Suck my Geek*, Canal +, Paris, 2007, 26:45, <http://www.youtube.com/watch?v=iJIOKc-VP3k>

<sup>1612</sup> *Ibid.*

Enfin, il existe également un décalage entre les personnages et les fonctions qu'ils sont censés assumer, ce qui arrive fréquemment en JdR :

Il y a un lien profond entre l'humour développé dans *Kaamelott* et une des spécificités du jeu de rôles. [...] il me semble que l'élément central de l'humour kaamelottien est : le décalage entre le personnage et le rôle qu'il est censé endosser dans l'intrigue. En effet, d'évidence, aucun personnage de *Kaamelott* n'est à la place qui devrait être logiquement la sienne. Arthur, le solitaire dépressif et bougon, ne devrait pas avoir pour tâche de fédérer les peuples de Bretagne. Perceval, Caradoc, Merlin et les autres ne devraient pas se voir confier la moindre responsabilité, encore moins celle de la quête du Graal.<sup>1613</sup>

Ensuite, il existe de nombreuses références au système de jeu via le personnage de Merlin, le druide qui est déterminé par des spécialités et des fonctions qui sont typiquement celles de la classe de personnage éponyme de *D&D3.5* : dans l'épisode *L'Imposteur*, Arthur s'exclame : « J'croisais que les druides ça soignait », ce qui rappelle la compétence de classe de druide (premiers secours), sachant que Merlin n'était pas particulièrement connu pour ses talents de médecin. Toutefois, cela peut également être dû au fait que les druides, dans la société celte, semblaient avoir le rôle de médecin, entre autres. De la même manière, ceux-ci avaient des affinités avec la nature et surtout des relations privilégiées avec les animaux : « Les animaux c'est pas votre rayon ? » dit Arthur dans le même épisode, et Merlin de lui répondre : « les druides ils ont des spécialités en animaux », ce qui là relève plus ostensiblement du système de jeu : dans *D&D3.5* les druides choisissent un compagnon animal au niveau 1, et en changer nécessite un rituel<sup>1614</sup>.

Dans l'épisode *Merlin et les loups*, il est presque fait état des contraintes auxquelles il doit se plier, comme si elles étaient celles d'une classe de personnage : « je suis druide, et les druides y a deux-trois trucs c'est comme ça et pas autrement... par exemple les loups ça passe avant le reste... [...] j'ai un commandement, je fais pas ce que je veux, moi ! Si je suis pas les commandements de mes dieux, ils sont foutus de me carboniser avec un coup de foudre ! » Dans *D&D3.5*, les druides tiennent leurs pouvoirs de deux sources potentielles : « she gains her magical power either from the force of nature itself or from a

---

<sup>1613</sup> NARBEUH, *Kaamelott, l'humour des rôlistes*, 2009, <http://mondesenchantier.over-blog.com/article-kaamelott-l-humour-et-les-rolistes-38280472.html>

<sup>1614</sup> *D&D3.5, Player's Handbook, op. cit.* p.35.



nature deity. »<sup>1615</sup> Ils prêtent un serment qui leur impose des obligations : « Though a druid could learn to wear full plate, putting it on would violate her oath and suppress her druidic powers. »<sup>1616</sup>

Ceci est encore plus probant pour les druides de *Warhammer* : « S'il change de religion, il perd alors toutes ses aptitudes de Druides. »<sup>1617</sup> Plus significatif encore, c'est bien le terme « commandements appliqués à tous les druides »<sup>1618</sup> qui est employé dans la traduction de *Warhammer*, comme dans cet épisode. Et parmi ces commandements se trouve celui-ci, en rapport avec l'épisode : « Ne jamais tuer ou blesser – ni laisser tuer ou blesser – un animal de l'espèce de son familier. »<sup>1619</sup>

Enfin, la série fait parfois des références directes à des éléments constitutifs de l'identité propre de certains JdR, comme les Skavens, hommes-rats dans *Warhammer*, dans l'épisode *Arthur et les ténèbres*, mentionnés par Léodagan : « vous me dites si je me trompe, mais notre truc à nous, ce serait un peu de pourchasser le chaos, les bêtes démoniaques, pis toutes ces saloperies. [...] Moi j'ai des renseignements, sur un souterrain... le truc c'est que c'est pas à côté, j'vous l'accorde, et il paraîtrait qu'il serait infecté de Skavens. » En outre, ceux-ci ont les mêmes capacités spéciales que dans le jeu : « Tous les Skavens ont une vision nocturne portant à 30 mètres »<sup>1620</sup>, et Léodagan d'annoncer : « les Skavens, ils supportent pas la lumière ». Bohort ajoute : « et moi j'ai une idée qui pourrait nous rendre service : la potion de vision nocturne concoctée par notre ami Merlin » qui évoque le célèbre sort *Darkvision* de *D&D*.

Le sort de rage, dans l'épisode éponyme, fonctionne comme un sort de JdR. Merlin : « j'balance ça là-dedans et ça les fout en rogne pour une dizaine de minutes. [...] Le problème c'est qu'il faudrait isoler nos gars dans un coin le temps du sort... sinon je vais enrager les ennemis avec et ça servira à rien ». Le sort est soumis à des contraintes de système de jeu, à savoir une durée précise (10 minutes) une zone. Il existe un sort du même nom dans *D&D3.5*, bien que ce ne soit pas un sort de zone. Dans *Le Dragon des tunnels*, il faut tuer le dragon avec des flèches spéciales, enflammées, sinon cela n'aura pas d'effet,

---

<sup>1615</sup> *Ibid.* p.33.

<sup>1616</sup> *Ibid.*

<sup>1617</sup> *Warhammer Fantasy Role Play, op. cit.* p.151.

<sup>1618</sup> *Ibid.*

<sup>1619</sup> *Ibid.* p.207.

<sup>1620</sup> *Ibid.* p.229.

comme le dit Lancelot : « ça, avec des flèches nues, ça passe à travers », ce qui est également typique de *D&D*, où toutes les armes n'affectent pas toutes les créatures de la même manière.

Dans *D&D*, les adversaires rencontrés par les PJ dépendent de leur niveau, fait formalisé par Arthur dans l'épisode *360 degrés* : « tout ce que je peux vous dire, c'est qu'on sait jamais sur quoi on tombe, surtout dans les souterrains. Et que si jamais vous sentez que c'est trop dur et que vous êtes pas de taille, vous revenez, et puis on vous trouve une mission un peu plus à votre niveau. » Dans le même épisode, il leur demande quasiment de faire un jet de perception auditive ou de détection en entrant : « quand vous entrez dans une pièce, la première chose à faire c'est un test de sécurité. »

Par conséquent, *Kaamelott* fait elle aussi partie de ces œuvres grand public qui ont été marquées par le JdR et participent à diffuser massivement ses codes, bien qu'il reste malgré tout globalement inconnu.

## Conclusion

Pour synthétiser, l'influence du JdR sur la culture populaire nous semble bel et bien réelle. Celle-ci s'avère uniformisante lorsque le JdR est utilisé comme produit fini (la partie racontée), ce qu'il n'a pas vocation à être : il possède ses propres critères de narrativité, ses propres focales qui n'accordent et ne développent pas les mêmes points qu'un récit faisant l'objet d'une réception plus passive.

*A contrario*, elle s'avère plutôt singularisante lorsqu'elle agit comme un processus intercréatif, qui vient donner aux auteurs des outils de création fictionnelle.

### III. L'INTERCRÉATIVITÉ, OU LE SYNCRÉTISME PRODIGUE DU JEU ET DE LA LITTÉRATURE

Nous l'avons vu en dans notre seconde partie, en jeu vidéo les narratologues s'opposent aux ludologues. Certains, parmi ces derniers, gagent que l'histoire n'a aucune importance. Si celle-ci n'est pas fondamentale dans l'expérience de nombreux titres, elle devient un enjeu pour d'autres, notamment les JdR comme *Mass Effect*. Au départ, les *wargames* avaient pour but de faire s'affronter des armées comme aux échecs. Mais avec le temps, comme nous l'avons vu, les joueurs, Gygax et Arneson en tête, ont ressenti le besoin de contextualiser davantage, par la fiction, ces combats<sup>1621</sup>, bien que cela ne soit absolument pas nécessaire. Pourquoi ? Parce que les enjeux ludiques prennent une autre dimension s'ils sont doublés d'enjeux fictionnels, intradiégétiques.

Nous avons défini le système de jeu comme l'ensemble des procédés qui permettait de rendre la fiction interactive et intercréative. Le JdR met le ludique en situation à l'intérieur d'un contenu fictionnel, et ajoute aux enjeux purement ludiques (gagner, perdre, avoir la bonne stratégie, etc.) des enjeux diégétiques (sauver son peuple, devenir reine pour impressionner ses parents, venger son frère, etc.) C'est ce rapport entre ces deux types d'enjeux, ludiques et fictionnels, qui donne au JdR toute sa singularité.

#### A. Le système de jeu comme outil de création narrative et diégétique

Nous allons à présent nous pencher sur trois systèmes de jeu qui ont laissé leur empreinte sur leur époque ou qui, à tout le moins, ont proposé des systèmes originaux par certains aspects, pour explorer plus avant ce rapport entre système de jeu et fiction (au sens large, qui comprend l'univers et la narration), dans une optique comparatiste. Le premier, *Ars Magica*, sorti en 1987, introduit de nombreux éléments marquants à ce niveau. En 1995, *Everway*, si son succès commercial est moindre, propose un système original, sans dés, à base de cartes illustrées. Enfin, *Apocalypse World*, paru en 2010, a particulièrement marqué la scène rolistique de ces dernières années.

---

<sup>1621</sup>PETERSON Jon, *Playing at the World*, op. cit. p.409 à 413.

*Ars Magica* : obliger l'intercréativité en répartissant l'autorité générative à la source

*Ars Magica* permet de jouer des mages au XIII<sup>e</sup> siècle, sur une base globalement historique. Ces mages font partie d'une Alliance (*covenant*), qui désigne à la fois l'endroit où ils vivent ensemble et le groupe qu'ils forment.

L'Alliance se compose de trois typologies de personnages, que les joueurs vont tous incarner à tour de rôle : les mages, les plus puissants, les compagnons qui ont des capacités exceptionnelles et aident ces derniers, et les mercenaires (*grog*s), des guerriers engagés par les mages pour les protéger. *Ars Magica* propose un système de MJ tournant (appelé *storyguide* dans ce jeu), chaque joueuse pouvant prendre cette place le temps d'un scénario : chacun alterne entre son compagnon et son mage, les mercenaires étant créés et jouables par tout le monde : « The grogs are held in common and can be played by anyone, even while playing another character. »<sup>1622</sup> Le but est d'éviter la routine, cela permet de diversifier les fonctions au sein du groupe d'une partie à l'autre : parfois la joueuse A sera la mage, par conséquent le leader du groupe, et d'autres fois un compagnon, hiérarchiquement soumis au mage. Dans un même jeu, la joueuse incarnera des protagonistes variés :

When designing your companion and magus, make the different. Since only you play them, and you will play them one at a time, they will probably never adventure together. There should be a game-world reason for this difference. If your companion loves wilds, let your magus be more a city person.<sup>1623</sup>

D'emblée, ce système de répartition des fonctions, très égalitaire avant ce que l'on a appelé plus tard la narration partagée, oblige les joueurs à la création diégétique et narrative, que ce jeu met au cœur du processus grâce à son système :

In troupe-style play, responsibilities are shared among the members. You are all responsible for creating the world and the stories in it. Though the person who is storyguide for a given story temporarily has more responsibility for creating the world and guiding the storyline, the other players still help create the world and see to it that the story progresses well.<sup>1624</sup>

---

<sup>1622</sup> REIN.HAGEN Mark, TWEET Jonathan, *Ars Magica*, *op. cit.* p.4.

<sup>1623</sup> *Ibid.* p.10.

<sup>1624</sup> *Ibid.* p.137.

Et même à l'intérieur d'une séance, où le rôle du MJ et des PJ est pour le coup bien déterminé pour le scénario en question, le jeu encourage la répartition de l'autorité générative démiurgique : « Explore a faerie forest, where everything seems a little bizarre. Have all the player describe one creepy thing that they see about them. Great effect can be achieved if the players are imaginative. »<sup>1625</sup> P.106 il est recommandé de faire jouer le familier d'un mage par une autre joueuse.

L'Alliance fonctionne comme un point de capiton, dont le système de création oblige les joueurs à être créatifs : en créant ce groupe, ils génèrent à la fois un pan de l'univers fictionnel, mais également tout un ensemble de potentialités narratives futures :

Players can get together and determine as a group the description of covenant. [...] Designing the covenant can provide not only the roleplaying basis for the campaign but also a large number of ideas for stories to be played out later. [...] Designing the covenant is an important part of *Ars Magica* because it can bring all the players into the process of creating the world and because it gives the players a deep sense of how they fit in with the world around them.<sup>1626</sup>

Pour cela, les règles de création collective de l'Alliance en tant qu'organisation sont précises et comportent plusieurs étapes<sup>1627</sup> : il faut d'abord déterminer un lieu, le type de construction que sera l'Alliance, le nombre de mercenaires qui la protègent, les relations de l'Alliance avec les autorités et le monde qui l'entoure ou les autres Alliances de mages, ses ennemis, ses ressources magiques qui peuvent être la teneur magique du lieu, la qualité de la bibliothèque magique des mages ou de leurs laboratoires. Ces ressources vont avoir un rôle crucial dans ce qu'ils pourront ou pas accomplir par la suite. Viennent ensuite leurs ressources ordinaires, comme l'argent, l'équipement ou la bibliothèque profane, puis les ressources que les mages doivent dépenser chaque année de façon incompressible pour le bon fonctionnement de l'Alliance, comme le temps, etc.

Tous ces aspects ont bien sûr un coût, et les joueurs ont un nombre de points limités à répartir entre eux. Chaque score a une signification précise, un score négatif étant une mauvaise chose, un score positif étant une bonne chose. En choisissant de mettre plus ou moins de points dans telle ou telle caractéristique, les joueuses vont singulariser leur Alliance pour aboutir à un fragment de monde fictionnel unique.

---

<sup>1625</sup>*Ibid.* p.147.

<sup>1626</sup>*Ibid.* p.137.

<sup>1627</sup>*Ibid.* détaillées p.137 à 142.

Par exemple, une Alliance avec un ennemi à -3 signifie qu'elle s'est fait un ennemi très puissant, comme un duc, une autre Alliance de renom ou un dragon. Il revient aux joueuses de définir ensemble la nature précise de cet ennemi, exemple typique de la fonction intercréative d'un système de jeu qui a pour but de donner une base fictionnelle enrichie par la créativité des joueuses. *A contrario*, cette même Alliance pourra avoir des laboratoires de qualité supérieure (+3).

De surcroît, les auteurs prévoient dans leur système que les joueuses aient des idées que les précédentes sections ne couvrent pas : « you might want to give your covenant some small bonuses that the rules do not cover, including strange magical attributes. »<sup>1628</sup> Tout au long du jeu, les auteurs ont pour ambition de donner des outils de création fictionnelle, et non pas des lois, reprenant le terme de « guidelines » mentionné dans *OD&D*. Ce sont des outils de création, davantage que des règles :

True fantasy cannot result from game rules; the delight that results in role-playing in a fantasy world only comes about through a generous dose of creativity and an ability to stretch the limits of your imagination. [...] In a game being played to win, the rules must be definite so everyone can agree who the winner is. In a role-playing game, definite rules inhibit creativity. [...] In *Ars Magica*, we leave much up to you, providing mostly guidelines in our extensive rules for you to use.<sup>1629</sup>

Dans *Ars Magica*, le système récompense la créativité des joueuses qui devient dès lors un des buts du jeu, même et surtout lorsque celle-ci prend le dit système à défaut :

You can also gain additional experience points during the story if you use an ability in a new, imaginative, and demanding way. For instance, if you use your shield to fend off the blows of a six-armed demon and succeed well indeed, the storyguide may allow you to take a point in Shield Parry immediately.<sup>1630</sup>

Le système de création de personnage ne se résume pas à calculer ses statistiques. Les traits de personnalité (*personality traits*) empruntés à *Pendragon* donnent au personnage une réelle substance fictionnelle et dramatique. Ces traits fonctionnent par paires : *brave* -

---

<sup>1628</sup> *Ibid.* p.142.

<sup>1629</sup> *Ibid.* p.3 et 4.

<sup>1630</sup> *Ibid.* p.28.

*cowardly, leader - follower, calm - hot-headed, etc.*, et le joueur leur assigne des scores qui représenteront le caractère du personnage, sans pour autant l'enfermer dans un archétype :

First, it provokes you to think in depth about the personality of your character. Secondly, it helps you make difficult decision about your character's behavior quickly by a single die roll, when desired. Thirdly, it lets the storyguide use the character's personality traits in the story in ways that would not be possible if only free interpretation by the players determined a character's mental and emotional status. Finally, it legitimizes acting "out of character." Sometimes people act as you would not expect them to, and as they would not expect themselves to; the rules in *Ars Magica* acknowledges this. When the die comes up that a usually timid person becomes bold, the other players can accept that bold behavior because the die called for it. Without a concrete system, any player who started having a timid character act boldly would be criticized for acting out of character.<sup>1631</sup>

Ce système des traits de personnalité fonctionne comme un guide de cohérence pour que la joueuse fasse réagir son protagoniste selon sa personnalité, sans pour autant être rigide et manichéen. Il lui permet d'avoir des réactions plus subtiles, irrationnelles ou inattendues qui lui conféreront toute sa substance dramatique et transforment le simple pion en véritable personnage : « some amount of each trait is in everyone, and the amounts vary, so the question to be answered is not "Are you cruel or kind," but "How cruel and how kind are you? " You answer these questions for your character by assigning numbers to trait pairs ». <sup>1632</sup> On pourrait penser que cette mécanique vient contraindre le joueur en lui retirant du pouvoir décisionnel, mais ce n'est qu'un outil à sa disposition « when desired », dit le texte cité ci-dessus, qu'il peut choisir ou pas d'utiliser.

De la même manière, toutes les étapes ludiques de la création de personnage ont leur pendant fictionnel :

Part of the process of selecting exceptional attributes is embellishing them. You must create explanations for these exceptional qualities. How did you become disfigured? Where did you get such a good reputation? These explanations are not trivial rationalizations to be neglected; they are an essential part of creating a complete character.<sup>1633</sup>

---

<sup>1631</sup>*ibid.* p.20.

<sup>1632</sup>*ibid.*

<sup>1633</sup>*ibid.* p.14.

Chaque chiffre a une signification dans la fiction, et cette création de personnage est l'occasion de définir le passé du personnage, et par là de l'intégrer à l'univers fictionnel dont le joueur crée tout un pan dans le même temps. Par exemple, si une joueuse décide d'expliquer le fait que son personnage a bonne réputation parce qu'elle a sauvé le prince de la cité X par le passé, elle crée *ipso facto* la cité X qu'elle intègre au monde. Ici encore dans *Ars Magica*, cela peut faire l'objet d'une création partagée par tous les membres du groupe :

Work on your character's history with those more knowledgeable players and develop it with group support, or simply take a section of the world to be your responsibility and have your character come from there, leaving you a moderate amount of freedom in determining your personal history.<sup>1634</sup>

Le système de magie est pensé dans cette optique d'obligation à la démiurgie. Déjà, les mages doivent passer de longues périodes qui ne seront pas jouées dans leur laboratoire, par exemple pour créer des objets magiques selon un procédé précis<sup>1635</sup>. Mais surtout, pour lancer un sort, la joueuse a deux solutions : la formulée (*formulaic*), qui consiste en la répétition d'une formule magique précise<sup>1636</sup> à reproduire parfaitement, dans les mots et les gestes. Également ici le système se pose comme un moyen et non pas une fin. Ainsi propose-t-il aux mages une seconde méthode lorsqu'ils imaginent un sort qui n'est pas compris dans la liste. C'est la méthode spontanée, « flexible but unpredictable »<sup>1637</sup>, avec laquelle il est possible de créer un sort comme un syntagme en combinant des paradigmes, à savoir une technique (un verbe en latin à la première personne du singulier, parmi cinq disponibles) et une forme (un substantif en latin à l'accusatif, parmi dix possibilités).

Les techniques sont *creo* (je crée), *intellego* (je perçois), *muto* (je transforme), *perdo* (je détruis), *rego* (je contrôle). Les formes sont *animalem* (les animaux), *aquam* (les liquides), *aurum* (l'air, le climat), *corporem* (le corps), *herbam* (les végétaux), *ignem* (le feu), *imagonem* (l'image), *mentem* (l'esprit), *terram* (la terre), *vim* (le pouvoir). Imaginons qu'une joueuse veuille lancer un sort pour contrôler un animal d'une façon qui ne soit pas

---

<sup>1634</sup>*Ibid.* p.27.

<sup>1635</sup>*Ibid.* p.100.

<sup>1636</sup>Qui, contrairement à d'autres jeux, a une raison intradiégétique d'exister, car l'Ordre d'Hermès, dont font partie tous les mages, l'a créée : « the roots of their spells lie deep in the history of the Order, some having undergone intensive research and revision through the century. » *Ibid.* p.66. Les éléments de contenu ludique sous-tendent toujours un contenu intradiégétique.

<sup>1637</sup>*Ibid.* p.55.



prévue dans la liste. Il lui faudra créer le sort avec *rego* et *animalem*, dont la réussite sera sanctionnée par un jet de dés. Ici encore le système de jeu prévoit sa propre incomplétude : « if you come into the situation where the rules are unable to simulate some aspect of magic you want to explore, leave the rules behind you. »<sup>1638</sup>

Par ce biais, *Ars Magica* met en place une véritable métaphore du JdR par la magie. Le jeu attribue au langage une force démiurgique et générative immédiate, comme quand un sorcier prononce une formule qui donne immédiatement naissance à un effet visible existant dans le monde fictionnel, comme une boule de feu : le système de jeu est une espèce de baguette magique qui investit la parole de la joueuse d'un pouvoir démiurgique. Le langage devient une force créatrice dans l'espace fictionnel partagé : la joueuse décrète, le système de jeu valide. Cette métaphore est assumée par les auteurs, puisque vers la fin du livre, ils comparent l'apprentissage du mage à celui du lecteur, ainsi que leurs pouvoirs créatifs :

What follows in this chapter are hints and a guide for using *Ars Magica*, to make it your own game. This is in some ways a very difficult task, full of complications and problems. But it is also a very satisfying one, expanding your imagination and giving you pride in your creative powers.<sup>1639</sup>

Ils insistent sur le fait que ce jeu devient le jeu de la lectrice, qu'elle refaçonne pour qu'il devienne sa création grâce aux instruments fournis par le système. Il en va de même pour l'univers, qui doit lui aussi rester une création des joueurs, même dans ses prémices de base postulées par le jeu : « If you are not intersted in roleplaying in Medieval Europe, use what you can from this chapter to create an interesting and self-consistent world of your own. »<sup>1640</sup>

Il nous semble que l'assertion suivante apparaît pour le moins erronée, pour deux raisons :

Pour Gary K. Wolfe, c'est en fait « tout le mouvement de découverte que l'on associe habituellement à la fantasy » qui est bouleversé par l'influence du jeu : « au lieu de découvrir les limites de l'impossible par induction, au fil de l'intrigue fictionnelle », le public des joueurs préfère « travailler par déduction, commençant par rapprendre les règles du jeu avant de réduire littéralement la narration à la dimension du

---

<sup>1638</sup> *Ibid.*

<sup>1639</sup> *Ibid.* p.137.

<sup>1640</sup> *Ibid.* p.111.

jeu.<sup>1641</sup> [...] Quand Tolkien inventait un monde pour y inscrire des langages, les maîtres du jeu les créent pour y inscrire des aventures prédéterminées...

Effectivement, si les joueuses apprennent le système de jeu au préalable (bien que la plupart du temps cela puisse se faire juste avant la partie voire pendant la première séance), et par lui intègrent déjà une partie des codes de l'univers fictionnel, celui-ci, en se posant davantage comme un outil que comme une loi immuable, ne « réduit » en aucun cas la narration : si les premiers JdR ont pu avoir pour but de privilégier les situations de combat, les scènes se sont très rapidement diversifiées, comme nous l'avons vu dans notre première partie.

De surcroît, connaître les codes du monde parce qu'on a fait une fiche-personnage ne signifie pas que l'on connaît tout des limites de l'impossible. Par exemple, imaginons la première séance d'une partie de *Call of Cthulhu* : bien qu'ayant fait sa fiche-personnage, le joueur comme le personnage n'ont aucune idée de ce que la magie du mythe peut ou ne pas faire avant, au cours de la narration, de se confronter à certains sorciers ou créatures. Pour prendre un exemple d'un jeu de fantasy, un personnage originaire d'une grande ville, voyageant dans des contrées lointaines, découvrira « les limites de l'impossible » au fur et à mesure de l'aventure, lui aussi.

Le système de jeu est certes une incarnation des codes du monde, mais ne suppose ni finitude, ni omniscience lorsque les joueurs abordent le jeu et, comme nous venons de le voir, il peut être modifié. La création de personnage reste un point de vue subjectif et, même lorsque les joueurs génèrent en groupe une partie de l'univers comme c'est le cas ici, cela ne signifie pas qu'ils connaissent par cœur tous ses secrets, ses limites et ses dimensions : sinon il serait bien compliqué de mettre en place les effets de surprise et de plaisir liés à l'exploration et à la démiurgie.

Quant aux « aventures prédéterminées », si nous avons vu que la part d'improvisation variait énormément d'une table à l'autre, et que même à partir d'un scénario écrit, les différences avec la partie jouée pouvaient être importantes, le système de résolution est au contraire un facteur de chaos qui vient rompre la prédétermination narrative.

Même dans les scénarios les plus basiques, que l'on surnomme péjorativement Porte-Monstre-Trésor (PMT), la plupart des systèmes de résolution<sup>1642</sup> provoquent l'inattendu et

---

<sup>1641</sup>BESSON Anne, « La Terre du Milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de fantasy contemporains », in FERRÉ Vincent (dir.), *Tolkien, 30 ans après (1973 - 2003)*, Christian Bourgois Éditeur, Paris, 2004, 393 pages, p.372 et 373.

forcent, encore ici, les joueurs à être créatifs lorsqu'ils interprètent intradiégetiquement les résultats des dés. Ces systèmes créent les effets de tension narrative dont parle Raphaël Baroni dans son ouvrage *La Tension narrative*, et donc provoquent le plaisir qui leur est lié. Nous allons tout de suite nous employer à le prouver avec le système de résolution d'*Ars Magica*.

Le principe de Czege nous dit la chose suivante : « when one person is the author of both the character's adversity and its resolution, play isn't fun. » En conférant au système de résolution une partie de l'autorité résolutive (car tous les conflits ne se règlent pas via le système de résolution), le JdR induit un nouvel actant narratif. Comme l'explique Raphaël Baroni, le principe d'incertitude génère la tension narrative, le plaisir, et cela fonctionne de la même manière en JdR. Le système de résolution incarne à merveille cette notion, dans le temps du jet du dé :

None can predict the outcome of a battle, as chance plays enough of a role to be a wild card, producing anxiety in the toughest warrior and hope in the most overpowered weakling. The combat rules are simple enough to be open to quick modification, and the rules allow for spectacular blows and dismal failures.<sup>1643</sup>

Le système de résolution est créateur de rebondissements, d'inattendu, mais maintient une cohérence selon les codes du monde fictionnel. Il ne se fonde pas totalement sur le pur hasard : dans *Ars Magica*, en plus du résultat du dé, intervient le score du personnage dans la caractéristique testée, voire son équipement et le contexte. Dans ce jeu qui utilise un D10, la PJ, pour réussir son action, doit atteindre un seuil de difficulté défini par le MJ selon la difficulté de la tâche entreprise. Pour prendre un exemple, la PJ veut escalader un mur avec peu de prises. La MJ estime que pour ce faire, elle doit atteindre un seuil de 9, score qu'elle n'a que peu de chances de faire avec un dé à dix faces. Cependant, elle ajoutera au résultat du dé son score dans le talent escalade (*Climb*). Automatiquement, ce score reflétant son niveau d'escalade, plus il est élevé plus elle aura de probabilités de

---

<sup>1642</sup>Dans *Everway* sont déterminés trois grands types de systèmes de résolution : la *fortune* (le hasard détermine le résultat), le *karma* (par comparaison de deux valeurs fixes) et le *drama* (les joueurs déclarent l'issue de l'action). Ici, nous parlons des systèmes utilisant la *fortune*, qui restent les plus répandus à part quelques exceptions notables comme le système sans dés d'*Amber*.

<sup>1643</sup>*Ibid.* p.5.

réussir : « each roll takes into account chance (the die) and fate (the scores added to it). »<sup>1644</sup>

Le système de résolution observe un fragile équilibre entre chaos et logique : le chaos donne à l'incertitude toute sa dimension et provoque une tension dans la résolution des actions. La logique veut qu'il permette à un protagoniste plus ou moins doué pour une tâche d'avoir plus ou moins de chances de réussir ou d'échouer selon les paramètres qui le définissent ludiquement et fictionnellement : ici les deux sphères sont réellement fusionnées.

Si seul le hasard intervenait et ne prenait pas en compte ses choix *a priori* (qui président à la création de personnage) et par là l'identité de son personnage, c'est l'intercréativité qui en pâtirait, la joueuse serait dépossédée de tout pouvoir. Pour résoudre ce dernier problème, le jeu met à disposition des PJ des points de confiance (*confidence*) : « Confidence (Cnf) is a measure of your ability to surpass your own limits, whether they be physical or mental. »<sup>1645</sup> Ceux-ci peuvent être dépensés par les joueuses pour modifier l'issue de certains jets. Le jeu prévoit également un second dispositif pour donner aux PJ une plus grande part d'autorité, ici générative : les Whimsy Cards (littéralement cartes de caprice, de fantaisie) sont données, face cachée, aux PJ lors d'une séance. Ils peuvent les jouer quand ils le désirent : « Whimsy Cards allow players to intervene in the story line, allowing for their creativity and special understanding of the universe to be shared and to make the role-playing game experience more satisfying for all. »<sup>1646</sup> Cet outil de narration partagée, qui ne porte pas encore ce nom, permet pourtant d'introduire, au-delà du personnage joué par la joueuse, un thème (*pity, malice, greed*) ou un événement (*unexpected aid, sudden reversion*), la joueuse interprétant ces mots écrits sur la carte comme bon lui semble.

Par exemple, si une joueuse décide de jouer la carte avidité (*greed*), elle peut tout imaginer à partir de ce terme, de l'ancien créancier qui vient réclamer son dû à un autre PJ à un moment inopportun, à la tentative de meurtre d'un autre PJ par son frère jaloux et avide de succéder à leur père à la tête de l'entreprise familiale. Que ce soit bénéfique pour les personnages ou pas du tout, peu importe : l'enjeu, le but, est de pouvoir générer des pans d'univers fictionnels et de leur donner un rôle immédiat et intéressant dans la

---

<sup>1644</sup> *Ibid.* p.7.

<sup>1645</sup> *Ibid.* p.19.

<sup>1646</sup> *Ibid.* p.5.

narration : » With Whimsy Cards, the players can intervene in the storyline and affect the plot at any time during the game. [...] The Number One Rule for using Whimsy Cards is: “make the story better”. »<sup>1647</sup>

En obligeant les joueurs (qu'ils soient MJ ou PJ) à interpréter ces résultats pour leur donner corps intradiégétiquement, le jeu les force là aussi à faire preuve de créativité. Pour reprendre notre exemple, si la PJ entreprend d'escalader le mur et fait 5, même en ajoutant son score d'escalade, le MJ va pouvoir donner à sa chute de multiples raisons selon son imagination : elle peut avoir glissé sur une pierre mouillée, une prise qui avait l'air stable s'est dérobée sous sa main, une hirondelle souhaitant protéger son nid l'a déséquilibrée, un enfant passant dans la rue s'est amusé à lui lancer des cailloux... Les possibilités d'interprétation d'un jet sont nombreuses, et jouent un rôle non négligeable dans la direction et la détermination d'une histoire : « the simplicity of the basic rolls for success and failure make possible many elaborations; improvise to your heart's content. »<sup>1648</sup> Dans notre dernier exemple de l'enfant facétieux, la PJ peut décider de le poursuivre dans la rue pour le corriger, et de fait, c'est un nouveau fil narratif qui vient de s'ajouter, qui n'aurait pas existé si le jet avait réussi.

Le système de résolution est donc un actant narratif à part entière. Il oblige les joueuses à faire preuve de créativité narrative et démiurgique (ici la frontière est floue, puisque l'on peut considérer que cet enfant est l'ajout d'un fragment de monde fictionnel). En conséquence, un jet de dé, raté, comme nous l'a très bien montré *Call of Cthulhu*, l'échec est une étape narrative comme une autre : « Dans *Oltrée !* il faut savoir utiliser les dés pour ce qu'ils sont : une manière de vivre une histoire encore plus intéressante et passionnante, pas de brimer les joueurs par leurs échecs. »<sup>1649</sup>

Ces dernières années, de nombreux jeux proposent un système de résolution progressif par stades comme *Wastburg* par exemple. Selon le degré de réussite ou d'échec, selon les amorces de phrases qui incarnent cette gradation (non et, oui mais, etc.) le jeu impulse une interprétation forcément plus riche de la part du joueur. Le système de jeu enrichit la fiction. C'est également ce que fait le jeu *Star Wars, Edge of Empire* avec ses dés spéciaux.

---

<sup>1647</sup> *Ibid.* p.145.

<sup>1648</sup> *Ibid.* p.7.

<sup>1649</sup> GRÜMPH John, *Oltrée !*, op. cit. p.9.

Toutefois, si le système de résolution d'*Ars Magica* reste dans la catégorie *fortune* (hasard) en réalité les deux autres typologies interviennent parfois selon les situations, à des degrés divers. Le *karma* est également présent : « sometimes you will not need to roll a simple roll because your modifiers will insure automatic success or automatic failure. »<sup>1650</sup> Le *drama* n'est pas en reste : « Problem-solving is overcoming an obstacle through wit and strategy instead of simply through die rolls. It is important to the players because when they solve a problem, they feel successful themselves, not just as their ago characters. »<sup>1651</sup>

Cette tension narrative générée par l'incertitude est si importante que de nombreux systèmes de résolution mettent en place des procédés hyperboliques renforçant encore les enjeux de cette incertitude. Celle-ci semble toujours être considérée comme une valeur positive en soi : « botch rolls and magic are excellent places for your Whimsy Cards because both can produce unpredictable results. »<sup>1652</sup> Dans *Ars Magica*, ce procédé prend la forme du *botch die*, botch pouvant être traduit par « rater ». C'est une variante de l'échec critique, un échec si retentissant qu'il a des conséquences réellement désastreuses.

Lorsqu'un PJ, dans une situation de stress, fait un 10 sur son D10, on considère que c'est un 0, donc un échec. Il doit alors relancer le dé. Si jamais il refait 0, on considère qu'il a « raté » (*botched*), qu'il a échoué en beauté. Déjà à cette époque, le jeu propose des gradations, si les 0 s'enchaînent :

One zero, "Single Botch": bad news. Example: you drop your sword in a fight. Two 0's, "Double Botch": catastrophe. Example: You fall prone and break your sword, stunning yourself. Three 0's, "Triple Botch": no one could believe it without seeing it. Example: You knock over two friends while falling on your sword and disemboweling yourself.<sup>1653</sup>

Voilà donc d'autres exemples concrets d'interprétation de résultats de jet qui forcent la joueuse à leur donner une véritable épaisseur fictionnelle à l'issue d'une situation déterminée par le résultat des dés : c'est ce que nous appelons l'intercréativité narrative.

Au vu de tout cela, il est clair que le système de jeu d'*Ars Magica*, en répartissant l'autorité générative, rend la créativité des joueurs indispensable à son fonctionnement,

---

<sup>1650</sup> REIN.HAGEN Mark, TWEET Jonathan, *Ars Magica*, *op. cit.* p.5.

<sup>1651</sup> *Ibid.* p.147.

<sup>1652</sup> *Ibid.* p.145.

<sup>1653</sup> *Ibid.* p.7.

grâce à de nombreux outils mis à leur disposition. Ensuite, avec les exemples que nous venons de voir, le système de résolution se pose comme un véritable actant narratif, qui génère la tension de l'incertitude nécessaire au plaisir de toute narration : ludique et narratif ne s'opposent pas ici mais fonctionnent au contraire de concert.

#### Everway : forcer l'intercréativité par des questions, des symboles et des images

*Everway*, en partie du même auteur qu'*Ars Magica*, Jonathan Tweet, est un JdR de fantasy épique bien moins marqué par l'influence historique que ce dernier et plus teinté de merveilleux. Les PJ y incarnent des *spherewalkers*, des individus puissants capables de passer dans les différents plans du multivers, les sphères, reliées par des portes (*gate*). Chaque sphère se compose de royaumes (*realms*) qui sont autant de lieux spécifiques composant une sphère, comme un pays par exemple : « A realm is an area on a sphere in which certain cosmic forces hold sway, an area with a shared story. It may encompass several kingdoms, city-states, or lands, or it can a small area. »<sup>1654</sup> Par exemple, si notre monde est une sphère, la France est un de ses royaumes.

La cité au cœur du royaume de Roundwander, où se trouvent 171 portes vers les sphères, s'appelle Everway. Cet univers n'est pas sans rappeler celui de *Rêve de dragon*, *Amber* ou encore *Planescape*.

Ce jeu n'utilise pas de dés, mais plusieurs typologies de cartes, que nous allons détailler ici avant de continuer plus avant pour les besoins de cette analyse.

Les cartes source (*source cards*) donnent aux joueurs des informations sur certains lieux spécifiques d'Everway, avec au recto une illustration de l'élément concerné, et au verso un texte descriptif. Par exemple, voici les premiers mots de la carte du marché d'Everway : « People from a hundred spheres meet in the city of Everway. In the marketplace, they trade the rare, beautiful and valuable goods from their homelands for wonders from other realms. »

Les cartes vision (*vision cards*) ont pour fonction d'aider les joueuses à créer leur héros ou héroïne. Leur recto est illustré, et leur verso comprend des questions sur cette illustration, afin de contribuer à inspirer la joueuse. Celles-ci peuvent représenter des personnages, des scènes, des paysages, des créatures, etc. Par exemple, l'une d'entre elles représente une femme, visiblement une guerrière ou une chasseuse, dans un décor rocheux,

---

<sup>1654</sup>SCOTT Jenny, TWEET Jonathan, *Everway*, *op. cit. Playing Guide* p.8.

armée d'un bâton à plumes, pieds nus, vêtue d'un justaucorps, d'une cape de fourrure et d'un collier de crocs. Au verso, les questions sont : « What is this woman's community like? What are the feathers near the end of the staff for? What talents or skills does she have? If she could change one thing in her past, what would she change? »

Viennent ensuite les cartes de quête (*quest cards*). À part une, ce sont les PNJ du scénario qui accompagnent le jeu. Sur le recto l'illustration les représente en plan général, et le verso comprend leurs statistiques.

Les cartes de fortune (*fortune deck*) ont toutes le même recto, comme elles doivent être tirées au hasard. Elles servent au système de résolution lorsque celui-ci souhaite intégrer un facteur aléatoire. Chaque carte représente, comme une carte de tarot, un personnage (l'ermite) une action (semer des pierres) ou un concept (la connaissance). Un ou plusieurs termes sont inscrits en haut et en bas de la carte. S'ils restent en rapport avec le thème principal, l'un est plutôt positif, et l'autre négatif. Suivant le sens où la carte est tirée, on appliquera l'un ou l'autre à la situation. Prenons la carte de l'Ermite : en bas, il est écrit « la sagesse ». En haut, « l'isolement ». Ces deux notions sont liées à ce symbole, mais l'une est plutôt positive, et l'autre négative. Ces cartes ont une existence intradiégétique : « The gods and the goddesses created the Fortune Deck as a guide for humanity. »<sup>1655</sup> Fait assez rare pour le noter, cette mécanique a une existence réelle dans le monde fictionnel et même, pourrait avoir pour fonction d'être la méta-intrigue de cet univers :

A deity variously identified as any of several deities of chaos or trickery, stole one of the images and then mixed the others together so that the original pattern was disrupted and forgotten. It is because the thirty-sixth image is missing that the universe is unbalanced and imperfect. It is because the order of the images is confused that human lives are in disorder.<sup>1656</sup>

La création de personnage comporte plusieurs étapes qui n'ont pas d'ordre particulier : l'étape Vision, l'étape Identité, l'étape Pouvoirs, l'étape Éléments, l'étape Magie et l'étape Questions. Les étapes Pouvoirs, Éléments et Magie nous intéressent un peu moins que les autres car, comme dans beaucoup d'autres jeux, elles consistent à définir les caractéristiques et autres capacités spéciales.

---

<sup>1655</sup> *Ibid.* *Guide to the Fortune Deck*, p.1.

<sup>1656</sup> *Ibid.*



L'étape Vision nous intéresse particulièrement. Elle se décompose en trois temps : la Prémisse, décrite par le MJ ou développée par le PJ, les Cartes Vision, que le PJ va utiliser pour imaginer l'idée basique de son personnage, et l'Introduction, où chacun présente son personnage au reste du groupe. La Prémisse, définie par le MJ et les PJ, explique en quelques mots ce qui fédère les héros, au moins pour la première séance : elle peut prendre la forme d'un lieu (vous êtes tous venus chercher quelque chose de spécial au marché d'Everway), d'un thème (les héros ont un but commun, comme défaire le même tyran), ou d'une faction (les PJ font partie de la même organisation). Puis la joueuse choisit cinq cartes Vision, à partir desquelles elle génère, en liant ces images entre elles pour en faire un enchaînement narratif cohérent, le *background* de son personnage. Elle n'est pas obligée d'utiliser toutes les images et toutes les questions posées au verso. Le système oblige la joueuse à la créativité narrative, en liant ces éléments entre eux au sein d'une histoire cohérente, et démiurgique, puisque les questions posées impliquent la génération de fragments d'univers.

Prenons un exemple concret avec deux cartes : la première représente la place d'une cité avec une statue en son centre, des passants, des chiens errants qui s'agitent autour d'une pile de crânes et une charrette au second plan. La seconde carte montre une femme soldat armée de deux épées qui appartient visiblement à un ordre religieux, vu le symbole sur son tabard<sup>1657</sup>. À partir de ces images et des questions qu'elles comprennent, il est très facile d'imaginer le passé d'un personnage et de les lier. Par exemple, une question derrière la carte de la femme-soldat demande : quel est le symbole sur son tabard ? Tentons une réponse inspirée par la forme de ce symbole : il s'agit du symbole d'un ordre appelé la Compagnie de l'Arbre-crêpuscule. La femme vient de la cité représentée sur l'autre carte. Cela permet à la joueuse d'enchaîner sur une des questions de cette carte : quelle est cette cité, et comment est-elle ? Sur cette même carte est posée la question : à qui appartiennent ces crânes sur la place de la ville ? Il est possible d'imaginer que ce sont ceux des autres membres de l'ordre de la femme-soldat, qui ont été tués par les autorités de la ville. À partir de là, le personnage de la joueuse peut être soit la responsable de ce massacre, c'est-à-dire l'ennemie de cet ordre, ou au contraire un autre de ses membres traqués, ou même la femme dessinée sur la carte. Avec seulement deux cartes et trois questions, nous avons généré des fragments d'univers en créant notre personnage. Nous avons développé une

---

<sup>1657</sup> Manteau court, ample, à manches formant ailerons et à fentes latérales, porté sur l'armure (Grand Robert).

prémisse de *fabula* qui sera le passé de ce personnage. Les possibilités sont extrêmement nombreuses. De surcroît, l'auteur du jeu conseille également cette méthode au MJ lorsqu'il s'agit de constituer ses scénarios, chaque image pouvant représenter une scène.<sup>1658</sup>

Lors de la création de personnage, l'étape des questions est donc très importante. Chaque joueuse pose des questions aux autres sur leurs personnages respectifs : « this stage helps you define your hero better and lets you get to know the other players' heroes. »<sup>1659</sup> Ces questions, posées par les autres joueurs, viennent s'inscrire en complément de celles posées sur les cartes, afin de renforcer encore l'intercréativité du groupe autour du personnage de chacun. Cela oblige chacun à s'interroger sur ce qui fait la substance du personnage de l'autre et d'y contribuer. Le but est également de former un groupe cohérent.

Ces questions sont de plusieurs types : celles de départ sont censées être assez générales, « de quel genre de royaume viens-tu ? », pour aller progressivement vers des points plus spécifiques concernant la personnalité et l'histoire du personnage telle qu'elle est présentée par son joueur : « quelle est ta plus grande peur ? » « Comment ta famille a-t-elle réagi lorsque tu as renoncé au trône ? » Il est possible d'ajouter des questions en s'inspirant des cartes Vision qui définissent le *background* du personnage : « qui est cette personne en arrière-plan ? » « Est-ce que ces gens portent toujours ces drôles de vêtements, ou est-ce que c'est une sorte de festival ? »

Plus intéressant encore, il est possible de poser des questions extradiégétiques, qui permettent au joueur de déterminer des éléments de son personnage dont ce dernier n'a pas conscience : « que sais-tu concernant ton héroïne, qu'elle ignore elle-même ? » « De quelle manière ton héros se ment-il à lui-même ? » Enfin, les questions peuvent concerner les relations entre les protagonistes du groupe : « quand je me vante de mes exploits, comment réagis-tu ? » C'est une étape qui n'est jamais réellement terminée et qui va enrichir les personnages tout au long du jeu : « At the beginning of every session, you can start out with a few minutes of questions to help the players remember who the heroes are and to develop them further. »<sup>1660</sup> Cet outil complexe du système de jeu permet d'investir les protagonistes d'une réelle épaisseur fictionnelle, qu'elle soit démiurgique (on crée un

---

<sup>1658</sup> *Ibid. Gamemastering Guide*, p.16.

<sup>1659</sup> *Ibid. Playing Guide*, p.64.

<sup>1660</sup> *Ibid. Playing Guide*, p.110.

protagoniste, mais également tout le pan de monde qui va avec), ou narrative (ses ennemis, ses problèmes, ses objectifs seront autant d'éléments déclencheurs de multiples intrigues).

Autre étape de la création de personnage, celle de l'Identité qui permet à la joueuse de définir son nom, un substantif à la signification spécifique. Puis vient la Motivation, c'est-à-dire la raison qui pousse le héros à voyager entre les sphères. L'auteur du jeu en propose sept, bien que le joueur puisse en inventer. Les personnages étant des héros de fantasy épique, cette liste reflète les canons du genre et comprend le mystère (l'envie de découvrir les secrets des autres sphères, ou un sens caché), l'envie de voyager (*wanderlust*), la connaissance (le désir d'apprendre, de savoir), la beauté (le héros veut faire l'expérience de ce qui est beau, comme les arts, l'amour, un besoin qu'un seul monde ne peut rassasier), la conquête (l'héroïne a soif de défi et aime exercer son pouvoir), l'autorité (le héros travaille pour un supérieur, que ce soit un dieu, une dirigeante ou un ordre sacré), l'adversité (l'héroïne voyage pour expier une faute ou parce qu'elle ne se sent chez elle nulle part).

Mais surtout, à cette étape le joueur choisit la Vertu de son personnage qui représente son principal point fort, dont la forme est à déterminer par la joueuse (trait de caractère, don magique, un domaine où il est particulièrement chanceux, etc.) et sa Faute, c'est-à-dire son pire point faible, ou son vice. Enfin, son Destin (*Fate*) représente le but du héros, le défi à relever, deux forces d'opposition parmi lesquelles il doit choisir ou le principal problème qu'il doit affronter. Cette étape de sa vie sera amenée à évoluer au cours de la partie. Chacun de ces paramètres est déterminé par une carte de *fortune*.

Par exemple, tirons au hasard trois cartes pour composer un personnage : pour définir la Vertu, il faut prendre en compte le côté positif. Nous obtenons l'Inspiration, dont le pendant positif est la Créativité, qui sera la principale qualité et ressource de ce personnage. Pour la Faute, qui est toujours déterminée par l'aspect négatif de la carte, nous tirons le Griffon, dont l'envers est la Lâcheté, qui sera donc le point faible de ce protagoniste. Enfin, la carte du Destin, qui est posée horizontalement devant la joueuse pour bien montrer le fait que son personnage aura le choix entre deux chemins possibles, deux destinées, est la carte du Printemps, dont les deux aspects sont : Nouvel Essor (*new growth*) et Stagnation. Cette carte représente une dynamique narrative à elle seule, puisqu'à partir de la tension qu'elle génère, le MJ mettra en place des situations et des intrigues qui auront pour but de permettre au PJ de « rencontrer son destin », c'est-à-dire de le faire basculer d'un côté ou de l'autre, et de recevoir éventuellement une nouvelle carte de destin par la suite.

Par conséquent cette mécanique incarne matériellement et extradiégétiquement l'évolution intradiégétique et fictionnelle du personnage. Une fois cette carte de Destin ayant basculé dans un sens ou l'autre, il aura définitivement changé et sera à tout jamais marqué par ce changement.

Les royaumes sont également définis par ces trois paramètres : la Vertu d'un royaume peut aussi bien être un avantage, comme une protection divine, qu'une qualité de son peuple (et un personnage peut prendre la Vertu de son peuple comme la sienne). Sa Faute peut être un danger qui le guette ou un défaut de ses habitants. Le Destin, c'est pareillement le champ des possibles ouvert. Le royaume va tendre vers l'amélioration ou la décadence. Ces trois éléments ne figent pas l'identité d'un royaume mais les dynamiques qui mettent en place des contextes intéressants, narrativement fertiles à cause des tensions qui y règnent, auxquelles les PJ vont s'intégrer : « these three cards are known as the realm's "Fortune". These cards can change as the realm changes; they represent the current forces acting on the realm, not the realm's inherent nature. »<sup>1661</sup> En d'autres termes, ces cartes sont des outils qui ont pour fonction de générer des contextes d'intrigues féconds, dans lesquels les PJ pourront avoir une action réelle.

Prenons un exemple simple : imaginons que les PJ arrivent dans une ville de fantasy typique, une cité-état. En tirant la carte de la Loi, sa Vertu sera l'Ordre. Pour sa Faute est piochée la carte du Fou, dont l'aspect négatif est le Manque de connexion. La carte de son Destin est : « Ne pas voir le diamant » (*Overlooking the diamond*), d'un côté le fait de savoir reconnaître une opportunité, et de l'autre le fait de ne pas savoir le faire. À partir de ces éléments, on peut imaginer que cette cité est très sûre et bien défendue, mais qu'elle pêche par protectionnisme ou manque d'ouverture sur le reste du monde. Elle est sur le point de se voir offrir une opportunité, mais elle pourrait ne pas la voir. Si, évidemment, il faudra encore développer pour obtenir un espace de jeu plus consistant, les bases, les mises en tension, sont déjà déterminées : ces cartes sont par conséquent un outil narrativement fécond. D'ailleurs, elles peuvent être utilisées de la même manière pour aider à la génération d'intrigues : « You can also read the Fortune Deck to determine the basic conflicts in a quest. »<sup>1662</sup>

En début de partie, la MJ tire une carte : « after you draw some other card, which you selected at the beginning of the session. This card should be important to the quest

---

<sup>1661</sup>*Ibid. Playing Guide*, p.48.

<sup>1662</sup>*Ibid. Gamemastering Guide*, p.16.

somehow, such as the Fate of the realm that the heroes are in. »<sup>1663</sup> Pour reprendre notre exemple de cité-état, imaginons que la carte tirée en début de session soit Le Roi, dont le pendant positif est l’Autorité et le négatif la Tyranie. Ce thème du pouvoir sera par conséquent présent, d’une façon ou d’une autre, dans cette partie : ce peut tout aussi bien être un complot politique qui vise à instaurer un règne tyrannique ou au contraire à le destituer, comme cela peut être une rébellion du peuple qui lui, a su voir l’opportunité que ne doit pas rater le royaume... toutes les interprétations sont possibles<sup>1664</sup>, c’est en cela que ces cartes sont un outil d’intercréativité.

De surcroît, la manipulation des cartes de fortune autour de la table elle-même peut être un moyen de marquer le rythme narratif. Lorsqu’elles sont tirées pour résoudre une action, elles sont défaussées, et leur nombre diminue au fur et à mesure de la partie. Le moment où la MJ choisit de réintégrer les cartes défaussées et de les remélanger est narrativement significatif autour de la table : « During a significant break in the action, such as when the spherewalkers go from one sphere to another, or after a climax of some kind. Reshuffling at this point indicates that the heroes are “starting over” in some way. »<sup>1665</sup> En conséquence, lorsqu’ils voient la MJ faire ce geste, les PJ peuvent en déduire qu’a été franchie une certaine étape, que la fin d’une scène ou d’un événement important est bien marquée, sanctionnée par ce geste. Ici, la mécanique ludique se pose comme un symbole implicite d’un élément de structure narrative.

Les cartes de *fortune* permettent un autre enrichissement narratif : outre le destin des personnages, elles fondent le système de résolution. Si, alors qu’elle tire une carte pour résoudre une action, la MJ tire la carte qui figure le Destin du PJ, elle peut improviser pour intégrer, d’une manière ou d’une autre, la thématique du Destin au PJ lors de la scène :

For instance, if your hero is hunting down a mysterious spirit doctor to protect a peace-loving town from his evil magic, and the gamemaster draws the Soldier [qui dans cet exemple serait la carte de *fortune* définissant le Destin du personnage, et ses deux pôles sont le devoir et l’obéissance aveugle], (either upright or inverted), he or she could improvise a new plot or subplot to fit your hero’s Fate. It may be, for instance, that the mage is frightening to the townspeople but has not actually committed the crimes. The test for your

---

<sup>1663</sup>*Ibid.* *Playing Guide*, p.49.

<sup>1664</sup>Le jeu comprend notamment un livret consacré uniquement aux cartes de *fortune*, et détaille les nombreux thèmes, symboles et signification qu’elles peuvent avoir pour aider le MJ à les interpréter de multiples façons.

<sup>1665</sup>*Ibid.*

hero is whether the hero will attack the mage without learning more or consider the mage carefully before using violence. In other words, is the hero “blindly obedient” or does the hero fulfill his or her duty with foresight?<sup>1666</sup>

Par là, le système de jeu vient enrichir la narration d'un niveau supplémentaire, en proposant de fusionner l'intrigue principale de la séance avec les objectifs du personnage.

Abordons justement le système de résolution d'*Everway* et son impact narratif. En fait, *Everway* comprend trois systèmes de résolution différents, que le MJ peut choisir d'appliquer librement.

Le premier est le *karma*, où le score dans la caractéristique liée à l'action va déterminer l'issue de celle-ci. Si la PJ a un score élevé en chant, la MJ considérera que si elle veut chanter pour impressionner des villageois, elle réussira. En revanche, si elle souhaite maîtriser un cheval emballé sans aucune compétence en équitation, la MJ considèrera que l'action sera ratée. De la même manière, pour déterminer l'issue d'un combat, le personnage qui a le score le plus élevé en Feu (la caractéristique du combat), perd. C'est la cohérence qui prime.

Le second est le *drama* et prend en compte, pour la résolution de l'action, ce qui est narrativement le plus intéressant (et pas forcément le plus avantageux ou le plus désavantageux).

Enfin, si la MJ choisit la *fortune*, elle pioche une carte de *fortune*. Comme nous l'avons dit chacune comporte un symbole (un animal, un métier, etc.) en son centre et, selon le sens dont la carte a été piochée, un côté positif ou négatif. L'issue de l'action est déterminée par le sens de la carte, et la MJ a pour tâche d'interpréter le contenu de cette carte d'une façon cohérente avec la situation.

Avec la loi du *karma*, la tension de l'incertitude est déplacée : on ne cherche pas à savoir si le personnage va réussir, mais *comment* :

The fun part of facing an obstacle is not always whether the heroes can overcome it (for example, whether the priestess can get down the rope), but how the personalities of the heroes interact as they work together. In this case, the hero who caught the priestess held her an extra moment to show off his strength, and the priestess icily asked to be set down. She was not pleased to be helped so personally by someone she

---

<sup>1666</sup>*Ibid. Playing Guide*, p.124.

considered inferior. The richer the heroes' personality are, the less the players are concerned with whether they succeed at certain tasks and the more they're concerned with how the heroes act and interact.<sup>1667</sup>

En déplaçant l'intérêt de la résolution des actions du fond vers la forme, ce système encourage une description plus précise et développée du déroulement de ces actions. Cela leur donne un intérêt qui ne réside plus seulement dans la résolution de l'action elle-même, mais tout autant dans ses implications dramatiques. Comme ce n'est plus l'incertitude de l'issue qui donne son intérêt à la scène, il faut lui insuffler de la substance par un enjeu supplémentaire.

La résolution par la *fortune* réintègre l'incertitude typique des systèmes de résolution des JdR classiques. Toutefois, elle oblige à une interprétation, et par là à l'intercréativité, légèrement différente en utilisant les cartes de *fortune* : « you can interpret a fortune card based on many things: the card's name, the listed meaning, the card's elemental and planetary correspondences, and the art on the card. How much weight you give to each of these factors is entirely up to you. »<sup>1668</sup>

Pour reprendre l'exemple de la PJ qui tente d'escalader un mur, imaginons que la joueuse, pour réaliser cette opération, tire la carte du Printemps, dont l'aspect positif est Nouvel Essor (*new growth*) et le négatif la Stagnation. Son illustration représente un jeune homme qui tend son bras vers la branche d'un arbre autour duquel volent des oiseaux colorés qui ressemblent à des phénix. Si la joueuse la tire à l'endroit, le MJ peut lui dire par exemple que, mû par un regain d'énergie, son personnage arrive à atteindre la dernière prise en tendant son bras vers elle, alors que des oiseaux colorés volent autour de lui. Dans le cas où la carte est tirée à l'envers, son personnage est brusquement pris de vertige et n'arrive plus à se déplacer, il stagne. Ce n'est ici qu'un exemple assez simpliste<sup>1669</sup>, mais cela illustre bien la versatilité d'interprétation permise, encouragée et même contrainte par ce système de résolution où les joueuses interprètent le symbolisme des cartes pour en faire un contenu fictionnel cohérent à l'impact narratif significatif.

*Everway* propose trois manières de gérer l'issue d'un combat<sup>1670</sup>.

Avec le résumé, la MJ résume l'issue de l'affrontement.

---

<sup>1667</sup> *Ibid. Playing Guide*, p.126.

<sup>1668</sup> *Ibid. Playing Guide*, p.128.

<sup>1669</sup> Pour des exemples plus détaillés, voir *Playing Guide*, p.129 à 137.

<sup>1670</sup> *Ibid. Playing Guide*, p.142.

Avec la narration à une carte, une seule carte est tirée pour l'intégralité du combat, et MJ et PJ discutent, pas à pas, de son déroulement.

Enfin la narration extrêmement détaillée (*blow-by-blow*) est plus proche d'un JdR classique, où une carte est piochée pour chaque action que le héros entreprend.

Par ce système, *Everway* donne enfin au MJ un outil qui lui permet de déplacer la focale habituelle du combat telle qu'on la trouve dans la plupart des JdR classiques, où il s'agit d'une série de jets opposés pour chaque intervenant. Habituellement chaque jet simule une action précise du combat (je lui mets un coup d'épée, j'esquive son coup de poing, etc.). En un sens, cette méthode alternative éloigne quelque peu *Everway* de l'origine des JdR, les *wargames*, comme elle propose une résolution plus rapide des combats.

Ce système peut être utilisé comme un véritable instrument de « mise en scène » : selon la méthode que va privilégier la MJ, elle va faire passer un message sur le statut de ce combat dans la fiction : par exemple, s'il est particulièrement crucial dans l'intrigue en cours ou pour le Destin d'une PJ par exemple, la MJ pourrait vouloir implicitement le signifier aux PJ en choisissant la troisième méthode, la plus longue, où le rythme narratif s'arrête pour faire un gros plan sur cette scène particulière, afin de montrer son importance dans l'histoire.

Pour faire un parallèle avec les théories de Genette<sup>1671</sup>, la première méthode tiendrait de l'ellipse, où la confrontation elle-même est oblitérée pour directement donner son résultat, la seconde serait le sommaire, où les moments significatifs du combat sont décrits en quelques échanges entre la MJ et la PJ, et enfin la dernière serait la scène, où les événements qui composent l'affrontement sont décrits dans le détail, et presque en temps réel ; au rythme de la conversation des participants. Ici encore le système de jeu vient souligner un effet narratif, et montrer aux joueuses que ce sont ses répercussions sur la narration et le monde fictionnel qui lui donnent son importance.

En conclusion, le système de jeu d'*Everway* oblige l'intercréativité démiurgique, dramatique et narrative par la versatilité des outils qu'il met en place : que ce soit en répondant à des questions qui leur sont posées, en imaginant, à partir d'images, les éléments qui composent l'univers, ou en interprétant l'impact intradiégétique de symboles, les joueuses interviennent à tous les stades de la création de la fiction. D'une table à

---

<sup>1671</sup> GENETTE Gérard, *Figures III*, op. cit. p.130 à 144.



l'autre, la base commune de l'univers d'*Everway* demeure (le voyage dans les sphères), mais les éléments qui y sont développés par les joueuses marquent ce monde d'une singularité certaine : *Everway* permet à chaque groupe, *via* son système, de créer un univers unique.

*Apocalypse World* : obliger l'intercréativité en inscrivant chaque action dans un réseau

Sorti en 2010, *Apocalypse World* de Vincent Baker connaît un franc succès. En témoigne le nombre de *hacks* qui l'adaptent à différents genres. Comme nous l'avons montré dans notre première partie, *Apocalypse World* permet de créer un univers précis à l'intérieur d'un genre fictionnel donné (le post-apocalyptique). Ce jeu refuse toute prédétermination narrative et ne prévoit pas de scénarios classiques écrits, comme cela peut être le cas pour *Ars Magica* ou *Everway*. Au contraire il s'emploie, comme nous allons le voir, à fournir des outils pour tisser la narration et les relations qu'elle implique au fur et à mesure, en ne prévoyant à l'avance le jeu des forces oppositionnelles.

Le jeu insiste sur le fait ne pas prévoir une *fabula*, même initiale, à l'avance, ce qui fait partie des trois principes qui le caractérisent :

It's not, for instance, your agenda to make the players lose, or to deny them what they want, or to punish them, or to control them, or to get them through your pre-planned storyline (DO NOT pre-plan a storyline, and I'm not fucking around). [...]

Play to find out: there's a certain discipline you need in order to MC *Apocalypse World*. You have to commit yourself to the game's fiction's own internal logic and causality, driven by the players' characters. You have to open yourself to caring what happens, but when it comes time to *say* what happens, you have to set what you hope for aside.

The reward for MCing, for this kind of GMing, comes with the discipline. When you find something you genuinely care about — a question about what will happen that you genuinely want to *find out* — letting the game's fiction decide it is uniquely satisfying.<sup>1672</sup>

La MJ elle-même est tenue au principe d'incertitude qui, ici plus que jamais, prend un statut macro-narratif. C'est un principe indissociable du jeu « Play to find out », les deux autres étant « Make *Apocalypse World* seems real », et « Make the players' characters' lives not boring ». L'auteur du jeu précise que l'incertitude consiste en un fragile équilibre entre

---

<sup>1672</sup>BAKER Vincent, *Apocalypse World*, op. cit. p.108-109

la satisfaction des attentes des PJ et la déception de ces attentes, afin de maintenir un intérêt constant :

Intermittently, though, right, give one of the players' characters exactly what she hoped for, and maybe go a little beyond. Do it just enough, and not when they expect it, so that they always hope that *this time* is one of the times that it'll work out. A third of the time? Half? Not rare, just not predictable.<sup>1673</sup>

Ces impulsions doivent rester imprévisibles pour continuer de jouer leur rôle d'accroches narratives.

Toujours dans cette idée que la MJ, comme les PJ, doit jouer pour découvrir, tout autant qu'eux, le cours des événements narratifs, *Apocalypse World* insiste sur le fait que la MJ doit déléguer son pouvoir décisionnel et lui propose quatre moyens pour le faire :

**Sometimes, disclaim decision-making.** In order to play to find out what happens, you'll need to pass decision-making off sometimes. Whenever something comes up that you'd prefer not to decide by personal whim and will, *don't*. The game gives you four key tools you can use to disclaim responsibility: you can **put it in your NPCs' hands**, you can **put it in the players' hands**, you can **create a countdown**, or you can **make it a stakes question**.<sup>1674</sup>

L'auteur prend un exemple concret pour expliciter ces quatre points : imaginons qu'une PNJ A appréciée des PJ soit entre la vie et la mort. La MJ se demande si elle doit la tuer ou pas. Selon la première solution, où cela dépend des PNJ, cela dépendra de leurs objectifs. Si une PNJ B a intérêt que ce personnage meure, elle tentera de l'achever. La seconde solution qui est de remettre cette décision entre les mains des PJ semble la plus évidente : s'ils se démènent pour sauver la PNJ A, elle survit, puisque leurs actions doivent avoir un impact maximum. La troisième voie consiste à définir un délai (*countdown*), connu de la MJ seule, dans lequel la PNJ A va mourir si les PJ ne font rien pour la sauver. Par exemple, si elle a été blessée à 9 heures, elle mourra à midi. Enfin, en faire un enjeu majeur signifie que la MJ donne à cette question un statut particulier.

Pour chaque PJ et PNJ, la MJ note deux à quatre questions dont la réponse l'intéresse particulièrement, comme « est-ce que Roark va survivre à tout ça ? Qui va rejoindre la

---

<sup>1673</sup>BAKER Vincent, *Apocalypse World*, op. cit. p.114.

<sup>1674</sup>*Ibid.* p.115.

secte de Brioches ? »<sup>1675</sup> et s'engage à ne surtout pas y répondre elle-même, pour avoir le plaisir de l'incertitude. Elle découvre la réponse en même temps que les PJ : « when you write down a question you're genuinely interested in, letting the game's fiction answer it is uniquely satisfying. »<sup>1676</sup>

Ces quatre méthodes du partage de l'autorité résolutive ont un seul but : d'abord et avant tout, donner aux PJ un impact significatif sur les événements qui vont tisser la narration, ou à défaut laisser la logique intradiégétique s'en charger (par le biais des autres PNJ par exemple, même si comme le dit l'auteur, la décision reste au fond celle de la MJ lorsqu'elle fait agir une PNJ), afin de permettre à la MJ d'être elle-même surprise.

Une des grandes particularités du système de jeu d'*Apocalypse World* est de mettre en place des *moves*, des actions spécifiques que peuvent entreprendre les joueurs. Lorsqu'il s'agit des PJ, deux sortes de *moves* entrent en jeu : les *moves* basiques, qu'ils ont tous en commun, et les *moves* spéciaux. Dans ce jeu, chaque PJ se construit à partir d'un archétype qu'il va ensuite singulariser : le *chopper* est un motard qui sillonne les routes avec sa bande, le *brainer* est un étrange télépathe, l'*angel* soigne, etc. Chacun de ces personnages a des *moves* spéciaux, des actions qui lui sont propres selon sa spécialité. Les *moves* permettent de déterminer les actions dont l'issue nécessite un jet de dés : « When a player says that her character does something listed as a move, that's when she rolls, and that's the only time she does. »<sup>1677</sup> Comme dans un JdR classique, les PJ possèdent des caractéristiques qui les définissent. Chacune d'entre elles est assimilée à un *move* spécifique. Voici les *moves* de base<sup>1678</sup>, que partagent tous les PJ :

- agir face au danger (fonctionne avec la caractéristique Cool qui indique la faculté de la PJ à réfléchir sous la pression).
- agresser, prendre de force (fonctionne avec la caractéristique Dur, qui indique la faculté de la PJ à se montrer violente, à être forte physiquement et mentalement).
- séduire ou manipuler (fonctionne avec la caractéristique Sexy, qui indique à quel point la PJ est attirante ou charismatique).
- faire le point, cerner quelqu'un (fonctionne avec la caractéristique Rusé, qui indique à quel point la PJ est intelligente et observatrice).

---

<sup>1675</sup> *Ibid.* trad. par Gregory Pogorzelsky, La Boîte à Heuhh, Fonsorbes, 2012, p.145.

<sup>1676</sup> *Ibid.* p.146.

<sup>1677</sup> *Ibid.* p.12.

<sup>1678</sup> *Ibid.* trad. par Gregory Pogorzelsky, *op. cit.* p.18 à 20.

- ouvrir son cerveau (fonctionne avec la caractéristique Zarb, qui indique la faculté de la PJ à être étrange, sensible aux forces mystiques). Un des seuls éléments fixés de l'univers de ce jeu est le maelstrom psychique, sorte de flux de nature potentiellement mystique qui, si les PJ lui ouvrent leur esprit, peut leur donner certaines capacités, leur révéler des informations ou au contraire endommager leur santé mentale.

- Aider quelqu'un (fonctionne avec la caractéristique Hx, qui indique à quel point deux PJ se connaissent bien).

En plus de tous ces *moves* de base, selon l'archétype choisi la PJ dispose de *moves* spéciaux. Prenons l'archétype *angel*, celle qui soigne. Lorsqu'elle crée son personnage, la joueuse doit choisir deux *moves* spéciaux dans une liste (elle pourra éventuellement acquérir les autres si son protagoniste évolue). Parmi ces *moves*, certains permettent d'utiliser une caractéristique à la place d'une autre pour certaines actions, ou par exemple de gagner des bonus dans certaines circonstances (le *move* Battlefield Grace permet d'obtenir un +1 à l'amure lorsque l'on s'occupe de soigner des gens et pas de combattre). D'autres impliquent un apport démiurgique, comme le *move* Infirmier. Avec ce *move*, la PJ crée son infirmerie selon un procédé précis qui implique là aussi de faire des choix et de générer des fragments d'univers fictionnels, par exemple les infirmiers qui y travaillent ou encore les éléments qui la composent. D'autres *moves*, comme le Healing Touch, portent en eux une « charge narrative » passive, dans le sens où leur utilisation peut avoir des conséquences diverses et précises.

Voici comment fonctionne le *move* Healing Touch : quand l'*angel* fait le *move* de base, ouvrir le cerveau d'un patient blessé, elle fait un jet de dés comme pour n'importe quelle autre action (somme de deux dés à six faces à laquelle on additionne la caractéristique assimilée) : si le total est bon (10 ou plus), l'*angel* soigne le patient. S'il est moyen, le patient est soigné mais la PJ doit refaire un jet pour voir si elle n'a pas mis le cerveau du patient en danger.

En cas d'échec, le patient n'est pas soigné et leurs deux cerveaux sont exposés sans protection au maelstrom psychique, dont les conséquences sur leur esprit peuvent être dévastatrices.

Les *moves*, par leurs répercussions potentielles, peuvent venir considérablement enrichir une situation et générer des événements importants pour la suite : tout a une conséquence chargée, la PJ n'a pas juste « raté » son essai. Échec et réussite ne sont jamais neutres. Le jeu recommande toujours à la MJ de bien insister sur les répercussions potentielles d'une

action. *Apocalypse World*, en densifiant et en précisant les conséquences de chaque jet, leur donne un impact narratif plus fort.

**Tell them the possible consequences and ask.**

“You go out there, you’re completely exposed, you realize that, right? Do you go?”

“Yes, you can push on to Hatchet City if you want, but you’ll be below E when you get there. You won’t be able to leave again if something goes wrong. Is that still what you do?”<sup>1679</sup>

Comme les joueurs, la MJ a elle aussi des *moves*, qui sont autant d’impulsions narratives :

- Annonce une emmerde à venir.
- Annonce une emmerde hors-champ.
- Sépare-les.
- Capture quelqu’un.
- Coinces-en un.
- Rends coup pour coup (dégâts établis).
- Inflige des dégâts (comme établis).
- Prive-les de leur matos.
- Fais-les passer à la caisse.
- Déclenche les défauts de leur matos.
- Dis-leur ce qu’il risque de se passer et pose-leur à nouveau la question.
- Offre-leur une opportunité, avec ou sans prix à payer.
- Retourne leur propre action contre eux.
- Choisis une action d’une de tes menaces (venant d’un front).
- Après chaque action : « Qu’est-ce que tu fais ? »<sup>1680</sup>

Il ne s’agit pas d’annoncer ces *moves* tel quel, mais de leur donner une consistance en tant qu’événements cohérents avec les codes du genre (le genre post-apocalyptique met fréquemment ses protagonistes à rude épreuve<sup>1681</sup>). Il faut les lier de façon logique aux faits précédents :

---

<sup>1679</sup> *Ibid.* p.120.

<sup>1680</sup> *Ibid.* trad. par Gregory Pogorzelsky, *op. cit.* p.116.

<sup>1681</sup> C’est pour cette raison que ce système se prête aussi bien à l’adaptation aux autres genres : comme ce sont les *moves* qui en sont le plus représentatifs, il suffit d’en créer de nouveaux adaptés aux autres genres. Bien évidemment, *Apocalypse World* propose à la MJ de créer ses propres *moves* pour personnaliser encore davantage sa pratique du jeu. Tous les *moves* sont construits selon le syntagme suivant : « All *moves* take the form “when \_\_, then \_\_.” » *Ibid.* p.281.

[...] somebody hits a roll that calls for you to answer, everybody's looking to you to say something, so you choose a move to make. Real-world reasons. However, misdirect: pretend that you're making your move for reasons entirely within the game's fiction instead. Maybe your move is to **separate them**, for instance; never say "you missed your roll, so you two get separated." Instead, maybe say "you try to grab his gun" — this was the PC's move — "but he kicks you down. While they're stomping on you, they drag Damson away." The effect's the same, they're separated, but you've cannily misrepresented the cause. Make like it's the game's fiction that chooses your move for you, and so correspondingly always choose a move that the game's fiction makes possible.<sup>1682</sup>

Ce passage nous intéresse particulièrement pour trois raisons : d'abord, il revendique les *moves* comme un outil extradiégétique « real-world reasons », extérieur à la fiction elle-même, et qui pourtant doit s'y plier : la logique ludique, mécanique, qui impose à la MJ de choisir et d'actualiser un *move*, doit toujours s'accorder, d'une manière ou d'une autre, à la logique fictionnelle, tant et si bien que les deux fusionnent et deviennent indissociables aux yeux des joueurs.

Les liens entre la situation initiale et le *move* doivent toujours faire sens, ce qui est la seconde fonction de ce que nous appelons la densification des conséquences, par leur description, et les relations de cause à effet entraînées par l'action du PJ (ici il a tenté d'attraper l'arme de son adversaire, mais celui-ci le frappe, et il voit son compagnon être emmené.)

De surcroît, les *moves* sont un moyen de toujours relancer le rythme narratif, de l'intensifier en se servant des actions des PJ comme tremplin. L'intervention du MJ est toujours rendue signifiante. Il ne prend pas tout à fait la parole comme dans les autres JdR : « Whenever there's a pause in the conversation and everyone looks at you to say something, choose one of these things [les *moves*] and say it. »<sup>1683</sup> Par là, la mécanique du jeu oblige le MJ à toujours dynamiser le rythme narratif, à générer des événements intradiégétiques en rapport avec les actions des PJ à l'intérieur du monde fictionnel, de réamorcer une accroche lorsque ceux-ci sont à court d'idées.

Par conséquent, *Apocalypse World* formalise, assume et hypertrophie une fonction la plupart du temps implicite du MJ, à savoir éviter les impasses narratives et donne à celui-ci des outils concrets pour le faire, par sa mécanique des *moves*.

---

<sup>1682</sup> *Ibid.* p.111.

<sup>1683</sup> *Ibid.* p.116.

Ces instruments permettent au MJ d'impulser des événements narratifs, sans pour autant les diriger ni les conclure, et de les intégrer à un réseau narratif antérieur, en gardant à l'esprit que ces événements doivent également être les bases fertiles de ceux à venir :

Generally, limit yourself to a move that'll (a) set you up for a future harder move, and (b) give the players' characters some opportunity to act and react. A start to the action, not its conclusion.

However, when a player's character hands you the perfect opportunity on a golden plate, make as hard and direct a move as you like. It's not the meaner the better, although mean is often good. Best is: make it irrevocable.<sup>1684</sup>

La MJ, grâce à ces mécaniques, amorce, puis les PJ prennent les rênes, et ainsi de suite. Si en soi, il n'y a ici pas de différence avec un JdR classique, la singularité d'*Apocalypse World* est de proposer des outils précis pour enclencher ces situations en définissant explicitement les aires d'intervention du MJ et celles des PJ. En cela ce jeu garantit l'intercréativité de tous autour de la table et évite le paradoxe narratif *The Impossible thing before breakfast*. En fait, sa fonction est de densifier l'impact des conséquences des actions des PJ sur le monde fictionnel, et de rendre toujours plus signifiante leur force intercréative.

Autre fait notable, *Apocalypse World* recommande de mettre à mal l'habituel déroulement narratif chronologique des JdR où les événements s'enchaînent, en ayant recours aux ellipses en plein milieu d'une action par exemple (p.121 VO). Ces ellipses constituent un moyen de partager l'autorité générative narrative :

Make a pairing or tripling that you like, then ask the players to justify it. "Marie, Bran, you two are trapped outside of the holding, you're hunkered down inside an old gutted RV. Outside, six of Dremmer's gang are setting up camp, looks like they're settling in. They don't know you're there, they just blundered in on top of you. What are you two doing out here, anyway?"<sup>1685</sup>

Dans cet exemple, la MJ annonce aux PJ une situation donnée (ils se cachent dans la carcasse d'un véhicule alors que près d'eux des membres d'un gang ennemi montent leur camp), et elle leur demande par la suite de remplir eux-mêmes le « blanc » de l'ellipse, de faire en somme une rapide analepse pour leur permettre d'imaginer les raisons et les

---

<sup>1684</sup> *Ibid.* p.117.

<sup>1685</sup> *Ibid.* p.129.

événements qui les ont mis dans cette situation. Ceux-ci seront automatiquement intégrés comme partie de la *fabula*.

Autre spécificité du système d'*Apocalypse World*, les fronts, qui sont les seuls éléments que la MJ prépare à l'avance, mais après la première partie afin de prendre en compte les apports intercréatifs des PJ. Ce sont les forces oppositionnelles :

A front is a set of linked threats. Threats are people, places and conditions that, because of where they are and what they're doing, inevitably threaten the players' characters — so a front is all of the individual threats that arise from a single given threatening situation.

Creating a front means making decisions about backstory and about NPC motivations. Real decisions, binding ones, that call for creativity, attention and care. You do it outside of play, between sessions, so that you have the time and space to think.<sup>1686</sup>

Ces forces oppositionnelles ne sont déterminées qu'après la première partie car l'univers d'*Apocalypse World* est co-créé tout au long du jeu. Lors de la première séance, la MJ a pour tâche de poser un maximum de questions aux PJ afin de leur permettre de tracer les premières grandes lignes du monde fictionnel. Elle remplit une fiche où figurent la liste des pénuries, les ressources qu'ont définies avoir les PJ pendant la partie et les questions intéressantes qui ont surgi. Une fois ces premiers éléments posés, la MJ « classe » ce qui pourrait menacer les PJ dans ces grandes catégories que sont les pénuries.

Une fois la première partie jouée, le système fournit un processus très précis et détaillé pour générer ces fronts, les complexifier et les lier, qui fonctionne par ramifications. Il faut d'abord choisir une pénurie plus ou moins typique du genre post-apocalyptique, un problème global originel parmi une liste : *hunger, thirst, ignorance, fear, decay, despair, envy, ambition*.

Ensuite, il faut choisir dans une autre liste, pour cette pénurie, la nature de trois ou quatre menaces qui y sont liées, les menaces étant les incarnations concrètes de ce qui met les PJ en danger. Selon la liste<sup>1687</sup>, une menace peut prendre la forme d'un chef de guerre (un leader ayant des gens sous sa coupe), d'un déviant (un personnage cruel et déshumanisé), d'un décor (un lieu dangereux), d'un malheur (un phénomène abstrait comme une maladie), de brutes (un groupe de personnes). Chacune de ces catégories dispose de *moves* spécifiques à disposition du MJ. Le chef de guerre peut faire une

---

<sup>1686</sup> *Ibid.* p.136.

<sup>1687</sup> *Ibid.* trad. par Gregory Pogorzelsky, *op. cit.* p.138.



démonstration d'autorité ou encore soudoyer les alliés de quelqu'un, deux actes typiques de cet archétype (encore ici, le système intervient comme garant de la logique intradiégétique).

Une fois cela défini, il faut encore choisir dans une liste une autre sous-catégorie. Le chef de guerre peut être un esclavagiste, un gourou, un dictateur, etc. Les possibilités sont nombreuses, le système donne à la MJ les moyens de personnaliser au maximum ces pans d'univers fictionnel qu'elle est en train de créer.

Ensuite, une fois les menaces faites, il faut déterminer l'objectif du front, ou son « sombre futur », c'est-à-dire ce qui se passera si personne ne le contrecarre.

Puis il faut déterminer les enjeux majeurs, dont nous avons déjà parlé, à savoir des questions cruciales sur certaines PNJ, qui intéressent particulièrement la MJ, mais auxquelles elle ne doit pas répondre seule.

Après, il faut faire la liste de tous les PNJ qui composent le front.

Enfin, il faut déterminer les délais (*countdown*) dans lesquels vont se produire les événements, notamment les objectifs des menaces, ou encore les liens entre elles.

Voici un exemple concret de la mise en application de ce système, sans rentrer dans le détail des menaces, pour la création d'un front. Les PJ sont Tonton le taulier, Bish l'ange gardien, Dune l'envoûteur. Les menaces sont les nomades, le parasite des poissons-boue, la famille de Ras-bord, Danceny et sa clique :

**Front Un**

**S'appelle :** à l'intérieur d'Hatchet City.

**Exprime :** la corruption.

**Objectifs/destin funeste :** entre les parasites des poissons-boue et l'influence de Danceny, les habitants se rebellent contre Tonton. Fatalement, Danceny n'a pas les épaules pour gérer les problèmes qui pèsent sur la ville et Hatchet City s'écroule bientôt.

**Enjeux :** Qui va succomber au parasite ? Est-ce que Danceny va sauver ses fidèles ? Est-ce que Deuil va se faire repérer ? Est-ce que Douillette et Rasbord vont rester mariés ?

**PNJ :** en plus des joueurs (Tonton le taulier, Bish l'ange gardien, Dune l'envoûteur), il y a les nomades, Ras-bord et sa famille, Danceny et ses fidèles, et Deuil le pote de Bish.<sup>1688</sup>

Suivent ensuite des compteurs qui montrent dans quels délais le parasite s'étend et les réactions de Danceny.

---

<sup>1688</sup> *ibid.* trad. par Gregory Pogorzelsky, *op. cit.* p.147.

Finalement, le fait que toutes ces menaces s'entremêlent autour d'un tronc commun, le front, n'est pas sans évoquer l'idée même de campagne, bien qu'ici, l'auteur ait mis en place des outils pour annihiler la prédétermination des événements : « Prep circumstances, pressures, developing NPC actions, not (and again, I'm not fucking around here) NOT future scenes you intend to lead the PCs to. »<sup>1689</sup>

Le jeu génère donc un contexte narratif plutôt qu'un enchaînement d'événements. La matière narrative dont vont s'emparer les joueurs est générée par les forces oppositionnelles mises en place par la MJ :

Tu vas dresser un tableau déséquilibré, plein d'inégalités, de conflits d'intérêt, de triangles PJ-PNJ-PJ et de promesses intenables. Tu vas créer une ouverture dynamique pour ta partie, pas un paysage figé que tu vas devoir pousser pour qu'il bouge comme on monte un matelas par une échelle.<sup>1690</sup>

Le monde n'est pas prédéterminé. C'est en cela qu'*Apocalypse World* met plus à disposition un genre d'un univers. Il rend disponibles ces codes pour les joueuses, afin qu'elles créent une diégèse qui leur sera propre. Seuls deux éléments sont déterminés : la fin du monde a eu lieu, plus personne ne se souvient de sa raison, et depuis il existe le maelstrom psychique, un flux énergétique dont la nature exacte sera à déterminer par les PJ :

“Hey Vincent, it says here ‘the world’s psychic maelstrom’— what’s that?”

I dunno, what’s it sound like it is? It’s everywhere, just out of your perception, and if you open your brain up to it you can learn things from it. It from you, too. If you know how, you can reach out into it to make things happen. It caused the apocalypse, or else the apocalypse caused it, nobody knows.<sup>1691</sup>

Comme dans beaucoup d'autres JdR, les PJ ont pour quête implicite d'en savoir plus sur l'univers, de mettre à jour des éléments d'importance le concernant, voire de le changer, comme le montre l'auteur dans « La cinquième bonne raison de jouer à *Apocalypse World* » :

Because there’s something really wrong with the world, and I don’t know what it is. The world wasn’t always like this, blasted and brutal. There wasn’t always a psychic maelstrom howling just out of your

---

<sup>1689</sup> *Ibid.* p.143.

<sup>1690</sup> *Ibid.* trad. par Gregory Pogorzelsky, *op. cit.* p.125.

<sup>1691</sup> *Ibid.* p.97.

perception, waiting for you to open your brain so that it can rush in. Who fucked the world up, and how? Is there a way back? A way forward? If anybody's going to ever find out, it's you and your characters.<sup>1692</sup>

La différence majeure est qu'ici, la *fabula* initiale que les PJ vont mettre à jour sur les causes de la fin du monde ne va pas être déterminée à l'avance mais générée par tous les joueurs autour de la table au fur et à mesure des parties. D'une campagne à l'autre, les réponses à ces questions sur le monde seront totalement différentes.

Pour permettre cette intercréativité démiurgique, le jeu conseille à la MJ de retourner, le plus possible, les questions des PJ lorsque ceux-ci l'interrogent sur des éléments de l'univers, afin de partager l'autorité générative :

**Retourne les questions des joueurs.** « Bonne question, tiens. À ton avis, à quoi ressemble la décharge autour du domaine ? »<sup>1693</sup>

**Pose des questions comme un malade.** À propos du paysage, du ciel, des gens et de leurs vies de merde. Ne te contente pas de raconter, demande, partage. Retourne les questions aux joueurs : « Je n'en ai aucune idée, moi. Où est-ce que TU trouves ta bouffe ? »<sup>1694</sup>

- **Provoque-les avec des questions et rebondis sur les réponses.** Commence petit : « Ça ressemble à quoi, l'endroit où tu crèches ? » ou « Lesquels d'entre vous se connaissent depuis le plus longtemps ? » Mais au fur et à mesure que la partie avance, demande des trucs de plus en plus intimes et actuels sur la vie des personnages. [...] Quand les joueurs te répondent, rebondis dessus. Ça veut dire trois choses : (1) sers-t'en pour régurgiter des descriptions de fin du monde en ajoutant tes propres détails ; (2) reviens dessus plus tard dans la partie, pour rendre tout ça réel ; (3) approprie-toi ces réponses et leurs implications, incorpore-les à ta vision de la fin du monde.<sup>1695</sup>

Automatiquement, les PJ sont obligés de participer au processus démiurgique, et la MJ a pour tâche de prendre en compte les apports de tout le monde. Ce jeu a une forte teneur en intercréativité, puisque l'univers se bâtit au fur et à mesure de son déroulement.

Le système de résolution d'*Apocalypse World* fonctionne assez simplement : pour tenter de réaliser une action, un *move*, la PJ lance deux dés à six faces et fait la somme, à laquelle elle ajoute la caractéristique associée. Si la PJ veut faire le *move* Agir face au danger, elle lance deux dés et ajoute la caractéristique associée, ici Cool (Si le résultat est en dessous de

---

<sup>1692</sup> *Ibid.* p.16 et 17.

<sup>1693</sup> *Ibid.* trad. par Gregory Pogorzelsky, *op. cit.* p.121.

<sup>1694</sup> *Ibid.* trad. par Gregory Pogorzelsky, *op. cit.* p.127.

<sup>1695</sup> *Ibid.* trad. par Gregory Pogorzelsky, *op. cit.* p.112 et 113.

6, c'est un échec. Entre 7 et 9, la réussite est en demi-teinte. À partir de 10, c'est un vrai succès).

Toutefois, la consistance de ce système de résolution ne s'arrête pas là, lui aussi ayant pour fonction de densifier les conséquences des actes des personnages. Celles-ci sont définies de manière concrète grâce au nombre limité de *moves* des PJ qui sont les seuls actes requérant un jet<sup>1696</sup>, dans des listes. Prenons deux exemples de *moves* de base, Agir face au danger et Agresser quelqu'un :

Agir face au danger

Quand tu *cherches à accomplir quelque chose malgré un danger imminent* ou que tu baisses la tête pour éviter les emmerdes, lance dés+cool. Sur 10+ tu y arrives. Sur 7-9 tu cafouilles, tu hésites ou tu lambines : le MC [nom du MJ dans ce jeu, appelé maître de cérémonie] peut te proposer une issue foireuse, un choix difficile ou un prix à payer.

Agresser quel qu'un

Quand tu *agresses ou menaces physiquement quelqu'un*, lance dés+dur. Sur 10+ il doit choisir : soit de te tenir tête et subir tes coups, soit de plier et faire ce que tu veux. Sur 7-9, il peut choisir 1 option à la place :

- *foutre le camp sans traîner et se mettre à couvert*
- *te filer quelque chose qu'il croit que tu veux*
- *faire marche arrière gentiment les mains en l'air*
- *te dire ce que tu veux savoir (ou ce que tu veux entendre)*<sup>1697</sup>

Chaque *move* précis peut donc avoir plusieurs conséquences intradiégétiques. Mais attention, ces propositions ne sont qu'un moyen, un outil, pas une fin : la tâche revient au MJ de leur donner une réelle substance fictionnelle en lien avec la situation présente :

**Les règles te proposent des trucs à raconter.** Quand le personnage d'un joueur menace ou agresse quelqu'un et que le joueur obtient un 7-9 aux dés, les règles te donnent une liste de propositions. Prends-en une et raconte-la, toujours en suivant les principes de jeu. Par exemple, s'ils *foutent le camp sans traîner* : « Elle se jette dans la tranchée et se casse en rampant dans la boue sur les coudes. » Ou, s'ils *te filent un truc qu'ils croient que tu veux* : « Elle pose les lunettes de vision nocturne sur la table. “Oh, ça va hein, je ne savais pas que tu en avais envie à ce point”, elle te balance, “mais ne t'avise pas de te pointer chez moi cette nuit, trouduc.” »<sup>1698</sup>

---

<sup>1696</sup> « When a player says that her character does something listed as a move, that's when she rolls, and that's the only time she does. » *Ibid.* p.12.

<sup>1697</sup> *Ibid.* trad. par Gregory Pogorzelsky, *op. cit.* p.18.

<sup>1698</sup> *Ibid.* p.121.

Cette mise en contexte intradiégétique, cette adaptation à une situation donnée est une concrétisation du processus intercréatif narratif.

Chaque jet de dés symbolise une prise de décision forte dans l'univers :

Tu ne poses pas la question pour permettre au joueur de ne pas lancer les dés, mais pour lui donner une chance de faire marche arrière si le joueur n'a pas vraiment envie de faire cette action-là. Bon : « Oh ! Non, non, s'il est vraiment en train de me bloquer le passage, rien à foutre, je fais demi-tour. » Pas bon : « Ben non, je veux juste qu'il me laisse passer, je veux pas lancer les dés. » La règle des actions c'est **quand on le fait, on le fait**, alors tu lances les dés.<sup>1699</sup>

Toujours, les conséquences doivent être envisagées et prêtes à être assumées par les PJ.

En conclusion, le système de jeu d'*Apocalypse World* force l'intercréativité en rendant chaque conséquence d'une action signifiante dans un réseau fictionnel et narratif dense, déjà tissé par les précédents actes des PJ.

## B. Le système de jeu comme force narrative

### Story Talking

Le JdR n'est ni du *storytelling*, ni la version adulte des jeux d'enfants<sup>1700</sup>, ni du théâtre d'improvisation : si ces activités peuvent avoir en commun la génération d'une fiction par le langage oral, le système de jeu donne un cadre aux forces créatives de chacun et leur permet de se réaliser en répartissant l'autorité d'une façon assez inédite :

A well-designed game presents the opportunity to its players to create something absolutely brand-new out of the gestalt of their collective imaginations, but provides enough structure and guidance to make that thing focused. It's not a stream-of-consciousness narrative with authoritative contradictions but a real, complete thing with direction and cohesion. It takes the ages-old tradition of "let's tell a story" but gives it

---

<sup>1699</sup> *ibid.* trad. par Gregory Pogorzelsky, *op. cit.* p.12.

<sup>1700</sup> « There are no rules in these childhood games. Instead, everyone agrees to play within a certain made-up universe which works the same way for everyone involved in the game. If someone refuses to play accordingly – for example, refusing to fall down and play dead after being "shot" – the game breaks down as the players become upset and angry. Such a world of make-believe works only as long as all who are involved in the game agree to what the rules are. » *James Bond 007, op. cit.* p.5.

form and structure, which is something I don't think any other media can offer. [...] Roleplaying without the **game** element is just freeform improvisation, which is what makes games systems so essential.<sup>1701</sup>

Plus qu'un cadre pour cette créativité, le système de jeu a pour but de permettre à tout le monde de s'emparer du matériau fictionnel créé par les autres, d'en créer soi-même : la fiction se construit sur les bases des apports de chacun, c'est pour cela que nous parlons plus de *storytalking* que de *storytelling*, car elle se construit sur la base d'un échange constant et concomitant, par opposition au fait d'alterner, de façon binaire, l'autorité générative et résolutive :

At the beginning of a session of conch-passing a player has the conch, and that signifies that he has the narration rights. Therefore he starts telling the story. Certain rules procedures tell us when the conch is given away, and to whom; at its simplest the player just continues as long as he likes and then passes the conch to his left. The player who gets the conch now has all narration rights, so he continues telling the story where the first player left off. [...] This is why many people find conch-passing games to pale next to a proper roleplaying game; the advocacy/referee/antagonism division of responsibilities is simply a more dynamic, interactive, emergent and fun way of crafting stories than undiluted and complete dramatic control for many of us.<sup>1702</sup>

L'intercréativité fictionnelle et narrative permise par le JdR est un processus d'entrelacement, non pas d'alternance.

Le système de jeu ordonne et permet cette création fictionnelle entrelacée par le langage sans pour autant la cloisonner et la dicter.

#### Des systèmes incomplets pour permettre la liberté de création

Le système de jeu ne cadenasse pas tous les niveaux du déroulement de la partie. Nombreux sont les systèmes qui n'explicitent pas la notion de *roleplay*, pas plus que les règles du poker n'explicitent les techniques du bluff, pourtant composante essentielle du jeu<sup>1703</sup>. Le système de jeu est un cadre et non un carcan.

---

<sup>1701</sup>Adam Koebel, voir entretien en annexe.

<sup>1702</sup>TUOVINEN Eero, The Pitfalls of narrative technique in RPG play, *op. cit.*

<sup>1703</sup>« John von Neumann's interest in game theory was triggered by the "unruly" behaviour of poker players, who deceive, bluff, second-guess and use an almost infinite repertoire of methods to mislead the other players. Although poker players do all this within a framework of rules, the rules of poker are silent about these deceptive strategies. » SIMONS Jan, *Narrative, Games, and Theory*, *op. cit.*

Duflo parle de légaliberté : « Cette liberté ludique très spécifique, pour qu'il n'y ait pas de confusion, et pour souligner à quel point il s'agit d'une liberté réglée, c'est-à-dire qui existe et agit toujours par et dans la règle, nous l'avons nommé la *légaliberté*. »<sup>1704</sup> En JdR, il pourrait même s'agir de légacréativité, puisque le système l'oblige.

Cette incomplétude a toujours permis de personnaliser et s'approprier les systèmes de jeux (certains parlent de règles « maison ») et même, a toujours consciemment fait partie du contrat initial de réception des JdR :

There are unquestionably areas which have been glossed over. While we deeply regret the necessity, space requires that we put in the essentials only, and the trimming will oftentimes have to be added by the referee and his players. We have attempted to furnish an ample framework, and building should be both easy and fun. In this light, we urge you to refrain from writing for rule interpretations or the like unless you are absolutely at a loss, for everything herein is fantastic, and the best way is to decide how you would like it to be, and then make it just that way! On the other hand, we are not loath to answer your questions, but why have us do any more of your imagining for you? Write to us and tell about your additions, ideas, and what have you. We could always do with a bit of improvement in our refereeing.<sup>1705</sup>

Comme n'importe quel autre texte, y compris un texte de loi, un livre de JdR est sujet à l'interprétation et c'est dans les interstices de celle-ci que se loge le caractère maniable d'un système de JdR. Ce paramètre est le garant du fait que la réception d'un JdR n'appartient pas à son créateur mais aux joueurs.

J'ai personnellement eu l'occasion de rencontrer un nombre très conséquent de meneurs de jeu de *Maléfices* sur différents salons. [...] Si je pourrais prendre plaisir à voir la plupart d'entre eux à ma table, je me suis effectivement demandé, en discutant avec d'autres, si nous parlions du même jeu : le pacte fictionnel qu'ils contractent avec leurs joueurs a la même étiquette que le mien, mais il n'a pas le même contenu.<sup>1706</sup>

Finalement le système de jeu est un moyen d'intégrer la littérature, la fiction d'une façon générale, à la culture du *hack* qui consiste à adapter un dispositif déjà existant à ses propres besoins.

---

<sup>1704</sup>DUFLO Colas, *Jouer et philosopher*, op. cit. p.252.

<sup>1705</sup>ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons*, op. cit. *The Underworld and Wilderness Adventures*, p.36.

<sup>1706</sup>DUGOURD Daniel, « Maléfices – odeur de soufre sur l'École des chartes », in CAÏRA Olivier et LARRE Jérôme (dir.), *L'Atelier du jeu de rôle, Jouer avec l'histoire*, Pinkerton Press, Villecresnes, 2009, 159 pages, p.49.

### Les dés, ou l'incarnation matérielle de l'incertitude narrative

Un JdR sans dés comme *Amber* est tout à fait à même de mettre en place l'incertitude. *Everway* utilise des cartes pour ce faire. Malgré tout nous retenons le dé, parce qu'il reste omniprésent dans un grand nombre de systèmes de jeu<sup>1707</sup>, et parce qu'il symbolise le hasard. En cela il reste un outil fondamental de l'incertitude. C'est là une spécificité fondamentale du système de jeu du JdR : en répartissant les autorités générative et résolutive, il distribue l'incertitude entre les joueurs et s'en octroie une part plus ou moins importante. Olivier Caïra parle de « la dimension ludique – comme création d'incertitude réglée ». <sup>1708</sup>

En JdR, la tension propre à l'intercréativité narrative se joue sur un équilibre : le joueur contrôle une partie des événements fictionnels (comme les actes de son personnage) mais une partie seulement : pour qu'il soit encore surpris, (par les dés, par les autres joueuses), et expérimente le plaisir de l'incertitude, il faut que certains événements fictionnels échappent à son contrôle, sans qu'il se sente pour autant spolié de son pouvoir intercréatif : c'est un des rôles d'un système de jeu : légitimer ces oppositions. Le jeu doit osciller entre le pouvoir créatif de la fiction et sa volonté de se heurter aux personnages pour générer la narration : « In a game, to get the object, you must *contend with* the rules. [...] In a recipe, to get the object, you must *follow* the rules. »<sup>1709</sup>

En ce sens, le système de jeu est l'incarnation bicéphale des forces d'Eros et Thanatos qu'entretient la fiction avec un personnage : d'une part, elle génère un cadre fécond pour des personnages, d'autre part elle les met, d'une manière ou d'une autre, en opposition avec celui-ci.

Paradoxalement, le fait de lancer les dés semble donner aux joueuses l'impression qu'elles ont une influence sur leur résultat, summum de leur pouvoir sur la fiction. À un certain stade, le fait de lancer les dés devient, très vite, synonyme d'action intradiégétique :

Instead of “making a Sanity check” they think of this mechanism as “my character’s sanity was shaken”. Instead of “rolling a to-hit dice” they think of it as “shooting at the bad guy”. This is why so many

---

<sup>1707</sup>Voir à ce sujet : HINDMARCH Will (dir.), *The Bones, us and our dice*, op. cit., où auteurs, joueurs et éditeurs parlent de cette relation aux dés.

<sup>1708</sup>CAÏRA Olivier, *Définir la fiction, du roman au jeu d'échecs*, op. cit. p.115.

<sup>1709</sup>BAKER Vincent, *Recipe VS Game*, 2013, <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/754>



roleplayers are conservative about system – when you learn a new system, for a few weeks the system stands in the way of getting to know what it is your character is *doing*.<sup>1710</sup>

Toutefois, cela semble paradoxal car à première vue, le fait que le résultat d'un jet est entièrement dû au hasard implique au contraire que le pouvoir de la PJ sur le résultat est nul :

Our sense of *fiero* or accomplishment at winning a game depends on the feeling that we have, in some sense, mastered it, and either that we out-played our opponents, or at least, in a solo-play game, overcame the challenges it posed by dint of hard work and skill.<sup>1711</sup>

Mais c'est justement parce que l'issue d'un jet est totalement incertaine que ce geste matérialise la tension ressentie de l'incertitude, et la provoque :

We have all experienced the times I'm talking about. It's not when we need a critical natural success — we expect to miss those rolls, and are pleasantly surprised when we actually make them. I'm talking about the times when we just need to roll better than an 8 on a d20, those times when we have 12 good faces on a 20-sided die — a 60% percent chance — to succeed, when all the dice on the table seem to subtly vibrate with joy, knowing that a 60% percent chance of success also means a 40% percent chance of failure.<sup>1712</sup>

Alors, d'où vient ce paradoxe ? Dans le cas spécifique du JdR où, dans un système de jeu classique, le sentiment du *fiero* (fierté, satisfaction d'avoir relevé un défi difficile) éprouvé alors que la joueuse n'a à première vue pas d'impact réel sur le résultat peut être expliqué par trois aspects complémentaires.

Le premier, c'est que la joueuse a un impact *a priori* sur le résultat de ses jets, en tout cas dans un système de jeu classique où elle crée son personnage, sa fiche et choisit ses statistiques (lorsque celles-ci ne sont pas tirées au hasard). En faisant en sorte de spécialiser son personnage dans tel ou tel domaine, elle maximise ses chances de réussir des jets dans le cadre de ses compétences. Par ces choix préalables, la joueuse a un impact *a priori* sur les futurs jets.

---

<sup>1710</sup>Sandy Petersen, voir entretien en annexe.

<sup>1711</sup>COSTIKYAN Greg, « Randomness: Blight or Bane », in HINDMARCH Will (dir.), *The Bones, us and our dice*, op. cit. p.44. Pour cet auteur, le hasard est souvent nécessaire dans un jeu (au-delà du JdR) pour briser la symétrie, permettre à tout-un-chacun d'avoir une chance de gagner et de simuler la part de chaos de la réalité. Voir également, sur l'incertitude : COSTIKYAN Greg, *Uncertainty in Games*, op. cit.

<sup>1712</sup>WHEATON Wil, « Wonderbones », in HINDMARCH Will (dir.), *The Bones, us and our dice*, op. cit. p.92.

Ensuite, si la joueuse a la chance de réussir son jet de dés, le personnage lui, intradiégetiquement, n'est pas censé savoir qu'il doit sa réussite à cette chance. Il peut éprouver la satisfaction d'avoir réussi grâce à ses qualités intrinsèques et, grâce au phénomène de l'identification, on ne peut plus marqué en JdR, la joueuse peut éprouver cette satisfaction.<sup>1713</sup>

Enfin, contrairement à un jeu vidéo, le fait de manipuler le dé est emblématique du fait qu'une rôliste manipule elle-même le système de jeu. Cela constitue une singularité des JdR sur table :

While the D100 system functioned well enough as a game system, the drama that came as a result of understanding (and pre-visualizing) the potential outcomes and how to maximize success, combined with the always-present potential for outright disaster with a fumble (regardless of how high the player's chance of success might be) as well as the glorious success of a crit, gave every single roll a sense of the dramatic that the players enjoyed. All of this drama came from the simple fact of life in these games: the game system was visible to the players, they generated the random numbers needed to make the system work themselves, and thus 'created' the game as they played. They did not just watch as a computer resolved every swing and applied the damage. Designers of those systems didn't need to search for ways to make the players feel more involved; those players were involved from the word go.<sup>1714</sup>

En créant la fiction, les PJ, d'une certaine manière, créent également le système.

Certains MJ « trichent » sur le résultat d'un jet en annonçant aux PJ un résultat différent de ceux réellement affichés par les dés. En cela ils s'approprient l'autorité résolutive du système de résolution sans le dire au PJ. Ils le font parce qu'ils estiment que le véritable résultat « bloque » la narration ou fait rater à une PJ un élément important (selon l'adage de Gygax qui dit que les dés ne servent à faire que du bruit derrière l'écran du MJ). Mais le simple fait de faire le geste de lancer ces dés génère, pour la PJ, le sentiment de tension liée à l'incertitude, même si elle est factice ici puisque le MJ a déjà décidé de l'issue.

Toutefois, en ayant trop recours à ce procédé sans laisser au système de jeu un réel pouvoir narratif, c'est l'incertitude et par là l'intérêt qui est mis à mal :

---

<sup>1713</sup>Ce phénomène est appelé par certains théoriciens le *bleed* : « bleed was described as a person's emotions, relationships, and physical state outside of the game affecting them in the game and visa versa. » BOWMAN Sarah Lynne, « Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study », in *International Journal of Role-Playing*, issue 4, <http://ijrp.subcultures.nl>, 95 pages.

<sup>1714</sup>COSTIKYAN Greg, DAVIDSON Drew, *Tabletop Analog Game design, op. cit.* p.44-45.

Between my plans and the strictures of genre conventions and dramatic structure, what was once a space of limitless possibility shrinks down and down until it can become something like a trap. Instead of playing a game, I'm hearing a story that I've already heard a hundred times before. It's all right for the players, of course, as it's new to them, but for the poor GM it's kind of a drag. In this sense, the randomizing effect of the dice provides me with a helpful improvisational device.<sup>1715</sup>

Cette incertitude réellement imprévisible engendrée par l'aléatoire, contrairement à celle d'un roman où l'auteur connaît déjà son dénouement, permet de briser les codes des structures narratives classiques : « Un JdR permet d'explorer plus en détail un univers fictif et de mettre en scène des histoires qui ne répondent pas aux structures classiques de narration (on est toujours à la merci des dés). »<sup>1716</sup>

Nous touchons ici du doigt la spécificité narrative rolistique permise par le système de jeu : dans un récit écrit, non intercréatif, la présence de chaque élément fictionnel a une raison d'être, et fait partie d'un réseau, d'un système et même, d'une progression. En JdR, il faut inscrire ces éléments *a posteriori*, au fur et mesure de leur émergence, tout en maintenant un niveau de cohérence diégétique et narrative satisfaisant. En cela, l'incertitude narrative générée en JdR n'est pas linéaire, ce n'est pas uniquement un effet de tension déjà résolu *a priori*. C'est, à un instant donné, un matériau fictionnel fécond qui contient en lui tous les possibles narratifs parmi lesquels les PJ font et génèrent leurs choix.

#### Le système de jeu comme indicateur des enjeux narratifs et fictionnels

Dans un jeu, les joueurs ont un but à atteindre. Dans une histoire canonique héritée de la quête, de *L'Odyssée*<sup>1717</sup> ou du conte, les personnages cherchent eux aussi à atteindre des objectifs, à « gagner ». Afin d'y parvenir, ils font des choix, prennent des décisions. Pour que les joueurs aient le sentiment d'avoir un réel impact sur la fiction, il faut que ces décisions aient des conséquences réelles. C'est le cas dans *Apocalypse World*, dans *Sorcerer* qui oblige les personnages à faire des choix difficiles, ou dans *Polaris de Ben Lehman*, où atteindre ses buts implique toujours une forme de sacrifice par un système d'enchère.

Un jet de dés n'a d'important que ses enjeux fictionnels :

---

<sup>1715</sup>HARRIGAN Pat, « The Unrollable », in HINDMARCH Will (dir.), *The Bones, us and our dice*, op. cit. p.159.

<sup>1716</sup>Arnaud Cuidet, voir entretien en annexe.

<sup>1717</sup>HOMÈRE, *L'Odyssée*, Folio Classiques, Paris, 2003.

Now, if the player rolled a Fumble, well, the pain and anguish were tangible. It was more than simply the fact of failure; when the description of the fumble was read to the player (example: “adventurer slips on the blood-covered floor and his weapon is thrust into the leg of the nearest companion, impaling them”) this act of ineptitude bega a legend of its own (assuming the players’ characters survived the evening, of course). These incidents created much more than the math and damage done would simply generate numerically. They created drama.<sup>1718</sup>

Donner une « accroche narrative » aux personnages d’un roman, d’un film, d’un jeu vidéo ou d’un JdR, qui leur accorde une motivation pour se lancer dans une aventure, revient à leur fournir des objectifs porteurs d’enjeux. Peu importe qu’ils soient par la suite atteints, détournés, oubliés ou inaccessibles. Leur progression vers ces buts est la base de la narration.

Si la fiction donne des enjeux au système de résolution, celui-ci est également un indicateur extradiégétique de ces enjeux fictionnels et narratifs : par exemple, dans les tunnels d’un donjon, les PJ ont le choix d’aller dans le couloir de droite ou de gauche. La MJ leur demande alors un jet de perception. S’ils entendent un bruit dans le couloir de gauche, il y a de fortes chances qu’ils se décident pour ledit couloir. Le fait de demander ce jet implique qu’un élément intradiégétique signifiant se manifeste, même passivement, à leur attention. Demander un jet revient donc à suggérer aux PJ une direction, la mécanique surlignant les enjeux narratifs.

Le système de jeu « calibre » l’importance narrative d’un élément fictionnel : le fait de demander un jet de dés pour trouver une information laisse entendre que le fait de la découvrir constitue un enjeu. Celui-ci aura des conséquences à intégrer dans le réseau narratif. Pour cette raison, certains JdR comme *James Bond 007* recommandent les « jets cachés », dont la joueuse ne voit pas le résultat ludique, mais juste le résultat dans la fiction :

The GM will roll the dice in secret for tasks in which the information that is revealed is more than the character would have in that situation. For example, if a players rolls dice to determine the success of a Disguise task and and the result is a failure, he will not play his character the same way as if the result has been a success; the player knows more about the situation – that the disguise may not fool anyone – than his character.<sup>1719</sup>

---

<sup>1718</sup>COSTIKYAN Greg, DAVIDSON Drew, *Tabletop Analog Game design, op. cit.* p.44.

<sup>1719</sup>*James Bond 007, op. cit.* p.30.

Par conséquent, le système de jeu est un indicateur extradiégétique des enjeux narratifs et fictionnels. Il transmet parfois plus d'informations sur le contenu intradiégétique que la focalisation interne l'exige. En cela, il peut être utilisé comme un effet fictionnel à part entière, par exemple en demandant de multiples jets de perception aux joueuses pour leur donner l'impression que leurs personnages sont épiés. Même si aucune ne réussit le jet, ce qui signifie que les personnages ne se douteront de rien, ce savoir extradiégétique contribue à installer une atmosphère spécifique autour de la table, qui relève de l'immersion fictionnelle.

Le système de résolution met en exergue les enjeux fictionnels et narratifs.

## Conclusion

Pour toutes ces raisons, le système de jeu est un dispositif totalement, et à de multiples niveaux, narratif et fictionnel.

Nous l'avons défini comme l'ensemble des dispositifs qui rendent la fiction intercréative ; mais surtout, il *oblige* les joueuses à se montrer créatives, à donner un sens fictionnel à toutes ses manifestations et occurrences. Sans la création fictionnelle qu'il permet de générer et qui lui donne du sens, il ne peut y avoir de JdR. Parce qu'il ne laisse pas de « trace » en dehors de l'esprit des participants, on a pu penser que le JdR était une création fictionnelle improductive. C'est en réalité une véritable création fictionnelle, consommée alors même qu'elle est générée, et dont la jouissance repose, entre autres, sur l'infinité des potentialités qu'elle implique.

Le JdR est une expérience intercréative de la fiction par le langage, une expérience littéraire qui rend au langage toute sa vigueur démiurgique et narrative brute : le jeu libère le langage en dissociant sa faculté à créer la fiction de l'écrivain. Celle-ci et son expérience directe deviennent une fin en soi.

## CONCLUSION

### Disruption, systématisation, réorganisation narrative

Dans notre première partie, nous avons montré que le JdR accomplit une disruption du bloc fictionnel. Il s'agit d'identifier et de désolidariser les éléments qui composent ses mécanismes.

Dans notre deuxième partie, nous avons expliqué que le JdR réorganisait ces différentes pièces dans le réseau signifiant d'un système. L'objectif est de les mettre à disposition des joueuses et de les rendre maniables pour qu'elles puissent les utiliser comme outils de création.

Dans notre troisième partie, nous avons vu que la troisième étape où se réalise l'intercréativité consiste à une réorganisation narrative de ce matériau fictionnel, qui est la création des joueuses.

De plus en plus, le JdR ne transmet pas tant un *contenu* fictionnel qu'une *logique* fictionnelle, un *système* pour créer ce contenu. Les règles à proprement parler ne sont qu'une manifestation des codes du monde, et ne sont qu'une partie du système de jeu.

### Une expérience orale de la fiction littéraire

Le JdR est l'expérience collective et orale d'une création et d'une réception de la fiction par le langage. Elle dissocie en cela la littérature de l'écrit et propose un nouveau rapport à celle-ci. Avec ce dispositif de communication alternatif qu'est l'intercréativité, les JdR mettent en place une toute nouvelle manière d'aborder la fiction littéraire : elle devient un *processus* narratif, une expérience collective et immédiate de la création de la fiction par le langage oral. La fiction est assimilée alors même qu'elle est créée, le phénomène de réception vient nourrir celui de la création.

Le JdR est une révolution médiatique dans le sens où il réintègre l'oral et le collectif dans un processus de création fictionnelle. Nous parlons de réintégration, car l'éviction de l'oral de la sphère littéraire est somme toute assez récente : « L'information orale, longtemps considérée comme indispensable [...] connut un reflux à mesure que

s'accentuait l'emprise de l'écrit. L'historiographie critique de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle finit par la discréditer complètement. »<sup>1720</sup> L'oral est désormais dissocié de la littérature :

Comme le mot de littérature est lié étymologiquement à celui de lettre, donc l'idée d'écriture, il arrive encore trop souvent qu'on méconnaisse l'importance de la littérature orale, et qu'on croie sans art littéraire ou sans culture littéraire les peuples, groupes, individus sans écriture.<sup>1721</sup>

L'opposition entre l'écrit noble et l'oral dénigré est ancrée dans la culture occidentale : on se rappelle du fossé entre la parole latine de l'ecclésiastique et le statut du dogme écrit sacré, en opposition aux légendes orales en langue vernaculaire du peuple profane analphabète. Le JdR repositionne l'oral comme un instrument de création fictionnelle.

### L'intercréativité, une prise de pouvoir sur la fiction littéraire

L'écrit comme seul mode valable de la littérature donne à l'auteur un statut d'autorité très marqué : comme le rappelle Isabelle Diu et Élisabeth Parinet<sup>1722</sup>, l'auteur n'est pas une posture culturelle innée. Pour elles, si cette figure n'existe pas à l'antiquité, c'est à cause du rapport à l'oral.

Les auteurs de JdR ont conscience que leur création est une étape qui doit permettre le processus intercréatif :

Un roman choisit une histoire, un JdR n'en choisit aucune. C'est une promesse magnifique. En termes de fiction, il y a un réel abandon, un format à rebours du rapport artisan/matière. L'auteur de JdR est un bûcheron mélomane, le joueur est un luthier. Le bûcheron choisit, repère et taille un arbre pour le luthier. Le joueur va jouer d'un futur instrument, le faire vibrer et se l'approprier. La fiction générée par le JdR, c'est la théorie des univers parallèles concrétisée, c'est une matrice généreuse et créative pour muscler l'imaginaire.<sup>1723</sup>

---

<sup>1720</sup> BOIA Lucian, *Pour une histoire de l'imaginaire*, op. cit. p.50.

<sup>1721</sup> SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, op. cit. p.1091.

<sup>1722</sup> DIU Isabelle, PARINET Élisabeth, *Histoire des auteurs*, Éditions Perrin, Paris, 2013, 530 pages.

<sup>1723</sup> Mathieu Gaborit, voir entretien en annexe.

A roleplaying game is, in essence, a set of tools built for the purposes of creating narrative. Creating experiences. People who develop those tools aren't artists or writers so much as engineers; we don't make art, we make objects for creating art, if you follow.<sup>1724</sup>

Davantage qu'une fiction, un auteur de JdR crée un système fictionnel. Les livres qu'ils produisent ont plus à voir avec le livre pratique qu'avec le roman. Comme le montre Jean-Yves Mollier<sup>1725</sup>, entre le XIX<sup>e</sup> et le XX<sup>e</sup> siècle, le livre s'inscrit dans la culture de masse par l'essor du roman feuilleton (sérialité), l'encyclopédie (systématisation du réel) et du manuel (un livre pratique qui est autant un instrument qu'un livre à lire). Le livre de JdR est au croisement de ces typologies qui impliquent une *utilisation* de leur contenu dépassant la finitude de ces ouvrages.

Indéniablement le JdR fait partie de ces points de bascule qui montrent que nous sommes entrés dans le siècle du jeu. Mais au-delà, nous pensons que le mode ludique est le meilleur chemin de réappropriation de la création fictionnelle. Le JdR est une forme de fiction littéraire qui est allée chercher dans le jeu ce que la forme moderne et contemporaine de la fiction interdisait : un processus collectivisé, présentifié et oralisé.

Le système de jeu ne s'oppose à la fiction, au contraire il en fait partie intégrante : il est la transcription de ses codes qu'il rend maniables comme instruments de création. Il est un outil démiurgique et narratif.

Dans les littératures orales, on connaît certains codes de récitation (formules métriques, protocoles conventionnels de présentation), et l'on sait que l'« auteur » n'est pas celui qui invente les plus belles histoires, mais celui qui maîtrise le mieux le code dont il partage l'usage avec les auditeurs : dans ces littératures, le niveau narrationnel est si net, ses règles si contraignantes, qu'il est difficile de concevoir un « conte » privé de signes codés du récit.<sup>1726</sup>

Dans un jeu comme dans un récit, il faut observer une alternance cyclique entre frustration et accomplissement, entre réussite et échec qui sont le 0 et le 1 d'une histoire.

---

<sup>1724</sup> Adam Koebel, voir entretien en annexe.

<sup>1725</sup> MOLLIER Jean-Yves, *La Lecture et ses publics à l'époque contemporaine. Essais d'histoire culturelle*, PUF, Paris, 2001, 186 pages.

<sup>1726</sup> BARTHES Roland, BOOTH Wayne C., KAYSER Wolfgang, HAMON Philippe, *Poétique du récit*, op. cit. p.43.



Le système de résolution met en place cette incertitude. En prenant une part de l'autorité résolutive, il permet aux joueuses d'éprouver le plaisir de cette incertitude.

On pose fréquemment le jeu comme plus « pauvre » que la fiction pour sa dynamique combinatoire. Pourtant, toute fiction, à partir du moment où elle quitte l'esprit de la créatrice pour s'incarner, répond aux exigences de règles, de codes qui ont une logique similaire, pour être intelligible par autrui :

Le plaisir de la phrase est très culturel. L'artefact créé par les rhéteurs, les grammairiens, les linguistes, les maîtres, les écrivains, les parents, cet artefact est mimé d'une façon plus ou moins ludique ; on joue d'un objet exceptionnel, dont la linguistique a bien souligné le paradoxe : immuablement structuré et cependant infiniment renouvelable : quelque chose comme le jeu d'échecs.<sup>1727</sup>

L'art n'est pas une invention *ex nihilo*, mais une composition de paradigmes déjà existants (notes de musiques, mots) arrangés selon des règles (syntaxe, harmonie) pour que leur réception soit intelligible par un tiers. En un sens, la création artistique revient à agencer des paradigmes déjà connus selon des syntagmes inédits.

S'il n'invente pas un nouveau dispositif médiatique matériel, le JdR est un média à part car il permet de produire un contenu fictionnel indépendamment d'un support physique. Nous parlons de prise de pouvoir car il permet à des gens qui ne sont pas auteurs (en tout cas reconnus en tant que tels socialement ou professionnellement), de générer de la fiction :

We no longer tell stories, we listen to them, we sit passively and wait to be picked up and carried to the world they describe, to the unique perception of reality they embrace. We have become slaves to our TVs, and passively permit others to describe our lives, our culture and our personal reality through the stories that are constantly being told.

However, there is another way. Today the ancient art of storytelling has been rediscovered. A new movement is slowly growing. People are bringing stories home, making the ancient myths and legends a more substantial part of their lives. Storytelling on a personal level, rather than on the big screen or on TV, has become increasingly a part of our culture. That is what this game is all about, not stories that will be told to you, but stories that you will tell yourself.<sup>1728</sup>

---

<sup>1727</sup> BARTHES Roland, *Le Plaisir du texte*, op. cit. p.69.

<sup>1728</sup> *Vampire: the Masquerade*, op. cit. p.20.

Le JdR est donc une prise de pouvoir en cela qu'il annihile les limites entre créateur et récepteur, là où avait été tracée une ligne bien nette. Cette dichotomie relève de la posture sociale, d'une hiérarchie en partie installée par les industries culturelles et les institutions<sup>1729</sup>. Les rôlistes se réapproprient une forme de fiction dont la culture populaire et la culture légitime, via les institutions, les auraient dépossédés.

Entre la culture de masse et celle des élites (sachant que la culture de masse est produite par les élites), le JdR a ouvert un interstice pour expérimenter un autre rapport à la fiction. Pour comprendre cela, il faut garder à l'esprit la distinction que fait Richard Hoggart<sup>1730</sup> entre la culture de masse, produite et imposée, comme la culture attestée, par des élites, dont le seul but est d'être rentable, et la culture populaire qui génère, via ses récepteurs et créateurs, ses propres codes qui ne sont pas seulement imposés par les grands médias.

### Une littérature dionysiaque

Quand le récepteur devient le créateur s'installe un tout autre rapport à la fiction, plus personnel, plus serein : le joueur de JdR n'a pas d'ambition universelle alors qu'il joue. Les autres joueurs, ses co-créateurs-récepteurs, sont *réels*, ce ne sont pas les lecteurs-modèles d'Eco, et parfois ce sont des proches, des amis. Le fait de restreindre la réception fictionnelle au groupe décomplexé l'acte de création, le démocratise, d'autant plus que les joueuses sont sur un pied d'égalité : chacun est autant créateur que récepteur, la relation hiérarchique s'estompe.

Le JdR est une réappropriation de la fiction qui installe un rapport dionysiaque à la littérature et au langage comme matériau de création fictionnelle brut. En en faisant un processus, il « réchauffe » le rapport à la création fictionnelle car il permet d'en avoir la jouissance immédiate, accéléré par l'oral.

---

<sup>1729</sup> Michel Picard souligne « la responsabilité de l'École dans la dichotomie qui s'opère généralement entre littérature et jeu. Mais l'École n'est évidemment pas séparable de l'ensemble de notre univers culturel. Or il paraît maintenant nécessaire de dire, ou de redire, que cette dichotomie n'a pas toujours existé, loin de là, même dans le cadre de notre propre société. [...] On a progressivement oublié, peut-être à mesure que l'ère industrielle imposait plus dictatorialement ses valeurs et qu'au « sérieux » du travail répondait la « gratuité » compensatoire du divertissement, que *toutes les formes de ce que nous appelons aujourd'hui littérature ont jadis été considérées comme des jeux.* » PICARD Michel, *La Lecture comme jeu*, op. cit. p.194 et 195.

<sup>1730</sup> HOGGART Richard, *La Culture du pauvre*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1970, 424 pages.

Alors qu'autrefois la jouissance, conçue comme une manière de s'approprier le monde et de s'assurer de soi-même, justifiait l'expérience artistique, celle-ci n'est plus considérée bien souvent à présent comme authentique que lorsqu'elle a dépassé le stade d'une quelconque jouissance pour s'élever au niveau de la réflexion esthétique.<sup>1731</sup>

En JdR il s'agit non seulement de rétablir cette jouissance de la réception de la fiction littéraire, mais également de la confondre avec la jouissance de la création immédiatement réalisée, transmise et partagée.

La littérature ayant « oublié », dans sa forme actuelle, comment réinstaurer cette égalité, elle a été réinstallée par le jeu. D'un côté, la forme classique de la littérature est écrite, figée et émane d'une seule entité, l'auteur, de l'autre le JdR est oral, présentifié et intercréé. Nous avons ici une littérature apollinienne et une littérature dionysiaque. Cette littérature dionysiaque, refoulée de la culture occidentale depuis l'industrialisation, ressurgit sous différentes formes : le JdR est une de ses plus importantes incarnations.

---

<sup>1731</sup> JAUSS Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, op. cit. p.138.

# ANNEXES

## HISTORIQUE COMPLEMENTAIRE PAR ANNEE

Comme précisé en introduction, pour les besoins de notre étude historique nous avons examiné un grand nombre de JdR selon une focale précise, celle des relations entre fiction et jeu.

Pour rester conforme à cet axe, et parce que cette étude ne prétend pas à l'exhaustivité, nous avons écarté certains titres, qui sont tout aussi importants pour l'histoire rolistique elle-même, et présentent également de nombreuses innovations. Nous en faisons état ici.

### 1977

Aux USA, Donald Saxman publie à son compte *Superhero 2044*<sup>1732</sup>, limité à 200 exemplaires. Il investit le genre super-héroïque en créant un univers, Inguria, avec son histoire et son fonctionnement.

### 1980

*Space Opera*<sup>1733</sup>, édité par Fantasy Games Unlimited, est un jeu de science-fiction qui va sérieusement concurrencer *Traveller*. Notons, au sein de cette société, la présence de Jordan Weisman qui convaincra son père éditeur de fonder Fasa Corporation, les premiers éditeurs de *Shadowrun*, et de Tom Dowd, futur auteur du même jeu.

Toujours sur sa lancée visant à investir de nouveaux univers, TSR sort un JdR d'espionnage, *Top Secret*<sup>1734</sup>, qui introduit les points de réputation ou prestige (*fame*) et de fortune (*chance*).

*Melanda*<sup>1735</sup>, s'il ne connaîtra pas un grand succès en termes de vente, introduit quelques concepts innovants que l'on retrouvera notamment dans *Ars Magica*, ou qui auront une influence sur le système *Fudge* :

---

<sup>1732</sup> SAXMAN Donald, *Superhero 2044*, Donald Saxman, 1977.

<sup>1733</sup> MCGREGOR Phil, RATNER Mark A., SIMBALIST Edward E., *Space Opera*, Fantasy Games Unlimited, Gilbert, 1980.

<sup>1734</sup> RASMUSSEN Merle M., *Top Secret*, TSR, Lake Geneva, 1980.

<sup>1735</sup> CORRADIN John, MCCORMICK Lee, *Melanda*, Wilmark Dynasty, Newark, 1980.

The character creation system has attributes determined by the character's childhood studies. The magic system has spells which are cast by combining runes, each of which has a different purpose: nouns, prepositions, and adjectives. The fewer number of words used, the better chance of success but the more general the effect. The more words used, the more precise the effect, but the less chance of success.<sup>1736</sup>

### 1981

Cette même année, *D&D* connaît deux nouvelles éditions, toujours selon sa répartition bipartite, à savoir la seconde édition de la *Basic Set*<sup>1737</sup> qui reprend et modifie le contenu de la boîte bleue, notamment pour le rendre compatible avec la première édition de l'*Expert Set*<sup>1738</sup> qui sort la même année.

### 1982

Parmi les jeux notables de l'année, on se souviendra de *Rolemaster*<sup>1739</sup>, un système fantasy resté dans les annales pour son caractère très simulationniste lors des combats qui sacrifiait la fluidité à la cohérence et se voulait exhaustif dans ce qu'il permettait de simuler. Une de ses innovations les plus reprises est le fait de relancer les résultats les plus extrêmes, un procédé d'emphase ludique, en quelque sorte.

1982 voit aussi la sortie d'un des premiers jeux pulp par les auteurs de *Bushido* qui créeront, quelques années plus tard, *Shadowrun, Daredevils*<sup>1740</sup>. Il a pour cadre les années 30, comprend deux livrets et un écran du meneur.

### 1983

---

<sup>1736</sup> KIM John H., *RPG Encyclopedia: M*, <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/encyclopedia/alphabetical/M.html>

<sup>1737</sup> ARNESON Dave, GYGAX Gary, HOLMES J. Eric, MOLDAVAY Tom, *Dungeons & Dragons, Basic Set*, TSR, Lake Geneva, 1981.

<sup>1738</sup> ARNESON Dave, COOK David, GYGAX Gary, MARSH Steve, *Dungeons & Dragons, Expert Set*, TSR, Lake Geneva, 1981.

<sup>1739</sup> AMTHOR Terence Kevin, CHARLTON S. Coleman, COOK Leonard, FENLON Peter C., MOFFATT Stephen E., NEIDLINGER Bruce R., RUEMLER John David, SHELLEY Bruce C., *Rolemaster*, Iron Crown Enterprises, Cheltenham, 1982. Si le JdR *Rolemaster* est sorti en 1982, des suppléments pour *AD&D* étaient édités depuis 1980, qui furent rassemblés dans la boîte publiée en 1982.

<sup>1740</sup> CHARRETTE Robert, HUME Paul R., *Daredevils*, Fantasy Games Unlimited, Gilbert, 1982.

Cette année-là sort la troisième version de la *Basic set* de *D&D* sous le nom *Set 1: Basic Rules*. Cette version de Frank Mentzer, surnommée la *red box* par les Américains, sera, après celle de Moldvay, traduite en français.

### 1984

Le troisième jeu français date de 1984 et s'appelle *Mega*<sup>1741</sup>. Il parut dans un hors-série de la revue *Jeux & Stratégies*, et devait au départ être l'adaptation de la fameuse BD de science-fiction française *Valérian et Laureline*. Conçu pour l'initiation et vendu à 60 000 exemplaires, il permettait de parcourir des mondes parallèles et jouissait d'une grande souplesse quant à son univers. Et même, il est presque possible de le considérer comme le premier univers générique, ce qui nuira à son identité en lui imposant un côté quelque peu « fourre-tout » :

L'idée, c'est que si un univers a plu aux joueurs, ils puissent aller voir les autres avec les mêmes personnages. D'autre part, puisqu'ils se baladent dans des univers parallèles, un meneur de jeu qui n'a pas envie d'acheter tous les bouquins de *Donjons & Dragons* ou de trucs comme ça, qui sont quand même assez chers, doit pouvoir, s'il a bien pigé le truc, faire de petits scénarios simples avec la dernière BD qu'il a lue.<sup>1742</sup>

Toujours en 1984, sort le jeu allemand *Das Schwarze Auge*<sup>1743</sup>. Traduit en France par Gallimard en 85 dans la collection Folio junior (celle des livres dont vous êtes le héros, dont le jeu partage la charte graphique), *L'Œil noir* sera distribué en librairies et grandes surfaces. L'éditeur de jeux Schmidt le traduira dès 84 sous forme de boîtes, avec la mention « initiation au jeu d'aventure », et non pas JdR. Son système simple et son prix attractif en font le premier jeu d'un certain nombre de Français.

En France, les gros éditeurs de littérature s'intéressent aux JdR, Robert Laffont publie *Empire galactique*<sup>1744</sup>, un jeu français de science-fiction, d'abord au format roman puis livre de poche, assez inhabituel pour un JdR à cette époque. Il s'écoule à 12 000 exemplaires (ce qui est trop peu pour un tel éditeur).

---

<sup>1741</sup> BRASSINNE Michel, GUISEIX Didier, *MEGA*, Jeux & Stratégies, Issy-les-Moulineaux, 1984.

<sup>1742</sup> MOLLE Gregory, *Paroles d'un grand ancien, entretiens avec Didier Guiserix*, op. cit.

<sup>1743</sup> KIESOW Ulrich, *Das Schwarze Auge*, Schmidt Spiele, Berlin, 1984.

<sup>1744</sup> NEDELEC François-Xavier, *Empire galactique*, Robert Laffont, Paris, 1984.

Enfin, notons la sortie aux USA du jeu *Chill*<sup>1745</sup>, premier jeu d'épouvante à l'univers presque générique, qui vient davantage coder un genre (l'horreur gothique) que l'univers d'un auteur, et *Skyrealms of Jorune*<sup>1746</sup>, un JdR de space-fantasy à l'univers particulièrement original et riche.

### 1985

Chaosium adapte un autre univers de Moorcock, *Hawkmoon*<sup>1747</sup>. Cette première édition ne sera pas exempte de défauts, et Oriflam, son éditeur français, l'améliorera significativement, inaugurant une tendance des éditeurs français à l'amélioration lors de la phase de traduction.

### 1986

En France, cette année fut l'avènement du premier jeu d'un des auteurs les plus importants du paysage rôlistique français, CROC. *Bitume*<sup>1748</sup>, autoédité, participa à la « légende » qui entoure ce qui deviendra Siroz Production. Ce jeu post apocalyptique inspiré de *Mad Max*, création totalement artisanale présentée dans un sac à surgelés, et déjà très marquée par l'humour grinçant de son auteur, connut une renommée exponentielle.

*Avant Charlemagne* pérennise la tendance française aux jeux à forte teneur historique, l'univers fictionnel s'y voit accorder une position de premier plan, majeure en termes de contenu (il occupe presque le double de pages que le système).

### 1987

Notons également l'apparition des *Royaumes oubliés*<sup>1749</sup>, un univers de fantasy pour *D&D* qui compte à ce jour plus de cent suppléments, et reste probablement un des univers officiels les plus joués pour le jeu, si ce n'est le plus joué. C'est également le cadre des

---

<sup>1745</sup> ACRES Mark D., SANCHEZ Gali, SHARP Ethan, SPIEGLE Garry, WILLIAMS Michael, *Chill*, Pacesetter, Delevan, 1984.

<sup>1746</sup> LEKER Andrew, LEKER KALISH Amy, TEVES Miles, *Skyrealms of Jorune*, Skyrealms Publishing, 1984.

<sup>1747</sup> CAMPBELL-ROBSON Kerie-L., *Hawkmoon*, Chaosium, Oakland, 1985.

<sup>1748</sup> CROC, *Bitume*, Futur proche, 1986.

<sup>1749</sup> GREENWOOD ED, GRUBB Jeffrey, *Forgotten Realms, Campaign Set*, TSR, Lake Geneva, 1987. Nous retenons 1987 parce que c'est la sortie du *Campaign set*, mais le module *H1: Bloodstone Pass*, sorti en 85, est désormais considéré comme le premier de cet univers.

romans *best-sellers* de R.A. Salvatore et de célèbres jeux vidéo comme *Baldur's Gate*. Comme Glorantha, son créateur Ed Greenwood l'avait imaginé bien avant de penser qu'il pourrait devenir un univers pour un JdR :

I was six when I first thought of the Realms and started writing (short stories) about it. Almost all of my original creation and concepts survived as the Realms was published [...] The great majority of the Realms map, cities, countries, and characters you read about are my creations, and a fair amount of them predate the *D&D* game.<sup>1750</sup>

Les Royaumes oubliés étaient par conséquent un monde fictionnel bien avant de devenir un cadre ludique, et il semblerait que la transition se soit harmonieusement accomplie.

Publié la même année mais résolument plus axé sur l'exploration, *Talislanta*<sup>1751</sup>, JdR inspiré par les écrits de Jack Vance, proposera lui aussi de jouer des mages dans un univers fantasy.

### 1988

En France, déjà en partie paru en 86 pour motoriser un JdR d'initiation adapté d'un univers de l'auteur de BD Jodorowsky, *Alef-Thau, SimulacreS*<sup>1752</sup> se veut être le JdR d'initiation par excellence, simple et adaptable à tous les univers qu'il propose.

Siroz publie *Berlin XVIII*<sup>1753</sup>, qui permet d'incarner des policiers dans un Berlin cyberpunk.

### 1989

1989, c'est l'année de sortie de la seconde édition d'*AD&D*, *AD&D2* qui a notamment pour objectif de réorganiser le système *AD&D* et ses nombreux suppléments. Cette édition supprime certains éléments « subversifs » pour se plier au politiquement correct, comme la classe des assassins, des barbares et ou la race des demi-orques. Certains univers créés pour ce JdR, comme *Ravenloft*, *Dark Sun* ou *Planescape* marqueront l'histoire rolistique par leur richesse et leur identité marquée.

---

<sup>1750</sup> GREENWOOD Ed, *Interview*, 2009, <http://grognardia.blogspot.fr/search/label/interview?updated-max=2009-09-19T12:20:00-04:00&max-results=20&start=13&by-date=false>

<sup>1751</sup> SECHI Stephan Michael, *Talislanta, Bard Games*, Greenwich, 1987.

<sup>1752</sup> ROSENTHAL Pierre, *SimulacreS*, Casus Belli, Paris, 1988.

<sup>1753</sup> BOUCHAUD Éric, THÉRY Nicolas, *Berlin XVIII*, Siroz, Villiers-le-Bâcle, 1988.



Il faut également évoquer la sortie du jeu de plateau *Heroquest*<sup>1754</sup> qui, s'il n'est pas un JdR à proprement parler, en avait de nombreux attributs : caché derrière un écran, un joueur endossait le rôle du meneur qui était à la fois extra et intradiégétique (Morcar, le méchant sorcier, suivant l'avancée des joueurs dans son donjon pour mettre sur leur chemin toutes sortes d'opposants). Chaque partie était un scénario avec sa carte, son introduction narrativisée, et il s'agissait de vaincre les périls de divers souterrains. Massivement distribué (grandes surfaces, magasins de jeux traditionnels), ce jeu de plateau sera un grand succès.

À la fin des années 80, le JdR est une industrie culturelle florissante aux USA, ce qui n'est pas tout à fait le cas de la France, malgré la présence sur le marché de maisons majeures comme Gallimard. Mais la création française vient principalement des structures plus modestes.

L'époque qui s'annonçait allait opérer de profondes mutations. Dès 1989, les signes avant-coureurs de la crise économique se font sentir : Siroz est racheté par Ideojoux. En mars, *Jeux et Stratégie* publie un article alarmant sur l'avenir du jeu de rôle, et la société anglaise Games Workshop décrète : « chez nous, le jeu de rôle est épuisé, il a atteint son point maximum ». À la fin de l'année, plusieurs revues spécialisées dont *Jeux et Stratégie* disparaissent<sup>1755</sup>.

## 1990

En 1990, *Rifts* marque le genre post-apocalyptique et réussit le tour de force de proposer un univers presque générique en le justifiant intradiégétiquement par l'ouverture de failles menant à des mondes parallèles.

Dans cette même veine du multivers, *Torg*<sup>1756</sup> croise les genres et utilise à son tour le principe de *metaplot* comme liant et fil directeur. Dans la lignée d'*Ars Magica*, et malgré une durée de vie restreinte car leurs ressorts deviennent rapidement répétitifs, des cartes *Drama Deck* permettent à chaque PJ d'intervenir et de prendre l'autorité générative, par exemple en décrétant *a posteriori* que tel PNJ est en réalité un ennemi de longue date.

---

<sup>1754</sup> BAKER Stephen, *Heroquest*, Games Workshop, Nottingham, 1989.

<sup>1755</sup> UMBRE, *Historique du jeu de rôle*, [www.arcanes.org](http://www.arcanes.org)

<sup>1756</sup> CARELLA C.J., LONG Kevin, NOWAK Patrick, ROSENSTEIN Julius, SIEMBIEDA Kevin, *Rifts*, Palladium Books, Westland, 1990.

Notons également, pour cette année, l'apparition du premier JdR qui fait la part belle aux théories conspirationnistes, *Corps*<sup>1757</sup>, genre qui deviendra très populaire lors de cette décennie au-delà du JdR, notamment avec la série TV *X-Files*. En Espagne sort *Aquelarre*<sup>1758</sup>, le premier JdR de création espagnole qui met en scène un XIV<sup>e</sup> siècle teinté de surnaturel.

Chris Engle sort *Matrix Game*<sup>1759</sup>, où les joueuses jouent des institutions au sein d'une même civilisation. À son tour, chaque joueur a le choix d'ajouter un élément à son institution, d'en modifier une ou de donner à un autre joueur un problème à résoudre qui la rend moins efficace. Il est possible de résoudre ce problème à son tour, en expliquant la manière dont on le fait. La résolution se fait soit par la discussion, soit par un jet qui a une chance sur deux de réussir. Son auteur continue de faire évoluer ce jeu, si bien qu'en 2001, il permet à chaque joueur d'incarner un personnage dans une histoire. Le premier joueur imagine la suite des événements, et le MJ décide le niveau de difficulté d'un « jet de réalité » sur deux D6 (souvent 5 ou plus), pour savoir si sa déclaration est acceptée. Le joueur suivant peut ajouter des éléments (oui et...) apporter des modifications (oui, mais...) ou réfuter l'affirmation (non, en fait...). Pour confirmer sa contribution, chaque joueuse doit faire un jet de réalité. Ce jeu a donc pour but de créer une narration de façon à la fois collaborative et conflictuelle.

### 1991

En France, *Bloodlust* est le nouveau JdR de Croc, qui connaîtra un vif succès. Proposant une fantasy épique et violente, entre Howard et Moorcock, son principal intérêt réside dans le fait que chaque joueuse crée un personnage et son arme-dieu, entité consciente et puissante.

Parfois, l'arme-dieu peut supplanter le personnage lui-même et devenir le véritable protagoniste : une arme pouvant changer de porteur, il est facile d'expliquer un changement de personnage intradiégétiquement. Dans le cas où celui-ci meurt, et que le joueur doit en créer un nouveau, l'arme-dieu fait office de lien, l'immortalité est justifiée.

---

<sup>1757</sup> CASPIAN Jonatha Adriane, GORDEN Gregory, KAUFMAN Douglas, KUBASIK Christopher, MURPHY Bill, SLAVICSEK Bill, STERN Michael, WINNINGER Ryan, *Torg*, West End Games, Honesdale, 1990.

<sup>1758</sup> PORTER Greg, *CORPS*, Blacksburg Tactical Research Center, Collinville, 1990.

<sup>1759</sup> IBANEZ ORTI Ricard, *Aquelarre*, JOC Internacional, Barcelone, 1990.

Enfin, notons également la sortie, la même année, de *La Méthode du docteur Chestel*<sup>1760</sup>, un JdR assez atypique, où chaque PJ est un soigneur dont le but est de guérir un patient atteint d'une maladie psychologique. Le groupe pénètre donc dans son esprit, véritable monde avec ses propres codes et lois, et sa mission consiste à l'aider à retrouver le chemin de la réalité. L'originalité de son thème et la facilité de sa prise en main en font un JdR remarquable.

Enfin, *Dark Sun*, un nouvel univers pour *AD&D2*, entraîne la fantasy dans les territoires désolés d'une déclinaison post-apocalyptique.

### 1992

TSR enrichit *AD&D* d'un nouvel univers de fantasy arabisante, *Al-Qadim*<sup>1761</sup>.

### 1993

*Earthdawn*<sup>1762</sup> sort en 1993 aux États-Unis. C'est en quelque sorte un *spin-off*<sup>1763</sup> de *Shadowrun*, une extension de son univers partagé à une époque médiévalisante post-apocalyptique, le pendant rétroactif de sa politique d'évolution d'univers. Seront même publiées des campagnes qui permettront de faire le lien entre les deux époques, *Harlequin* et *Le Retour d'Harlequin*<sup>1764</sup>.

Alors que White Wolf, qui voit *Vampire* se faire une place auprès d'*AD&D* en termes de ventes, publie *Mage: the Ascension*, troisième JdR intégré au Monde des ténèbres, TSR édite un jeu de cartes à collectionner, *Magic: the Gathering*<sup>1765</sup> qui connaîtra un succès mondial et, pour certains, sera à l'origine des méventes des JdR dans les années à venir. *Kult*<sup>1766</sup>, de son côté, vient décliner l'horreur avec un style très urbain et plus contemporain.

---

<sup>1760</sup> DANJEAN Daniel, *La Méthode du docteur Chestel*, Les Presses du Midi, Toulon, 1991.

<sup>1761</sup> GRUBB Jeffrey, *Al-Qadim*, TSR, Lake Geneva, 1992.

<sup>1762</sup> BABCOCK III L. Ross, DOWD Thomas A., GORDEN Gregory, KUBASIK Christopher, LEWIS Sam, MULVIHILL Michael A., PROSPERI Louis J., WEISMAN Jordan K., *Earthdawn*, Fasa Corporation, Chicago, 1993.

<sup>1763</sup> Série dérivée d'une autre, qui fait de certains personnages secondaires de la série A les héros de la série B. Ici, les deux jeux ont le même univers, mais à deux époques différentes.

<sup>1764</sup> DOWD Thomas A., FINDLEY Nigel D., HUME Paul R., KENSON Stephen, NYSTUL Michael, SARGENT Carl E., *Harlequin's Back*, Fasa Corporation, Chicago, 1994.

<sup>1765</sup> GARFIELD Richard, *Magic: the Gathering*, Wizards of the Coast, Renton, 1993.

<sup>1766</sup> ARFERT Tomas, GULLIKSSON Nils, JOERGENSEN Torbjorn, NORDBECK Lars, *Kult*, Metropolis Ltd, Folsom, 1993.

*Once Upon a Time*<sup>1767</sup> n'est pas un JdR mais un jeu de cartes. Chaque carte désigne un objet, une typologie de personnage, des événements, des aspects, qui sont des *topoi* de contes de fée. Certaines cartes servent à finir le récit (Happy Ever After cards) : chaque joueur a une de ses dernières, dont il ne dévoile pas la nature aux autres. Le but est de raconter, ensemble, un conte en se défaussant des cartes au fur et à mesure que l'on intègre les éléments qu'elles désignent, et de terminer l'histoire par sa carte Happy Ever After.

### 1994

Dans un tout autre registre, en 1994 sort *Raôul*, « le jeu de rôle qui sent sous les bras ». Orienté vers un humour provocateur et parodique, ce jeu (dont un supplément prendra la forme d'une boîte de camembert), propose d'incarner des « beaufs ». Parfait contre-pied des tendances de cette période, ce titre novateur existe dans un premier temps sur la scène amateur, avant de bénéficier d'une publication professionnelle. Il permet de jouer des parties courtes. D'ores et déjà, le JdR amateur est un lieu de création qui sort des sentiers battus.

Toujours en France, *Scales* propose un univers fantastique contemporain dans lequel les PJ incarnent les descendants des dragons qui règnent sur le monde en secret. Les personnages seront amenés à découvrir leurs pouvoirs au fur et à mesure des premières parties. Son format narratif est particulièrement cohérent, puisque chaque scénario est désigné selon une lettre et un chiffre, la lettre étant la campagne, pour résumer, et le chiffre un nouvel épisode de celle-ci.

Encore en 1994, White Wolf sort un nouveau JdR pour son Monde des ténèbres, *Wraith: the Oblivion*, où les PJ sont des fantômes. Il met en place un concept intéressant, le *Shadow Guide*, à savoir que chaque PJ joue le côté sombre d'un autre, et aura pour but de le pousser dans cette voie.

De son côté, TSR continue de décliner toutes les nuances de la fantasy et édite un nouvel univers pour *AD&D* particulièrement réussi, *Planescape*, qui organise sa cosmologie autour de différents plans et mondes parallèles.

### 1995

---

<sup>1767</sup> LAMBERT Richard, RILSTONE Andrew, WALLIS James, *Once Upon a Time*, Atlas Games, Saint Paul, 1993.

En 1995, la gamme d'AD&D2 se voit encore enrichie par trois nouveaux suppléments<sup>1768</sup> que certains appelleront AD&D2.5 et d'un nouvel univers conçu pour le format long des campagnes, *Birthright*<sup>1769</sup>, où les joueurs peuvent dès le départ incarner des personnages politiquement puissants. Le Monde des ténèbres se voit doté d'un nouveau JdR, le plus coloré *Changeling: the Dreaming*<sup>1770</sup> qui permet d'incarner des créatures féériques. Avec ce jeu, White Wolf tente de se tailler une part dans le récent et rentable marché des JCC, en proposant un système de magie utilisant des « cantrip cards » à acheter séparément, sans grand succès.

En France, outre la publication de *Thoan*, adaptation particulièrement fidèle de la série de romans de P.J. Farmer, *La Saga des Hommes-dieux*<sup>1771</sup>, *Miles Christi*<sup>1772</sup> permet de jouer des templiers à l'époque des Croisades, toujours dans la tradition des JdR historicisants. Son système de résolution utilise des cartes et, d'une façon générale, son système de jeu est très cohérent avec son univers : il est possible de perdre des niveaux si le templier n'accomplit pas ses devoirs catholiques, et d'en gagner plus rapidement si l'on observe le comportement adéquat.

La magie s'inspire du merveilleux chrétien, et l'on crée son personnage à partir du choix de trois éléments intradiégétiques, le premier définissant son caractère lorsqu'il était enfant (un animal), le deuxième étant le héros légendaire qu'il a le plus admiré durant son adolescence, et le troisième le chevalier auquel il voulait ressembler lorsqu'il était écuyer. Évidemment, chacun de ces choix intradiégétiques a des conséquences mécaniques.

La rigueur des éléments historiques, la densité des informations fournies, la justesse de traitement, l'originalité de la mise en règles orientée vers la simulation de la vie d'un templier : autant d'éléments avancés pour louer le jeu, mais également autant d'arguments à double tranchant qui rendent compte d'un jeu ardu, déconseillé aux débutants, au roleplay exigeant.<sup>1773</sup>

---

<sup>1768</sup> BAKER III Richard L., WILLIAMS Skip, *Player's Option: Combat & tactics*, TSR, Lake Geneva, 1995. BAKER III Richard L., *Player's Option: Spells & magic*, TSR, Lake Geneva, 1996. DONOVAN Dale A., NILES Douglas, *Player's Option: Skills & powers*, TSR, Lake Geneva, 1995.

<sup>1769</sup> BAKER III Richard L., MOULDER MCCOMB Colin, *Birthright*, TSR, Lake Geneva, 1995.

<sup>1770</sup> BROOKS Deird'RE M., BRUCATO Phil, CASSADA Jackie, CHUPP Sam, DANSKY Richard E., HARTSHORN Jennifer, HATCH Robert, LEMKE Ian, MARTIN Robert Scott, REA Nicky, REIN.HAGEN Mark, RYAN Kathleen, TIMBROOK Joshua Gabriel, *Changeling: the Dreaming White Wolf*, Stone Mountain, 1995.

<sup>1771</sup> FARMER José Philip, *World of Tiers, The Maker of Universes*, Ace Books, New York, 1965.

<sup>1772</sup> BAILLY Arnaud, BÉGHIN Thibaud, CLERC Benoît, *Miles Christi*, Sans Peur et Sans Reproche, Lille, 1995.

<sup>1773</sup> DAUPHRAGNE Antoine, « Les rôlistes et le Moyen Âge : le familier et l'exotique », in CAÏRA Olivier et LARRE Jérôme (dir.), *L'Atelier du jeu de rôle, Jouer avec l'histoire*, op. cit. p.109.

## 1996

En 1996, le nombre de rôlistes en France s'est stabilisé autour de trois ou quatre cent mille, dont cent mille qui jouent très régulièrement, c'est-à-dire de deux à six fois par mois<sup>1774</sup>, bien que le marché ait cessé de croître. La revue *Backstab*, avec son ton décalé et acide, voit le jour, la Fédération Française de Jeux de Rôle (F.F.J.D.R.) est créée, entre autres pour faire face à la stigmatisation médiatique. Cela dit, la crise dont est victime le secteur continue : « environ 40 % des magasins de jeux de simulation ont fermé ou abandonné le rayon jeu de rôle entre 1996 et 1998. On a vu alors des rôlistes contacter des magasins traditionnels en leur fournissant les coordonnées des éditeurs. »<sup>1775</sup> Il apparaît que la débâcle n'est pas tant due à un manque de création ou de jeux viables, qu'à des problèmes de rentabilité éditoriale et de distribution.

*Deadlands: the Weird West*<sup>1776</sup> remplace les dés par des cartes de poker. Ce jeu accomplit une union des plus harmonieuses entre le genre western et le fantastique.

À la même époque, une singulière aventure éditoriale au sein d'Holistic Design, une entreprise américaine de jeux vidéo, finit par donner naissance à un jeu à succès, *Fading Suns*<sup>1777</sup>, dont l'univers est au départ développé pour un jeu de stratégie informatique par deux responsables de projet chez White Wolf.<sup>1778</sup> Cet univers à l'atmosphère crépusculaire doit son identité originale au mélange entre science-fiction et éléments médiévalisants :

The *Fading Suns* universe allowed us to pursue several different goals. One was to create the science fiction in which we always wanted to play, paying homage to all the speculative fiction that had inspired us. The second was to explore religion and spirituality in new ways. In *Fading Suns* we are able to reflect on the history of religion and spirituality, comment on its current forms, and speculate about how it might change in the future. The third was to create a gaming setting that really gave players a lot of freedom in creating their

---

<sup>1774</sup> GUISERIX Didier, *Le Livre des jeux de rôle*, op. cit. p.13.

<sup>1775</sup> COLOMBANI Jean, *Les Relations entre l'univers du jeu de rôle et l'univers du livre*, Formation continue emplois jeunes filière Métiers du livre, Université René Descartes, 2001, <http://ffjdr.org/jdr/fond>, 59 pages, p.30.

<sup>1776</sup> FORBECK Matt, GORDEN Gregory, HENSLEY Shane Lacy, HENSLEY Michelle, HOPLER John, *Deadlands*, Pinnacle Entertainment Group, Blacksburg, 1996.

<sup>1777</sup> BRIDGES Bill, GREENBERG Andrew, HARTSHORN Jennifer, HATCH Robert, HOWARD Christopher, INABINET Samuel, LEMKE Ian, MOORE James A., *Fading Suns*, Holistic Design, Stone Mountain, 1996.

<sup>1778</sup> APPELCLINE Shannon, *A Brief History of Game # 14 : Holistic Design: 1996-2003*, 2007, notre traduction, <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory14.phtml>

own stories. We provided not only a deep, detailed structure, but also many tools for players to take it in their own direction.<sup>1779</sup>

Enfin, Multisim sort *Guildes*<sup>1780</sup>, un JdR original qui propose un horizon ludique intradiégétique bien spécifique, à savoir l'exploration d'un nouveau continent, alors que *Shaan*<sup>1781</sup> pousse un peu plus loin l'expérience de l'altérité en proposant de jouer des extraterrestres opprimés et persécutés par des humains colonisateurs.

### 1997

En 1997, *Legend of the five Rings*, par le célèbre créateur de JdR John Wick, propose un univers fantasy très riche inspiré du Moyen Âge japonais qui évolue au fur et à mesure des suppléments. C'est aussi celui d'un JCC sorti l'année précédente :

C'était l'occasion pour nous d'exploiter à fond la chronologie assez extensive et un riche background créé pour le CCG et développé par les joueurs de ce dernier. Il aurait été dommage de la consigner uniquement à l'imaginaire d'un jeu de cartes, notamment vu la réponse des fans à cette histoire, et le talent de ses écrivains.<sup>1782</sup>

« Meilleur background de RPG » selon Croc<sup>1783</sup>, il fait la part belle aux interactions sociales particulières de cette époque et de ce pays qui participent sa singularité. À la création, les PJ peuvent choisir entre différents clans et écoles avec chacun une spécialité, ce qui donne une justification intradiégétique aux classes. Ils sont aussi également définis par les cinq anneaux élémentaires (air, terre, feu, eau, vide), ce qui permet de nombreuses combinaisons.

---

<sup>1779</sup> Andrew Greenberg, voir entretien en annexe.

<sup>1780</sup> ADAMIAK Stéphane, BOURRIÉ N., DAUJEAN Cyrille, GABORIT Mathieu, MARSAN Stéphane, MÉNAGE Frédéric, WEIL Frédéric, *Guildes*, Multisim, Paris, 1996.

<sup>1781</sup> POLOUCHINE Igor, *Shaan*, Halloween Concept, Paris, 1996.

<sup>1782</sup> Nicolas Bongiu, voir entretien en annexe.

<sup>1783</sup> Croc, *Bazingcast n°33, des jeux de rôle de Croc et Kevin en Thaïlande*, 2012, [bazingcast.com/2012/09/bazingcast-33-jeu-de-role-jeu-de-plateau-croc/](http://bazingcast.com/2012/09/bazingcast-33-jeu-de-role-jeu-de-plateau-croc/)

*Delta Green*, déclinaison de l'univers de *Cthulhu* à la sauce conspirationniste, prouve encore le caractère versatile de cette matière fictionnelle et son adaptabilité. *Blue Planet*<sup>1784</sup> et *Polaris*<sup>1785</sup> investissent la ramification sous-marine de la SF.

La même année en France paraît *Dark Earth*<sup>1786</sup>, dont l'univers post-apocalyptique mâtiné d'une fantasy sombre était à la fois développé pour le JdR et le jeu vidéo (par Kalisto). Selon la ligne éditoriale Multisim, c'est un jeu « à secrets » dont l'univers évolue au fil des suppléments :

Dans *Dark Earth*, la metaplot, c'est l'affrontement entre le Shankr et les Runkas. Il y a une force des ténèbres, une force de lumière, en gros c'est un monde très binaire, la Terre a servi de terrain de bataille entre la lumière et les ténèbres. La géographie même de l'univers, le fait qu'il y ait des villes illuminées par des puits de lumière et que tout le reste soit dans les ténèbres, c'est l'incarnation dans la géographie du metaplot. Et les personnages portaient ludiquement cela. Tu pouvais être touché, être contaminé par le Shankr, et les forces des ténèbres t'envahissaient petit à petit.<sup>1787</sup>

### 1998

Dans la veine de l'humour mêlé d'absurde sort *Discworld*<sup>1788</sup>, l'univers de Terry Pratchett motorisé par GURPS, auquel il a parfois été reproché de ne pas encourager à jouer de la manière qui fait l'identité de ce monde, à savoir l'humour ou les calembours.

Le tribal et post-apocalyptique *Tribe 8*<sup>1789</sup> est un jeu canadien qui invite les formats narratifs des séries dans le JdR : chaque « saison » ou arc est une campagne au cours de laquelle l'univers subit de grands changements.

### 1999

Si économiquement, en 1999, le JdR semble essoufflé et marqué par la crise, l'apport perpétuel de nouvelles influences lui confère un caractère intrinsèquement évolutif et

---

<sup>1784</sup> BARBER Jeffrey, BENAGE Greg, GIVENS James, GROHE JR. Allan T., HARPER John, HAY John, HEIVILIN James, LEWIS Charles, MARTIN Harold, SNEAD John R., WERNER Jason, *Blue Planet*, Biohazard Games, Columbia, 1997.

<sup>1785</sup> TESSIER Philippe, *Polaris*, Halloween Concept, Paris, 1997.

<sup>1786</sup> ADAMIAK Stéphane, COLIN Fabrice, GABORIT Mathieu, LE PENNEC Guillaume, *Dark Earth*, Multisim, Paris, 1997.

<sup>1787</sup> Frédéric Weil, voir entretien en annexe.

<sup>1788</sup> MASTERS Philip, PRATCHETT Terry, *Discworld*, Steve Jackson Games, Austin, 1998.

<sup>1789</sup> BOULLE Philippe R., BROCHU Stéphane, MOSQUEIRA-ASHEIM Joshua, *Tribe 8*, Dream Pod 9, Montréal, 1998.



versatile. Malgré cela *Casus Belli* cesse de paraître cette année-là, mais est repris par le groupe Arkana Press, dont le directeur de publication n'était autre que Frédéric Weil, dirigeant de Multisim, qui sort cette même année *Agone*, un jeu de fantasy baroque et sombre qui présente une conception réellement innovante de la magie. Il est à noter que son univers sera celui des romans de la trilogie des *Crépusculaires*, qui compte parmi les textes pionniers de la fantasy française.

En 1999, *7th Sea*<sup>1790</sup> s'inspire du XVII<sup>e</sup> siècle et du genre de cape et épées pour permettre aux joueuses d'incarner toutes sortes de personnages, des pirates aux puissants nobles. Les PJ sont de véritables héros : ils ne meurent pas, sauf raison narrative probante, et peuvent dépenser des points d'héroïsme pour réaliser des actions épiques.

## 2000

En 2000 est créé le Guide du Rôliste Galactique (GROG), vitrine d'une communauté rôliste particulièrement active sur le Net qui entreprend la tâche colossale de recenser et répertorier tous les JdR existants. La crise économique entraîne une remise en question et des mutations fondamentales : en France, la communauté s'organise alors que le JdR se détache peu à peu du « grand public » pour donner lieu à une émulation de la création francophone. Celle-ci est soutenue d'une part par des éditeurs comme Asmodée (anciennement Siroz) et Multisim qui cherche à innover via le transmédia, même si l'idée ne connaîtra pas le succès escompté, et d'autre part par de nombreux jeux amateurs, dont certains connaîtront une publication professionnelle.

Mais le grand événement de l'an 2000, c'est la sortie de la troisième édition de *D&D*, trois ans après le rachat de TSR par Wizards of the Coast qui devient une filiale d'Hasbro en 1999. Bien que les conséquences d'un tel rachat aient inquiété la communauté rolistique, le titre est une véritable. Néanmoins, les moyens de diffusion, de distribution et de communication mobilisés sont colossaux, et finissent d'imprimer l'empreinte indélébile de *D&D* sur la culture populaire.

La gamme décide de proposer son système de jeu en Open Game License (OGL) qui permet à n'importe quel autre jeu de n'importe quelle autre société de l'utiliser gratuitement et de le modifier, du moment que Wizards of the Coast donne son accord au préalable et que les mentions légales apparaissent dans le péri-texte.

---

<sup>1790</sup> FIGUEROA Marcelo Andres, KAPERA Patrick, PINTO Jim, SOESBEE Ree, VAUX Rob, WICK John, WICK Jennifer, WILLIAMS David, WILSON Kevin G., *7th Sea*, Alderac Entertainment Group, Ontario, 1999.

Cette innovation éditoriale participera au succès du jeu, puisque plusieurs dizaines d'autres JdR choisiront le D20 system, qui vient efficacement lisser et harmoniser les aspérités d'*AD&D2*. Son omniprésence inondera tous les genres et univers rolistiques. Wizards of the Coast éditera un grand nombre de suppléments, ce qui vaudra à la firme quelques critiques pour sa politique mercantile. Si certains rôlistes y voient un accès facilité à différents jeux (en évitant d'avoir à assimiler un nouveau système de jeu pour chacun), d'autres considèrent la captation massive sous le giron du D20 comme une standardisation regrettable. Ils en pointeront les défauts, comme une complexité ou touffeur superflue<sup>1791</sup>, ou de limiter le gain des points d'expérience aux combats. Comme nous l'avons vu, un système code un univers. Si un système de jeu est adapté à certains univers, il est clair qu'un monopole mène fatalement à une uniformisation des structures diégétiques, ludiques et narratives, ou du moins de leur maniement pendant la partie. Se contenter de récompenser les combats programme et restreint l'horizon ludique.

De surcroît, une telle hégémonie économique et communicationnelle vient éclipser l'incroyable diversité des JdR et fait de *D&D* le JdR, la norme.

Autre retour d'un géant de la fantasy rolistique pour 2000, *Hero Wars*<sup>1792</sup> prend pour décor le monde de *RuneQuest*, Glorantha qui se détache ici du *BRP*. Robin D. Laws imagine une création de personnage à base de mots-clés. Ils peuvent être déterminés selon trois modes, le narratif, c'est le contenu du *background* qui les établit, par liste, plus classique, où le joueur les choisit, et enfin le rapide, où on en décide au cours du jeu. Ils définissent le PJ en l'intégrant dans un ensemble diégétique plus vaste (culture, métier ou occupation, organisations magiques, etc.).

Laws développe l'aspect relationnel qu'entretiennent les PJ avec d'autres protagonistes en attribuant des scores, sur la fiche-personnage, à ces différentes typologies de relations (ennemis, contacts, partisans, etc.) De la même manière, il existe sept niveaux qui représentent le lien qu'entretient un personnage avec les différentes communautés intradiégétiques dont il fait partie, du soutien extraordinaire à la condamnation. En cela, ce système de jeu accorde une grande importance au fait d'inscrire le personnage dans un réseau de relations.

---

<sup>1791</sup> « J'aurais aimé disposer d'une année supplémentaire, car le résultat final est quand même un peu lourd, et nous aurions pu rationaliser et simplifier certaines choses. » Peter Adkinson, *Interview, Casus Belli*, saison 4, n°1, *op. cit.* p.26.

<sup>1792</sup> APPEL Shannon, LAWS Robin D., ROBERTSON Roderick, STAFFORD Greg, *Hero Wars*, Issaries Inc., Oakland, 2000.

Le retour en force de la fantasy (gageons que la sortie annoncée, l'année suivante, de l'adaptation filmique de *La Communauté de l'anneau*, n'y est pas étrangère), inspire également *Prophecy*<sup>1793</sup>, un JdR de fantasy qui présente la spécificité de faire évoluer le concept d'alignement avec les tendances, trois orientations politiques (fatalisme, humanisme et dragon) que le PJ peut choisir d'utiliser lors d'un jet : il lance trois dés au lieu d'un seul, et il choisit le résultat d'un. Chaque dé correspondant à une tendance, son choix aura des répercussions intradiégétiques, puisqu'il modifiera son rapport à l'une de ces tendances.

Du côté des jeux amateurs de l'hexagone, *René*<sup>1794</sup> est un JdR romantique parodique qui propose de jouer à l'époque de Chateaubriand. Les PJ sont définis par trois caractéristiques, rage, désespoir, vieillesse ennemie. Pour faire une action, il faut soit vaincre son score avec un jet de dé supérieur, ou l'assumer si le résultat est inférieur. La rage permet d'effectuer une action destructrice ou de se contrôler. Grâce au désespoir, l'on peut se montrer sincère et poignant, et la vieillesse ennemie est utilisée pour accomplir des actions physiques ou mentales, en jouant sur l'expérience de l'âge. Poussant toujours plus loin la cohérence avec le genre, *René* propose un horizon ludique très particulier : « Contrairement à la plupart des jeux de rôle, où la satisfaction des joueurs vient de la réussite des missions, une bonne partie de *René* consiste à mener un échec jusqu'au bout. »<sup>1795</sup> Sous ses dehors légers et comiques, ce JdR marquera l'histoire des jeux indépendants<sup>1796</sup>.

## 2001

De son côté, White Wolf se risque à la fantasy épique avec *Exalted*<sup>1797</sup>, entre *shonen* et *hack'n'slash*, avec un lien ténu et plus ou moins cohérent avec le *Monde des ténèbres*, dont il était censé être le passé.

---

<sup>1793</sup> ATTINOST Benoît, BLONDEL Julien, PICARD Geoffrey, TESSIER Philippe, TIMBRE POSTE, VESPERINI Léonidas, *Prophecy*, Halloween Concept, Paris, 2000.

<sup>1794</sup> PAQUET Amélie, SALAÜN Thierry, DARMON Romain, TROMEUR Philippe, *René*, auto-édité, 2000.

<sup>1795</sup> *Ibid.*

<sup>1796</sup> « Pour la petite histoire et les amateurs de ragots, ses mécaniques de résolution inspirent Ron Edwards, l'ultrapatriarce des jeux indés, à écrire *Trollbabe*. » POGORZELSKI Gregory, *René, le jeu de rôle romantique*, 2013, <http://awarestudios.blogspot.be/2013/01/rene-le-jeu-de-role-romantique.html>

<sup>1797</sup> ACHILLI Justin R., ARMOR Bryan, BATES Andrew, BLACKWELDER Kraig, CLIFFE Ken, GRABOWSKI Geoffrey C., HABECKER Dana, HATCH Robert, JOHNSON Sheri M., LONG Steven S., MCDONOUGH Chris, OGRON Alia,

Notons également la parution de *Little Fears*<sup>1798</sup> qui déplace le fantastique horrifique dans une sphère assez particulière, puisqu'il propose de jouer des enfants.

La même année, *Dying Earth*<sup>1799</sup> permet aux rôlistes de jouer dans le monde créé par Jack Vance. Le système de jeu tente de pousser les joueurs à interpréter des personnages typiques de cet univers, à savoir des protagonistes pleins de panache à la verve truculente, hédonistes et parfois pédants. Il prévoit un système de résolution pour les joutes verbales, selon plusieurs styles possibles (rebuffade, intimidation, etc.)

Le jeu installe par ces moyens une ambiance « littéraire », notamment parce que son système récompense l'éloquence. Avant chaque partie, le MJ donne aux PJ des phrases aux tournures particulièrement ampoulées et biscornues à placer durant la séance. S'ils y parviennent de façon cohérente, ils gagnent des points. De la même manière, quand on rate un jet, il est possible de puiser dans sa réserve de compétence pour réussir le test. Les points de cette réserve se regagnent par un biais toujours intradiégétique, par exemple en faisant un bon repas pour une compétence liée à la santé, ou en séduisant quelqu'un pour le charme.

*De Profundis*<sup>1800</sup> est un jeu polonais qui permet de jouer autrement avec le mythe lovecraftien. Sans MJ ni scénario prédéterminé, ce JdR expérimental se compose d'une série de lettres. Chaque joueur reçoit une lettre d'un correspondant lointain lui expliquant qu'il a vécu des événements inquiétants, dans la pure tradition lovecraftienne. Cet échange épistolaire entre les joueuses constitue le cœur du jeu : chacun imagine et explique son expérience du mythe, et voit sa psychologie évoluer au fur et à mesure de la montée de l'horreur, comme dans les nouvelles de l'écrivain. Si *Theatrix* assimile les concepts cinématographiques, *De Profundis* déplace la focale rolistique vers la littérature et l'écrit, en cela qu'il génère un texte fictionnel.

---

SKEMP Ethan, SOULBAN Lucien, STEWART James, THOMAS Richard, WIECK Stephen, *Exalted*, White Wolf, Stone Mountain, 2001.

<sup>1798</sup> BAKER Andrew, DENAXAS Dimitrios, HOVERSON Julie, JONES Veronica V., MCDEVITT Bradley K., SIMPSON Gary, WILSON N., YANNER Kieran J., *Little Fears*, Key 20, Euclid, 2001.

<sup>1799</sup> ALLSTON Aaron, BILTON Alexander Sasha, DEMPSEY Steve, FREEMAN Peter, LAWS Robin D., MOLL Frederic, ROGERS Simon, SCANNELL Mike, SNEAD John R., THOMAS David, VARNEY Allen, WEBSTER James, *Dying Earth*, Pelgrane Press, Londres, 2001.

<sup>1800</sup> ORACZ Michal, *De Profundis*, Wydawnictwo Portal, Gilwice, 2001.

En France, alors que *Donjon clefs en mains*<sup>1801</sup>, l'adaptation de la BD *Donjon* de Sfar, se trouve même en librairie et sera saluée pour ses qualités initiatiques, Oriflam sort *Archipels*<sup>1802</sup>, un univers français pour le D20 System qui mêle fantasy baroque et piraterie. Internet dope la circulation des jeux amateurs grâce au pdf, comme *P'tites Sorcières*<sup>1803</sup>, un JdR d'initiation que son auteur met à disposition gratuitement. Il donne la possibilité de jouer deux personnages pendant une même partie : une sorcière, et le familier d'une autre. De nouveaux éditeurs font leur apparition, comme le 7<sup>ème</sup> Cercle et La Boîte à Polpette, dont l'objectif est, pour cette dernière, de promouvoir les jeux amateurs, justement.

## 2002

En 2002, outre l'apparition de l'original et sombre *Mechanical Dream*<sup>1804</sup> au Canada, où les univers réels et mythiques s'entrechoquent, ainsi que *Paladin*<sup>1805</sup>, un court JdR presque générique qui permet d'incarner cet archétype de façon cohérente dans n'importe quel univers, Multisim publie *RetroFutur*<sup>1806</sup> qui synthétise les deux influences du moment. Il donne à voir un univers entre steampunk, uchronie et années 50, ainsi qu'un système qui figure cette atmosphère : dans l'Ubik, une sorte de récipient, tous les joueurs mettent des doses de « substance de mort », notamment quand ils échouent lors d'un jet. L'Ubik symbolise la proportion de surnaturel et d'étrange au cœur de l'univers, la déliquescence de la réalité. Dans la lignée d'*Ars Magica*, les compétences sont des verbes, les domaines, des substantifs, il revient au PJ de créer un syntagme qui corresponde à l'action qu'il souhaite entreprendre, dont l'issue sera résolue par un jet de D10 et la difficulté attribuée en fonction des paradigmes qu'il aura pu intégrer à sa phrase.

## 2003

---

<sup>1801</sup> MORAGUES Arnaud, *Donjon clefs en mains*, Delcourt, Paris, 2001.

<sup>1802</sup> CHAPUISAT Guillaume, DURAND Olivier, NIEUDAN Éric, *Archipels, la guerre des ombres*, Oriflam, Montigny-les-Metz, 2001.

<sup>1803</sup> BAUZA Antoine, *P'tites Sorcières*, auto-édité, 2001.

<sup>1804</sup> LAROSE Francis, PAQUETTE Benjamin, *Mechanical Dream*, SteamLogic, Montréal, 2002.

<sup>1805</sup> NIXON Clinton R., *Paladin*, Anvilwerks, Nouvelle-Orléans, 2002.

<sup>1806</sup> BARDAS Raphaël, CÉLERIN Sébastien, CUIDET Arnaud, DESNOUS Damien, GRANIER DE CASSAGNAC Raphaël, KAUFMANN Vincent, LE MÉE Maël, LHOMME Tristan, LULLIEN Jean-Baptiste, NOIREZ Jérôme, PEERBOLTE Willem, SAHMI Mehdi, WEIL Frédéric, *RetroFutur*, Multisim, Paris, 2002.

En France, en septembre 2003, Multisim est liquidé. La crise dans le secteur du jeu vidéo, dans lequel la maison avait investi, est en partie responsable, et les ventes de JdR ne sont pas suffisantes.

Au terme de cette période, la crise économique est loin d'être terminée mais de nouvelles structures émergent. La production, aussi bien anglophone que francophone, reste importante, aussi bien dans son centre « mainstream » que ses marges expérimentales, alors que le nombre de rôlistes français(es) se stabilise autour de 100 ou 150 000 individus<sup>1807</sup>.

Cette année sort *HeroQuest*,<sup>1808</sup> qui est en fait la seconde édition d'*Hero Wars*.

En France, *INS/MV4* est publié la même année. Cette nouvelle version remanie quelque peu le système D666 et vient synthétiser un dense matériau diégétique issu des précédentes éditions.

*Savage Worlds*<sup>1809</sup> est un système générique qui se veut *fast, fun and furious* pour reprendre son accroche, adaptable et souple, et surtout simple et rapide, notamment pour la résolution des combats. Sa spécificité est de permettre de jouer des héros au sens épique du terme, et privilégie les mécaniques qui le permettent, comme le *Wild Die*, un dé supplémentaire accordé lors d'une action. L'as permet de relancer les dés qui tombent sur leur résultat le plus élevé, et les Bennies sont une ressource qui peut être dépensée pour relancer un jet ou minorer les effets d'une blessure. On en obtient en accomplissant des actes particulièrement héroïques ou pour une scène de *roleplay* mémorable.

Ce jeu connaîtra de très nombreux suppléments, notamment dans le format « Plot Points Campaign ». Chaque ouvrage propose un univers particulier accompagné d'une campagne composée de *plot points*, des scénarios courts comprenant les étapes importantes de la campagne, ce qui laisse une grande marge de manœuvre au MJ : il peut faire jouer la campagne, l'ignorer et créer ses propres scénarios à l'intérieur de l'univers, ou y intégrer ses propres idées. Ce format qui rassemble univers et campagne en un seul ouvrage en adaptant un système générique marquera les années à venir car il rappelle les *bursts*.

## 2004

---

<sup>1807</sup> Encyclopédie Universalis en ligne, [www.universalis.fr](http://www.universalis.fr)

<sup>1808</sup> CAMOIRANO Dave, COOPER Ian, GALEOTTI Mark, HAWLEY Martin, KYER Jeffrey, LAWS Robin D., REVELL Jamie, STAFFORD Greg, THEXTON Bryan, *HeroQuest*, Issaries Inc., Oakland, 2003.

<sup>1809</sup> HENSLEY Shane Lacy, *Savage Worlds*, Great White Games, Christianburg, 2003.

Soutenu par Gygax, *Castles & Crusades*<sup>1810</sup>, en 2004, est un neo-retro qui propose une simplification du système de jeu de la troisième édition de *D&D*, dans l'esprit d'*AD&D*.

Clinton R. Nixon sort *The Shadow of Yesterday*<sup>1811</sup>, un jeu *sword & sorcery* à l'ambiance crépusculaire motorisé par le Solar System qui récompense, en points d'expérience, le fait d'agir en adéquation avec la personnalité de son personnage, grâce au *keys* qui sont des traits de caractère. Par exemple, si un personnage a une « Key of conscience », il gagnera des points chaque fois qu'il aidera des gens.

*Eberron*<sup>1812</sup> est un univers pour *D&D3*, une fantasy empreinte d'esthétique steampunk. En France est publié le très pulp *Arkeos. Pavillon noir*<sup>1813</sup>, qui permet de jouer des pirates, s'inscrit dans la continuité des JdR historiques aux univers très riches.

## 2005

La troisième édition de *Cyberpunk, Cyberpunk 203X* porte son univers à des sphères post-apocalyptiques qui viennent renouveler l'expérience de jeu, notamment en créant de nouvelles « classes » de personnages, ou *altcult*. Chacune représente une communauté particulière au sein de ce monde post-apocalyptique, où les factions elles-mêmes deviennent des « meta characters », des entités ayant leur propre fiche. La même année est publiée la sixième édition de *Call of Cthulhu*<sup>1814</sup> aux USA, qui ne présente pas de différences majeures avec les précédentes éditions.

Alors que la revue spécialisée *Backstab* cesse d'être publiée, 2005 se voit marquée par plusieurs grandes tendances, la première étant l'apparition de JdR plus franchement steampunk, comme l'original *Palimpseste*<sup>1815</sup> et son système résolution à base de mises, ou *Exil*<sup>1816</sup>. En partie écrit par Emmanuel Gharbi et Le Grümph, membres du studio Ballon-

---

<sup>1810</sup> CHENAULT Davis, MAC GOLDEN, *Castles & Crusades*, Troll Lord Games, Little Rock, 2004.

<sup>1811</sup> NIXON Clinton R., *The Shadow of Yesterday*, Anvilwerks, Nouvelle-Orléans, 2004.

<sup>1812</sup> BAKER Keith, DECKER Jesse, DONAIS Michael, FINCH Andrew J., SLAVICSEK Bill, WILSON WYATT James, *Eberron*, Wizards of the Coast, Renton, 2004.

<sup>1813</sup> MAROY Renaud, *Pavillon noir*, Black Book Éditions, Lyon, 2004.

<sup>1814</sup> ANIOLOWSKI Scott David, APPEL Shannon, BALLON Bruce, BARTON William A., DUNN William G., ENGAN Janyce, HAMBLIN William, HERBER Keith, JOHNSON Sam, MORRISON Mark, PETERSEN Sandy, ROSS Kevin A., ROWE Eric, SAMMONS Brian M., TICE Michael, WILLIS Lynn, *Call of Cthulhu, sixth edition*, Chaosium, Oakland, 2005.

<sup>1815</sup> DORVENNES Julien, PICQUENOT Fabrice, *Palimpseste*, Kysalid Éditions, Rouen, 2005.

<sup>1816</sup> BAUZA Antoine, COSTARD Christophe, GHARBI Emmanuel, LE GRÜMPH, MAURIN-COSTARD Cécile, *Exil*, UbiK, Toulouse, 2005.

Taxi et futurs fondateurs de la maison d'édition John Doe, il met en scène la sombre et mécanisée cité d'Exil et ses secrets, dans laquelle les joueuses pourront incarner une grande variété de personnages.

2005 est également une année à licences, et voit apparaître *Lanfeust*<sup>1817</sup>, dérivé de la célèbre BD de Soleil qui se charge de l'opération de A à Z et distribue le titre en grande surface multimédia, fait assez rare pour un jeu de rôle. Bien que nous n'ayons pas trouvé de chiffres, on peut supposer que vu l'absence de suivi de la gamme (à part un écran par Oriflam un an plus tard) le titre qui s'adressait essentiellement à des débutants (avec une version simplifiée du système D20), n'a pas été un grand succès commercial. L'adaptation de *World of Warcraft*<sup>1818</sup>, par une filiale de White Wolf, ne connaîtra qu'une demi-douzaine de suppléments. En revanche, le jeu espagnol *Anima: Beyond Fantasy*<sup>1819</sup>, inspiré par les JdR vidéoludiques japonais comme *Final Fantasy*, connaît un certain succès, avec un système de résolution ainsi qu'un univers assez denses. *Serenity*<sup>1820</sup>, aux USA, adaptation de la série *Firefly* et du film éponyme, introduit le système Cortex, qui motorisera les autres jeux de la maison d'édition Margaret Weis Productions. Il a pour spécificité de récompenser les joueurs qui jouent leurs désavantages par des *plot-points*.

Également issu de la scène amateur, *Te Deum pour un massacre*<sup>1821</sup>, de Jean-Philippe Jaworski, s'inscrit dans la tradition des jeux historiques au coût d'accès exigeant. Ici, le système de jeu se voit dicter ses codes par ceux du XVI<sup>e</sup> siècle et des guerres de religion : « la grande imprécision des pistolets devrait pousser les joueurs à en faire des armes de corps à corps : c'est exactement l'usage qu'on en faisait au XVI<sup>e</sup> siècle. »<sup>1822</sup> Les codes historiques sont saillants dans le système de jeu, notamment avec une création de personnage basée sur un questionnaire qui part de l'enfance jusqu'au métier du PJ.

---

<sup>1817</sup> BOUSQUET Patrick, CHRIS, NIEUDAN Eric, *Lanfeust*, Soleil, Toulon, 2005.

<sup>1818</sup> BAXTER Robert, FITCH Bob, JOHNSON Luke, JOHNSON Seth, LAFFERTY Mur, ROWE Andrew, *World of Warcraft*, Sword & Sorcery Studios, Stone Mountain, 2005.

<sup>1819</sup> ALCANIZ MUNIZ Oscar, GARCIA APARICIO Carlos B., JUAREZ ROMERA Ignacio, ALMAGRO TORRECILLAS Pedro, SANTACRUZ ZARAGOZA Salvador, *Anima: Beyond Fantasy*, Edge Entertainment, Séville, 2005.

<sup>1820</sup> CHAMBERS Jamie, DAVENPORT James, HICKMAN Tracy, LEE Tony, PEREGRINE Andrew, ROCKWOOD Nathaniel, SMITH Lester, THRASH Christopher, WARD James M., WEIS Margaret, *Serenity*, Margaret Weis Productions, Williams Bay, 2005.

<sup>1821</sup> JAWORSKI Jean-Philippe, *Te Deum pour un massacre*, Éditions du Matagot, Paris, 2005.

<sup>1822</sup> JAWORSKI Jean-Philippe, « *Te Deum pour un massacre* : jouer dans une histoire douloureuse », in CAÏRA Olivier et LARRE Jérôme (dir.), *L'Atelier du jeu de rôle, Jouer avec l'histoire*, op. cit. p.17.



## 2006

Si 2006 voit la sortie de *Shadowrun 4*, qui porte l'univers aux années 2070, après avoir résolu les enjeux de sa précédente édition et harmonisé son système de résolution, les années suivantes restent marquées par la fantasy : *RuneQuest IV*<sup>1823</sup>, en 2006, propose un système générique pour la fantasy, dans lequel Glorantha n'est qu'évoqué.

En 2006, le retro-clone *OSRIC*<sup>1824</sup> (pour *Old School Reference and Index Compilation*) reprend les règles d'*AD&D*, ou plutôt les réécrit le plus fidèlement possible le contenu du *Player's Handbook* tout en prenant garde de ne pas enfreindre la loi sur les droits d'auteur. Lui-même sous licence OGL, le jeu se voit enrichi par plusieurs suppléments, de divers éditeurs.

En 2006 est publié *Don't Rest your Head*<sup>1825</sup> de Fred Hicks qui propose d'incarner des insomniaques découvrant un univers parallèle peuplé de cauchemars, Mad City. Chaque joueur a trois caractéristiques, la discipline (le contrôle de soi), l'épuisement et la folie. À chaque jet, la caractéristique dominante aura des conséquences. Si la discipline domine, le joueur maîtrise la situation, si l'épuisement l'emporte, il peut s'endormir et attirer les cauchemars, si la folie le gagne, ses nerfs lâchent et il devient à son tour un cauchemar (un PNJ). Chaque PJ est également défini par des questions sur les raisons de son insomnie ou son caractère, ce qui permet au MJ d'intégrer ces paramètres à l'univers. Le système de résolution est pensé pour provoquer les situations postulées par l'horizon d'attente ludique.

2006 voit l'arrivée d'un nouvel éditeur français, John Doe, et de son système générique, le *DK System*<sup>1826</sup>, une version fluidifiée du système D20 qui a pour spécificité les dés de Krâsses. Ces dés à six faces permettent aux PJ et au MJ d'activer un atout ou d'ajouter leur score à un jet, afin de dynamiser le système de résolution et de provoquer des issues plus marquées.

Un nouvel éditeur français fait également son apparition en 2006, les XII Singes, avec *Trinités*, un jeu occulte contemporain dans la lignée de *Nephilim* qui deviendra une gamme extrêmement prolifique. Comme John Doe, cet éditeur va privilégier les petits formats et les couvertures souples. Les joueurs sont des êtres composés d'une entité de lumière et

---

<sup>1823</sup> BELCHER Ian, HITE Kenneth, LYNCH Greg, SPRANGE Matthew, *RuneQuest IV*, Mongoose Publishing, Swindon, 2006.

<sup>1824</sup> MARSHALL Stuart, *OSRIC*, Knights-n-Knaves, 2006.

<sup>1825</sup> HICKS Fred, *Don't Rest your Head*, Evil Hat Productions, 2006.

<sup>1826</sup> LE GRÜMPH, NIEUDAN Éric, *DK System*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2006.

d'une entité obscure, le système de résolution demande de lancer deux dés, un noir et un blanc, qui représentent ces deux tendances.

*Crimes*<sup>1827</sup>, dans la lignée de *Castle Falkenstein*, est autant un jeu à lire qu'à jouer, et adopte un style romanesque, qui emmène le lecteur dans l'enquête de Craig Carter, un jeune policier de la Belle Époque.

Autre jeu très marquant, le titre finlandais *Lacuna*<sup>1828</sup> fait des joueurs des agents qui se rendent dans la Cité bleue, un univers parallèle formé par l'inconscient humain. Il comprend une mécanique génératrice de tension qui augmente, au fur et à mesure de ses actions, le rythme cardiaque du personnage. Ce procédé met en place une montée en puissance de la pression intradiégétique exercée sur le personnage.

*Agôn*<sup>1829</sup> réconcilie le JdR avec le compétitif, en faisant de cette dynamique sa force motrice : le but est de gagner, pour les joueurs comme pour les personnages, qui sont des héros grecs mythologiques confrontés à de multiples épreuves. Ils doivent accomplir une quête confiée par une divinité.

Enfin, *Spirit of the Century*<sup>1830</sup>, un jeu pulp motorisé par le système *Fate*, propose de rédiger le *background* de personnage comme le résumé d'un livre, et d'intégrer les autres PJ dans celui-ci, afin de rendre le groupe cohérent. Dans le même ordre d'idées, les traits du personnage peuvent être définis lors de ces romans, par exemple « est borgne depuis sa rencontre avec le docteur Z. »

## 2007

En France, une scène indépendante se constitue, dont le jeu *Sens*, de Romaric Briand, issu de la communauté Silentdrift, est un bon exemple. Il propose un univers science-fictionnel, motorisé par un système de résolution proche du karma, pour reprendre la classification que fait Tweet dans *Everway*, puisque le MJ décide de la réussite de l'action entreprise selon le score du PJ. Dans la campagne de ce jeu à vocation philosophique<sup>1831</sup>, les joueurs incarnent des résistants à l'autorité suprême de l'univers, Sens, figure intradiégétique du MJ. Les PJ ont également une incarnation intradiégétique, ce sont des Celulli, et les

---

<sup>1827</sup> CHAUDIER Christophe, LEFEBVRE Yann, *Crimes*, Caravelle, La Fare-les-Oliviers, 2006.

<sup>1828</sup> SORENSEN Jared A., *Lacuna*, Memento Mori, 2006.

<sup>1829</sup> FITZPATRICK Wilhelm, HARPER John, *Agôn*, auto-édité, 2006.

<sup>1830</sup> BALSERA Leonard, DONOGHUE Robert, HICKS Fred, *Spirit of the Century*, Evil Hat Productions, 2006.

<sup>1831</sup> Inspiré du philosophe Ludwig Wittgenstein.

personnages leurs simulacres. Ils sont les grains de sable dans les rouages de la grande machine toute-puissante, les Bugs. *Sens* détermine une relation assez inédite entre joueur et personnage, puisqu'il est possible d'utiliser les traits du joueur comme caractéristiques de personnage. Par exemple, un joueur ayant écrit fan de *Star Wars* comme trait sera en mesure d'utiliser la Force.

Autre point de système assez singulier, le MJ peut récompenser ou sanctionner les PJ grâce à des points d'immersion positifs ou négatifs, s'ils sortent de leur rôle ou font des commentaires « hors-jeu ». Le système de jeu de *Sens* cherche à privilégier, d'une part, une sensation d'immersion en écartant toute intervention extradiégétique, et d'autre part le sentiment de toute-puissance et de déterminisme engendré par *Sens*.

La même année, alors que l'influence des fictions japonaises prend de l'importance avec le succès des mangas depuis déjà quelques années, le mythe lovecraftien se voit décliner par le genre de manga dit « mecha », un genre science-fictionnel mettant en scène des pilotes de robots géants, dont l'une des œuvres les plus célèbres est *Neon Genesis Evangelion*. *CthulhuTech* est beaucoup plus axé sur l'action que les autres titres *Cthulhu*, même s'il propose plusieurs types de jeux (il est également possible d'incarner des agents de l'État terrien, entre autres). C'est un exemple type de ces univers singularisés par un processus d'intégration de références tierces *a priori* aux antipodes de l'horreur lovecraftienne : par un processus de fragmentation des paradigmes fictionnels, les auteurs séparent l'univers (le mythe lovecraftien) de son genre (l'horreur) pour l'adapter à un autre (la science-fiction). La technique du *hack* se déploie bien au-delà des systèmes de jeu, au niveau des strates de la fiction même.

## 2008

Cette année sort la quatrième édition de *D&D*. Le jeu sera un échec commercial, il lui sera reproché d'intégrer des éléments mécaniques trop éloignés des JdR classiques, attribués aux jeux de plateau et aux MMORPG. Les rôles en combat tels qu'ils sont formalisés dans le jeu rappellent les fonctions d'une équipe de PJ de MMORPG lors d'un affrontement : le cogneur est le DPS (pour dégâts par seconde), le meneur le *healer* (qui ont pour but de soigner les autres PJ), le protecteur le tank (dont le rôle est d'encaisser les dégâts), le contrôleur le *caster* (qui utilise la magie pour faire un maximum de dommages

parmi les ennemis)<sup>1832</sup>. D'une façon générale, le système de jeu se veut simplifié, harmonisé et équilibré (notamment les capacités spéciales qui ont des effets similaires voire identiques, les alignements réduits), ce qui pour certains revient à appauvrir le jeu en lissant les spécificités propres à chaque personnage qui étaient obtenues, dans la troisième édition notamment, par combinaison de multiples paramètres :

This design philosophy manifested in 4<sup>th</sup> edition, when WotC made the controversial decision to treat all powers and spells as a combination of in-game effects. A fighter could use a power to immobilize or slide a foe, or a spellcaster could use a spell – the effect would be fundamentally the same.<sup>1833</sup>

En outre, la gestion des combats, en accordant désormais une bien plus grande importance aux distances et au placement, rend presque obligatoire « l'accessoirisation » (figurines, cartes quadrillées, etc.), ce qui est parfois ressenti comme une stratégie purement commerciale.

Malgré la sortie de suppléments, Play Factory arrête la traduction de la gamme en France en 2012, alors qu'en janvier de la même année, Wizards of the Coast annonce son interruption et la sortie en août 2014 de *D&D Next*, une nouvelle édition, laissant le champ libre à *Pathfinder* qui reste considéré, aujourd'hui, comme le descendant attitré de *D&D*.

La même année, Black Industries publie le premier titre d'une série de JdR qui se déroulent dans le gigantesque univers science-fictionnel de *Warhammer 40 000*. *Dark Heresy* permet de jouer les sbires d'un inquisiteur et se concentre plus ou moins sur l'investigation. Suivront *Rogue Trader*<sup>1834</sup> en 2009, qui met l'accent sur l'exploration car on y joue des libres-marchands, et encore d'autres titres : cette stratégie éditoriale permet d'exploiter la licence sur le long terme, en la développant et en posant l'univers comme une véritable marque<sup>1835</sup> : cela réduit le coût d'accès (les joueurs d'un titre peuvent passer de l'un à l'autre sans avoir à intégrer les codes d'un nouvel univers), et répond à différents horizons d'attente ludiques avec un seul univers.

---

<sup>1832</sup> Ce qui peut être surprenant quand on pense à la spécialisation des classes de personnages en tant que fonctions complémentaires au sein du groupe de PJ dans les premières éditions de *D&D*.

<sup>1833</sup> TRESKA Michael, « *D&D Now, Past and Next* », in *Gygax Magazine*, n°1, *op. cit.* p.39.

<sup>1834</sup> BARNES Owen, BLIGH Alan, BOLES Matt, FRENCH John, HOARE Andy, HUCKLEBERRY Tim, HURLEY Michael, IVCEK John, REASON, SCHOONMAKER Sean, STEWART Sam, *Rogue Trader*, Fantasy Flight Games, Roseville, 2009.

<sup>1835</sup> Ce qui répond à la logique transmédia de la gamme, qui se décline en jeux vidéo, jeux de plateau, *wargames* et romans.

*Labyrinth Lord*<sup>1836</sup>, un retro-clone qui reprend également les Basic et Expert Sets de 81. Traduit en allemand, en français et en italien, ce JdR en OGL fut le premier du genre à être distribué dans les boutiques de jeu<sup>1837</sup>.

En 2008 les XII Singes proposent des JdR petit format plus synthétiques, tout-en-un, avec un univers de l'entre-deux qui croise les références : *Khaos 1795*<sup>1838</sup> est une uchronie qui mélange Révolution française et fantastique. Un œil titanesque est apparu dans le ciel de Paris. Il fait rapidement l'objet d'un culte qui instaure une dictature que les PJ s'efforcent de combattre. Composé de deux livrets (un pour les PJ, un pour les MJ) et d'un écran, comme tous les ouvrages de la collection Intégrales de cet éditeur, il comprend également la description de l'univers et une campagne, le système de jeu étant le *DK System*.

Aux USA sort *Mouse Guard*<sup>1839</sup>, le JdR adapté des BD éponymes par Luke Crane. Dans cet univers fantasy à l'atmosphère très particulière, les PJ sont des membres de la Garde qui a pour tâche de protéger le peuple des souris et leurs cités de toute sorte de dangers. Son système de jeu, une adaptation de *Burning Wheel* dont nous avons parlé précédemment, scinde la partie en quatre phases bien distinctes : le prologue, qui définit la mission, le tour du MJ où, assez traditionnellement, les PJ doivent surmonter certains obstacles pour accomplir la mission, le tour des PJ, où ceux-ci pourront se soigner, trouver de la nourriture, de l'équipement, etc., et la fin de session. Chaque mission est censée mettre à l'épreuve les personnages selon les trois paramètres qui les définissent, à savoir la Croyance (une phrase qui représente la philosophie d'un PJ), l'Instinct et un Objectif à court terme. Le jeu récompense le fait d'agir de façon cohérente avec ces valeurs. Cette structure fixe des missions et cette définition des personnages constituent l'exemple-type d'un système de jeu qui vient soutenir, et même provoquer, un contenu fictionnel, ici conforme à la source qu'est la BD.

## 2009

---

<sup>1836</sup> PROCTOR Daniel, *Labyrinth Lord*, Goblinoid Games, 2008.

<sup>1837</sup> Site de Goblinoid Games, about us.

<sup>1838</sup> BOURSIER Anthony, CAUTELA Florent, CÉLERIN Sébastien, CLAVEL Fabien, GUÉANT Claude, LAAKMAN Grégoire, PLASSE Franck, *Khaos 1795*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2008.

<sup>1839</sup> CRANE Luke, *Mouse Guard*, Archaia Studio Press, Fort Lee, 2008.

Toujours en 2009, l'autre géant des JdR fantasy sort sa troisième édition : il s'agit de *Warhammer 3*, qui prend un parti proche de celui de *D&D4*, à savoir l'intégration d'influences issues du jeu de plateau, et une tendance encore plus marquée à « l'accessoirisation », tendance qui prend la forme d'une boîte assez onéreuse, contenant des dés spéciaux, des cartes, des pions, etc. Le système de résolution se focalise essentiellement sur les combats. L'univers, qui avait été dévasté par une tempête du chaos dans la seconde édition, revient ici à un stade équivalent à celui de la première édition.

Nicolas Desseaux publie le premier neo-clone français, *Épées & Sorcelleries*<sup>1840</sup>, dont les fondations reposent sur le système d'*OD&D*. Il sera traduit en anglais, alors que Matthew Finch sort son propre neo-clone d'*OD&D*, *Swords & Wizardry*<sup>1841</sup>.

Dans *A Penny for my Thoughts*<sup>1842</sup>, les joueurs doivent en aider un autre à retrouver la mémoire : il leur a été administré un médicament qui les rend télépathes et, un peu à la manière de *La Méthode du docteur Chestel*, ils ont accès à son esprit et peuvent l'aider à retrouver ses souvenirs. Dans ce JdR sans dé ni facteur aléatoire, adaptable à de multiples univers, les joueurs posent des questions au *traveler*, celui dont on cherche les souvenirs. Elles ont pour but de les faire émerger. Ils seront les pièces de puzzle de la mémoire du patient.

*S/lay w/ Me*<sup>1843</sup> est un jeu pour deux joueurs, écrit par Ron Edwards, et s'inscrit dans une fantasy plutôt howardienne. Moi est en charge de l'univers, Toi est le PJ responsable de son héros. Toi choisit la nature de son personnage parmi une liste de courtes phrases, suffisamment évocatrices pour rappeler certains archétypes du genre. Ensuite, Toi choisit un lieu résumé en quelques mots, que Moi aura la charge de développer. Le jeu se déroule par étapes, dont la première est narrative : les joueurs accomplissent des Mouvements, c'est-à-dire qu'ils décrivent les actions des personnages et font avancer l'intrigue ensemble. Le déroulement impose certaines contraintes, comme intégrer les deux archétypes du jeu, l'Amant et le Monstre qui sont ses deux forces motrices : le premier veut séduire le personnage, l'autre le tuer. La mécanique n'intervient que lors de l'Engagement, la phase de résolution des événements majeurs, où le but des actions narratives va permettre aux joueurs de lancer plus ou moins de dés. *S/lay w/ Me* présente

---

<sup>1840</sup> DESSEAUX Nicolas, *Épées & Sorcelleries*, Brave Halfling Publishing, 2009.

<sup>1841</sup> BREIG Marv, FINCH Matthew, *Swords & Wizardry*, Mythmere Games, 2009.

<sup>1842</sup> TEVIS Paul, *A Penny for my Thoughts*, Evil Hat Productions, 2009.

<sup>1843</sup> EDWARDS Ron, *S/lay w/ Me*, Adept Press, Chicago, 2009.

l'avantage de pouvoir être joué sans préparation, et transforme les *topoi* de l'encyclopédie personnelle des joueurs en « briques » qui permettent de faire émerger des pans d'univers originaux.

En 2009, les XII Singes sortent *B.I.A.*<sup>1844</sup>, un nouveau titre de leur collection Intégrales où les joueuses interprètent des agents de cette organisation américaine. Il propose notamment un format scénaristique selon une structure asymétrique, avec d'un côté des scènes numérotées et reliées entre elles par certains éléments, et des événements qui se déclarent à différents moments. La même année, *Project: Pelican*<sup>1845</sup>, un jeu assez engagé, plonge également les joueurs dans la condition amérindienne avec un « *burst* », un JdR en seul ouvrage qui contient une campagne et ne connaîtra pas d'autre supplément. Les auteurs français poursuivent leur exploration des interstices et univers encore peu traités.

*A Song of Fire and Ice* donne à la licence *Game of Thrones* un nouveau JdR, où les échanges sociaux aux enjeux politiques importants sont gérés comme des combats, avec des conséquences aussi redoutables ; si un combat perdu peut entraîner la mort, une demande de rançon, une blessure ou autre (ceci est laissé à l'appréciation du vainqueur), une joute verbale ratée fait perdre de l'influence.

La même année, le transhumaniste et science-fiction *Eclipse Phase* fait des éléments de cette philosophie des mécanismes ludiques, en permettant des « sauvegardes » des personnages. Ils ne peuvent jamais (ou difficilement) mourir. Le corps habité, le morphe, est à peine plus qu'un avatar de jeu vidéo, ce qui produit une mise en abîme subtile de la relation entre joueur et personnage.

Dans un autre style de science-fiction, *Metal Adventures*<sup>1846</sup> croise piraterie et space opera, dans la lignée des JdR français qui allient différents paradigmes de genre pour créer des univers originaux. Son système met en place le *metal faktor*, une réserve de 50 dés utilisables par les MJ et PJ lors d'une situation particulièrement tendue ou intense. Ils sont donnés aux MJ lorsqu'ils sont utilisés par les PJ, et *vice versa*, afin de maintenir un équilibre et un échange dynamique. Les joueuses peuvent se donner des dés afin de simuler la fraternité qui unit les équipages pirates, mécanique qui soutient et génère ce programme fictionnel.

---

<sup>1844</sup> COGET Jérémie, FINET Romuald, MICHEL Jérôme, PLASSE Franck, PLASSE Maxime, RIO Jean-Romarc, *B.I.A.*, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2009.

<sup>1845</sup> BOUSQUET Charlotte, FERNANDEZ Fabien, *Project: Pelican*, CDS Éditions, 2009.

<sup>1846</sup> CUIDET Arnaud, *Metal Adventures*, Éditions du Matagot, Paris, 2009.

La même année, alors qu'*Aventures dans le monde intérieur*<sup>1847</sup> confirme le goût des auteurs français pour le steampunk, le post-apocalyptique se voit décliner selon deux interstices, à savoir le western et la science-fiction avec *Sable rouge*<sup>1848</sup>, et l'uchronie d'une Varsovie détruite par cinquante ans de guerre entre l'Allemagne et l'URSS avec *Warsaw*<sup>1849</sup>.

Du côté des jeux indépendants, *10 000*<sup>1850</sup> se concentre sur le voyage entrepris par les dix mille guerriers grecs dont l'aventure est contée par Xénophon dans l'*Anabase*. Son auteur Alexandre Jeannette, contrairement à d'autres, n'oppose pas édition traditionnelle et indépendante, mais considère au contraire qu'elles sont complémentaires :

La disponibilité et le suivi est du côté des professionnels, ce qui contribue à la présence du jdr en boutique. C'est très important pour les indépendants car les professionnels contribuent à maintenir une base de joueurs auxquels les indépendants peuvent ensuite s'adresser. De leur côté les indépendants peuvent se lancer dans des « expérimentations » qui peuvent influencer les jeux de rôles professionnels (c'est le cas aux États-unis, sans doute moins en France où la frontière entre les deux milieux est plus mince).<sup>1851</sup>

Le 7<sup>ème</sup> Cercle sort *Yggdrasil*<sup>1852</sup>, un jeu fortement typé par une base historique teinté du merveilleux propre à la culture émulée, ici la Scandinavie du V<sup>e</sup> siècle.

*Danger Patrol*<sup>1853</sup> est un JdR de John Harper structuré comme une série TV « retro sci-fi » des années 50 : la première scène est l'*opening teaser*, un *flash-forward* qui montre les personnages dans une situation périlleuse. Puis vient ensuite la scène du « Previously, on Ganger Patrol... » où les joueuses inventent une séquence qui met en scène leur personnage, et le présente dans le même temps, en plus d'intégrer certains éléments qui pourront être repris dans cet épisode. Ensuite viennent différentes typologies de scènes, mais globalement le MJ a la tâche de réutiliser les éléments mis en place par les PJ.

---

<sup>1847</sup> BURGEAS Vincent, CHARPENTIER Elwin, CHEYRIAS Mikaël, EVRARD Guy-François, JAMBERT Laurent, LION Gauthier, *Aventures dans le monde intérieur*, La Boîte à Polpette, Moëlan-sur-Mer, 2009.

<sup>1848</sup> FAVRE Willy, *Sable rouge*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2009.

<sup>1849</sup> FAVRE Willy, HEYLBROECK Julien, *Warsaw*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2009.

<sup>1850</sup> JEANNETTE Alexandre, *10 000*, Les Livres de l'Ours, 2009.

<sup>1851</sup> Alexandre Jeannette, voir entretien en annexe.

<sup>1852</sup> FLORENT, NEKO, VALLA Kristoff, *Yggdrasil*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2009.

<sup>1853</sup> HARPER John, *Danger Patrol*, auto-édité, 2009.



Chaque personnage a une jauge de danger récompensant les prises de risques, ce qui favorise ce genre de situations de jeu.

*Lady Blackbird*<sup>1854</sup> de John Harper propose de jouer la suite de Lady Blackbird, une femme ayant fui sa cérémonie de nocces, Lady Blackbird elle-même et les membres de l'équipage du vaisseau qui les ont accueillis après leur capture par un croiseur impérial volant (le jeu est d'une esthétique très steampunk). Une fois que les joueuses ont fait leur choix parmi ces pré-tirés, ils disposent de nombreux éléments mécaniques à leur disposition, comme les clés : par exemple, Kale Arkam a la *key of greed*, et l'active chaque fois qu'il vole quelque chose de « cool ». En faisant cela, les PJ ajoutent un dé à leur réserve (utile pour la résolution des actions, entre autres) ou gagnent un point d'expérience.

Les *Parsely Games* simulent les jeux informatiques textuels des années 80 : les joueurs ne peuvent qu'énoncer des actions similaires aux commandes de ces jeux, comme « fouiller hutte ». Le MJ leur propose des choix à la manière de l'ordinateur.

## 2010

*Remember Tomorrow* est un jeu cyberpunk et urbain sans univers déterminé qui articule son déroulement selon trois types de scènes : l'*introduction*, où les joueuses peuvent introduire personnages et factions, le *deal* permettant à un personnage de passer un marché avec une faction, ce qui donne davantage de ressources au premier et plus d'influence à la seconde. Enfin, les *Face-off* mettent en place des scènes de confrontation : un joueur choisit un PNJ, ou une faction, ou son propre personnage, et décide de le confronter à un autre PJ, en jouant la scène. L'enjeu est d'atteindre des objectifs clairement définis. Le but du jeu, intra et extradiégétique, est par conséquent le même : on « gagne » lorsque l'on a atteint ses objectifs.

*Annalise* permet de jouer les victimes des vampires et répartit les rôles des participants entre joueur actif, guide scénique et spectateurs. Son système récompense d'accomplir des actions liées au caractère de son personnage.

En 2010, alors que *Cats !*<sup>1855</sup> propose de jouer des chats éveillés, véritables maîtres du monde ayant créé les humains pour les servir, *Deadline*<sup>1856</sup> fait le pari audacieux d'étendre sa campagne sur quarante années. *Z-Corps*, motorisé par le très cinématographique

---

<sup>1854</sup> HARPER John, MALBOS Yragaël, *Lady Blackbird*, auto-édité, 2009.

<sup>1855</sup> MATHIEU Vincent, *Cats !*, Éditions Icare, Saint-Martin-d'Hères, 2010.

<sup>1856</sup> GONBERT Matthieu, MAY Pierrick, *Deadline*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2010.

système D6 de *Star Wars*, est un grand succès du 7<sup>ème</sup> Cercle. Il propose, un peu à la manière des JdR dans l'univers de *Warhammer 40000*, deux horizons ludiques en un seul univers, à savoir jouer des survivants ou des Z-Corps, un corps paramilitaire ayant pour but d'éradiquer les zombis et de découvrir leur origine.

Autre succès français de l'année qui sera également traduit à l'étranger, *Les Ombres d'Esteren*<sup>1857</sup> traitent elles aussi de la survie, mais dans un univers sombre et médiévalisant marqué par la matière celtique. Ce jeu à secrets, financé par *crowdfunding* et réalisé par le collectif Forgesonges, recevra notamment trois ENnies 2013. Ce mode de financement, en plus de le détacher des éditeurs classiques, lui permet d'ajouter de nombreux éléments matériels aux livres, qu'ils soient extradiégétiques comme des CD d'ambiance, ou intradiégétiques : lettres, cartes, etc. Pensé comme un projet transmedia, un jeu vidéo, également financé par *crowdfunding*, est en cours de préparation. Il s'appellera *L'Héritage des Mac Lyr* et la suite est prévue pour être jouée sur table. Comme *Z-Corps*, les auteurs tentent de prendre en compte les retours des joueurs pour intégrer les décisions du plus grand nombre d'entre eux concernant la méta-intrigue et l'évolution de l'univers.

En France, les XII Singes, avec *Adventure Party*<sup>1858</sup>, sortent une gamme d'initiation réservée aux plus jeunes sous forme de boîte bien accessoirisée et pourvue d'une véritable campagne.

## 2011

Deux ans après, White Wolf publie une édition vingtième anniversaire de *Vampire: the Masquerade*. Épuisée dès les précommandes, l'éditeur dit avoir élaboré cet ouvrage en prenant en compte les retours des joueuses. Les changements sont d'abord esthétiques : sur la couverture, la rose disparaît au profit de l'ankh, et la plupart des illustrations, dont certaines sont celles de l'édition de 1998, restent dans le genre photo-réaliste. Présenté comme le livre le plus complet de la gamme, la visée éditoriale est de proposer une espèce de synthèse de ce qui fait l'essence de ce jeu : clans, lignées et disciplines y sont mis à jour. La Camarilla occupe le devant de la scène, mais la place des autres factions est plus importante qu'auparavant. On observe peu de changements au niveau de l'univers, à part

---

<sup>1857</sup> DESCHAMP Joëlle, DUQUESNE Laurent, HUBLEUR Frédéric, MONNIER-RAGAIGNE Ludovic, NELYHANN, PAPPACODA Aldo, RIO Jean-Romarc, *Les Ombres d'Esteren*, Agate Éditions, Levallois-Perret, 2010.

<sup>1858</sup> CAÏRA Olivier, PLASSE Franck, VERSCHUEREN Jérôme, *Adventure Party, Les Compagnons du roi Norgal*, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2010.

l'intégration des technologies récentes et surtout, la méta-intrigue est devenue secondaire (la Géhenne est mentionnée, mais elle n'est pas encore arrivée). Les évolutions du système concernent des détails, comme les faiblesses de clans, et quelques disciplines (Célérité et Endurance).

*Legend*<sup>1859</sup> est une nouvelle version générique du système de *RuneQuest* sans Glorantha.

Aux États-Unis, *Night's Black Agents*<sup>1860</sup>, motorisé par le système Gumshoe, allie thriller, espionnage, films d'action et vampires. Il propose quatre modes fictionnels différents, dont la modulation passe par une adaptation du système de jeu : le Burn, où les protagonistes sont profondément marqués par les choix et les actes qu'ils doivent faire (la caractéristique de Stabilité mentale des PJ ne peut excéder 12 et diminue plus rapidement), le Dust, plus réaliste (où il ne faut pas utiliser les règles concernant les spécialités militaires, limiter la santé et certains bonus), le Mirror, où la plupart des PJ seront des agents doubles (qui joue sur la caractéristique Trust), et le Stakes qui se concentre sur les motivations des personnages (ces Motivations deviennent un élément du système). Ce contenu fictionnel établi et garanti par le système de jeu, libre au MJ d'agencer les éléments le composant (vampires, agences gouvernementales, etc.) comme bon lui semble afin de créer un univers qui lui sera propre : plus qu'un monde, *Night's Black Agents* met en place un programme fictionnel bien spécifique.

Toujours aux USA, *The One Ring* donne à la Terre du Milieu un jeu plus cohérent avec l'horizon d'attente postulé par les romans de Tolkien. Il met l'accent sur le voyage qui devient ici un véritable format narratif : le déroulement s'articule en deux séquences, la phase d'aventure et la phase de communauté, où les personnages peuvent progresser, se guérir et faire part de leurs aventures. Chaque PJ est défini, au-delà de son appartenance à un peuple, par sa fonction en tant que membre de l'expédition, toujours en lien avec cette notion de pérégrination.

Dans *Manga No Densetsu*<sup>1861</sup>, les joueurs incarnent des personnages de manga qui investissent notre réalité. Le jeu réhabilite la figure de l'otaku qui prend dès lors une

---

<sup>1859</sup> NASH Pete, WHITAKER Lawrence, *Legend*, Mongoose Publishing, Swindon, 2011.

<sup>1860</sup> HITE Henneth, *Night's Black Agents*, Pelgrane Press, Londres, 2011.

<sup>1861</sup> LECOINTE Sébastien, LEMAI Élise, *Manga No Densetsu*, Ludopathes, Toulouse, 2011.

importance sociale de premier plan. *Würm*<sup>1862</sup>, de son côté, permet d'incarner des hommes préhistoriques pendant l'ère glaciaire.

La dark fantasy fait un retour remarqué, d'abord avec *Shade*<sup>1863</sup> où, dans un univers proche de la Renaissance italienne, les PJ sont des Ténébroso, des êtres à l'ombre vivante. Ces dernières ont des pouvoirs liés à l'univers et au genre cape et d'épées (comme humilier quelqu'un grâce à celui de la Bouffonnerie) et sont dirigées par le MJ. Dans le même genre, *Nothingness*<sup>1864</sup> donne à voir un univers crépusculaire où certains humains se révoltent contre des dieux tyranniques, et où la création le dispute au néant. Jeu amateur en impression à la demande, il permet aux joueuses, si elles le désirent, de constituer des confréries. Le MJ devient alors maître de confrérie, rejoint l'association afin d'apporter sa contribution à l'évolution de l'univers. Toujours en dark fantasy, *Wasteland*<sup>1865</sup> mêle matière arthurienne et post-apocalyptique, les personnages étant des voyageurs qui parcourent ce monde en ruine. Son système permet de choisir le type de dé que l'on lance pour résoudre une action : soit, la joueuse joue la prudence et lance un d10, soit elle jette un D20 dont seuls les résultats pairs seront pris en compte, mais qui peut lui permettre d'obtenir un résultat plus élevé, pour une victoire plus épique.

## 2012

2012 est un déferlement d'annonces et de sorties de rééditions de grandes licences françaises et américaines : Wizard of the Coast publie une version premium d'*AD&D*, annonce la même chose pour *D&D3.5* Fasa publie *Fading Suns Revised*<sup>1866</sup>, *Nephilim 20<sup>e</sup> anniversaire* propose une quatrième édition au système de jeu inédit qui se veut être une synthèse. *INS/MV5* est annoncé en France alors que John Doe publie *Bloodlust Métal*, une nouvelle version de ce célèbre JdR de Croc définie par ses auteurs comme un remake<sup>1867</sup>.

---

<sup>1862</sup> CASTAN Olivier, ROUDIER Emmanuel, YODRAM, *Würm*, Éditions Icare, Saint-Martin-d'Hères, 2011.

<sup>1863</sup> BARRIÈRE Matthieu, FOULADOUX Frédéric, MARCHESI Claire, PECCOZ Pierre-Olivier, RENEVIER Philippe, *Shade*, Ludopathes, Toulouse, 2011.

<sup>1864</sup> XI, *Nothingness*, auto-édité, 2011.

<sup>1865</sup> BLANCHARD Vincent, CÉLERIN Sébastien, JAWAD, LULLIEN Jean-Baptiste, PASSUELLO Yoann, SAURA Ismaël, TERRIER Martin, VERSCHUEREN Jérôme, *Wasteland*, Département des Sombres Projets, 2011.

<sup>1866</sup> ASHLEY Richard, BAROLI Thomas, BOGENRIEF Todd, VAN BUREN Brandon, CAMERON Phil, EDLAND Vidar, LHOMME Tristan, RAMOS Ruben, STOUT Mark, SUTTON James, WATSON Denis, WIESE Chris, *Fading Suns Revised*, Fasa Corporation, Chicago, 2012.

<sup>1867</sup> *Bloodlust Metal*, op. cit. p.3.

Certains aspects de l'univers sont revus, mais c'est surtout le système de jeu qui vient encore davantage soutenir certaines spécificités de ce JdR, notamment la relation entre l'Arme-Dieu et son porteur : elle peut s'articuler selon huit modes différents, mais également et surtout le désir :

Coté règles, il y a un exemple assez parlant : le système de tension. Les PJ ont un score de tension qui augmente quand ils subissent des coups de stress ou de trouille. Le score de tension monte aussi si les personnages vont contre leurs désirs - un autre aspect essentiel du jeu. Trop de tension provoque des malus, des actions plus difficiles à réussir. Par contre, si les joueurs satisfont leurs désirs, se défoulent, leur tension baisse. Pour résumer, Métal et le premier système que je connaisse ou une bonne baston d'auberge, un tour au bordel ou une belle histoire d'amour peuvent améliorer tes scores de jeu.<sup>1868</sup>

Enfin, 2012 est l'année où Wizards of the Coast annonce une cinquième édition de *D&D*, *D&D Next*, que l'équipe souhaite réaliser en conjonction avec les joueurs : « pendant 18 mois, 160 000 rôlistes ont répondu “présent”, téléchargeant les règles, donnant leurs avis, et répondant aux questionnaires et sondages de l'éditeur américain. »<sup>1869</sup> La sortie est prévue pour l'été 2014 et l'univers officiel sera les *Royaumes oubliés* d'Ed Greenwood, avec la promesse d'une logique d'évolution diégétique transmédiatique :

Tous deux se situent dans les *Royaumes Oubliés* de Ed Greenwood (cadre de jeu officiel de *D&D Next*) et évoquent le « Sundering » (qui veut dire « scission », ou « fracture » en anglais), un événement primordial, qui « *va définir le futur des Royaumes Oubliés* », d'ores et déjà décrit dans trois romans : *the companions*, *the Godborn* et *the adversary*.

Trois autres romans sont prévus : *the Reaver*, *the Sentinel* et *The Herald*. D'autres scénarios aussi, apparemment, avec la possibilité pour les joueurs de participer indirectement en rapportant les récits de leurs aventures.<sup>1870</sup>

Wizard of the Coast a mis en place un outil pour que les joueuses partagent leur expérience de jeu en ligne, le *D&D Sundering Adventurer's Chronicle*<sup>1871</sup>, similaire à la

---

<sup>1868</sup> COLOMBEAU Rafael, « *Bloodlust*, les petites indiscretions », in *Di6dent*, n°2, Aix-Noulette, mai 2011, 164 pages, p.42.

<sup>1869</sup> ROUSSELIN Olivier, *D&D Next, on passe à la deuxième étape*, 2013, <http://dices.overblog.com/tag/1.%20JEUX%20DE%20ROLES/>

<sup>1870</sup> *Ibid.*

Pathfinder Society. Le but est d'impliquer les joueurs dans l'évolution de cet univers qui a depuis bien longtemps dépassé les frontières du JdR pour investir les champs littéraires et vidéoludiques. « Make your story legend », dit la vidéo promotionnelle sur le site de l'éditeur, assez proche des teasers vidéoludiques.

Si à l'heure où nous écrivons ces lignes le jeu n'est pas sorti, il semblerait que les concepteurs aient fait le pari de l'adaptabilité et de la modularité :

The inspiration mechanic is a simple gateway to deeper rewards for roleplaying your character. Groups that want a more narrative game can reward inspiration freely or adapt it for other uses. You can even give players a pool of inspiration that they can spend only to reward other players for good roleplaying moments. By baking inspiration into the core of the game, we have the basic structure needed to provide for more in-depth rules modules.<sup>1872</sup>

Let's take alignment as an example. A good number of DMs prefer to leave it out of their campaigns. On the other hand, it's a big part of *D&D's* identity. We've all seen charts that try to fit different characters from a TV or comic series into the nine alignments. For that reason, we've included alignment as a default part of the game, but we're also committed to severing its ties to any mechanics. For instance, a paladin detects the presence of supernatural creatures rather than whether a creature has an evil alignment.<sup>1873</sup>

En 2012, outre la sortie du lovecraftien *Tremulus*<sup>1874</sup>, dont le système Haiku est un *hack* partiel d'*Apocalypse World*, *Itras By*<sup>1875</sup> met en place un univers surréaliste ainsi qu'un système de résolution à base de cartes pour enrichir la description des résultats (*yes and...*, *yes but...*, etc.), à charge des joueurs de terminer la suite de la phrase.

En France, *Romance érotique*<sup>1876</sup> permet de jouer des scènes de séduction en couple. *Prosopopée*<sup>1877</sup> est jeu de Frédéric Sintès qui fait partie de Silentdrift. Inspiré du manga *Mushishi*, il est revendiqué comme simulationniste par son auteur<sup>1878</sup>. Il permet de jouer

---

<sup>1871</sup> Voir la conférence de presse *What is the Sundering?* à la GenCon 2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=eAoq-vwWHHg> et le site de l'éditeur.

<sup>1872</sup> MEARLS Mike, *Roleplaying in D&D Next*, 2013, [archive.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/4ll/20130722](http://archive.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/4ll/20130722)

<sup>1873</sup> MEARLS Mike, *System VS Content*, 2013, [archive.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/4ll/20130624](http://archive.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/4ll/20130624)

<sup>1874</sup> PRESTON Sean, *Tremulus*, Reality Blurs, 2012.

<sup>1875</sup> GIEVER Ole Peder, GUDMUNDSEN Martin Bull, *Itras By*, Vagrant Workshop, Köln, 2012.

<sup>1876</sup> JELINO, *Romance érotique*, coll. « In-Vitro », Les Écuries d'Augias, Saint-Étienne, 2012.

<sup>1877</sup> SINTÈS Frédéric, *Prosopopée*, Limbic Systems, 2012.

<sup>1878</sup> SINTÈS Frédéric, *Comprendre le simulationnisme à travers Prosopopée*, 2012, <http://www.limbicsystemsldr.com/comprendre-le-simulationnisme-a-travers-prosopopee/>

des êtres divins incarnés dans des humains qui se rendent dans des villages pour aider leurs habitants à retrouver l'harmonie avec leur environnement. Chaque joueuse enrichit et bâtit des pans de ce monde onirique sans nom, et lorsqu'une joueuse apprécie les ajouts d'une autre, elle peut prendre un dé parmi le tas qui se trouve au milieu de la table pour lui donner (ces dés de Récompense auront une importance pour le système de résolution).

Un autre auteur issu de la communauté Silendrift, Fabien Hilwein, sort *Monostatos*<sup>1879</sup>, après trois ans de test. Les PJ sont des résistants à un dieu tout-puissant qui règne en maître dans un univers désertique. Le jeu se déroule selon une série de scènes, les tableaux. Chaque joueur est responsable d'un tableau à tour de rôle, l'univers est une construction collaborative. Le MJ incarne l'opposition, globalement la religion de Monostatos, mais aussi d'autres adversaires plus abstraits comme le désert. Il n'y a pas de scénario pré-écrit, les joueuses définissent les buts de leur protagoniste.

En 2012, les JdR rendent hommage aux explorateurs des siècles passés, avec notamment, en France, *Terra Incognita*<sup>1880</sup> et ses XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles uchroniques riches de la matière littéraire de cette époque. *Leagues of Adventure*<sup>1881</sup>, en Grande Bretagne, déplace l'uchronie au XIX<sup>e</sup> siècle victorien.

Alors que le 7<sup>ème</sup> Cercle enrichit sa collection de JdR entre histoire et légendes avec *Keltia*<sup>1882</sup> qui s'abreuve aux sources des mythes celtes, John Doe sort *Eleusis*<sup>1883</sup>, un autre JdR classique intégrant certaines évolutions récentes comme le partage de l'autorité générative. Dans notre monde contemporain les PJ sont des Mystes, des gens qui peuvent modeler la réalité à leur convenance, sans que ces modifications paraissent surnaturelles. Le joueur peut décider que son personnage découvre une arme par terre. Le MJ peut s'inspirer de ces éléments sans les changer, en procédant par ajouts intradiégétiques (dans cet exemple l'arme peut avoir été perdue par un meurtrier en fuite, ainsi devient-elle un problème autant qu'un atout).

Au chapitre des univers originaux de l'entre-deux, outre *Solipcity*<sup>1884</sup>, où les PJ se réveillent un matin dans une New York totalement désertée, on pourra citer *Billet rouge*

---

<sup>1879</sup> HILWEIN Fabien, *Monostatos*, L'Alcyon, Paris, 2012.

<sup>1880</sup> CLÉMENT Julien, *Terra Incognita*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2012.

<sup>1881</sup> WADE-WILLIAMS Paul, *Leagues of Adventure*, Triple Ace Games, 2012.

<sup>1882</sup> DAPREMONT Thibault, FLORRENT, NEKO, VALLA Kristoff, *Keltia*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2012.

<sup>1883</sup> GHARBI Emmanuel, PANHALEUX Lionel, THOMELIN Nicolas, *Eleusis*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2012.

<sup>1884</sup> VERSCHUEREN Jérôme, *Solipcity*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2012.

qui met en scène une Edimbourg du XIX<sup>e</sup> siècle uchronique isolée par la peste. Les PJ sont à la fois des agents de l'Œil de Londres, chargés de surveiller la ville, et également des criminels : d'un point de vue mécanique cela se traduit par le fait d'avoir deux fiches-personnages, une pour leur profil quotidien et une pour leur profil criminel. Chaque action résolue par un jet a un effet sur les jauges d'état d'âme du personnage qui détermineront son passage de l'une à l'autre de ses personnalités.

*Les Chroniques des féals*<sup>1885</sup>, une série de romans par Mathieu Gaborit, voit son univers prolongé et développé par une adaptation en JdR qui reprend son cadre cinquante ans après la fin de la trilogie, dans une logique transmédiatique complémentaire.

*On Mighty Thews*<sup>1886</sup> est un jeu de sword & sorcery qui fait la part belle à la création collaborative démiurgique : après avoir créé leurs personnages, les joueurs font une carte tous ensemble (qui peut être une cité ou tout un continent) et placent des pôles incarnant leur caractéristique D-20, c'est-à-dire celle qui est la plus emblématique du caractère du PJ sur sa fiche. Un protagoniste avec la caractéristique D-20 « lettré » pourra ajouter un quartier universitaire à la ville. Puis, à tour de rôle, chacun ajoute un élément de son cru à cette incarnation de l'univers. Ensuite, les scènes répondent à un schéma assez basique (amorces, type d'objectif et fin), et sont enchaînées de manière à constituer un scénario : le jeu ne nécessite donc que très peu de préparation.

### 2013

Aux USA, c'est au tour de deux auteurs américains célèbres (Jonathan Tweet, un des principaux créateurs de *D&D3*, et Rob Heinsoo, un des créateurs de *D&D4*), de sortir, grâce à un financement par *crowdfunding*, leur JdR fantasy épique dans la droite lignée de *D&D, 13th Age*. On pourrait le qualifier de *hack* du système D20, dans lequel il ajoute des éléments issus des mouvements plus alternatifs.

Ce jeu utilise des *topoi* pour intégrer les personnages dans l'univers de façon cohérente. Par exemple chaque PJ aura une relation avec trois PNJ parmi les plus puissants du monde, les icônes. Elle peut être négative, conflictuelle ou positive, cette nature ayant bien évidemment des répercussions pendant le jeu. Il faut également que les PJ définissent *One Unique Thing*, un paramètre qui les singularise et les intègre dans l'univers, comme « je

---

<sup>1885</sup> AURIBEAU Philippe, ALRAUNE DE BONI Fabrice, COPPET Pierre, GABORIT Mathieu, GUIROU Camille, ISNARD Jérôme, ROULLIER Olivier, *Les Chroniques des féals*, Sans-Détour, Oyonnax, 2012.

<sup>1886</sup> CARRYER Simon, *On Mighty Thews*, auto-édité, 2012.



suis le fils bâtard de l'empereur » ou encore « je suis l'elfe le plus vieux du monde ». <sup>1887</sup> Ces PNJ définis par le concept d'icônes jalonnent le jeu, et sont en fait des figures archétypales du genre de la fantasy : l'archimage, le croisé, le diaboliste, le roi nain, la reine elfe, l'empereur, le grand wyrm d'or, la haute druidesse, le roi-liche, le seigneur orc, la prêtresse, le prince des ombres et les trois (les premiers des dragons).

Les PJ sont davantage impliqués dans la création de l'univers : les compétences sont remplacées par des points de *background*. Le but est de faciliter la liaison entre fiction et jeu au lieu de laisser au joueur la responsabilité d'unir les deux dans un ensemble cohérent : « Selecting your backgrounds is one of the fun parts of character creation where you get to make up story elements to add to the game. Each background is a piece of your character's history that contributes to your character's ability to succeed with non-combat skills. » <sup>1888</sup> La fiche de personnage, bien qu'extradiégétique, accomplit un syncrétisme du ludique et de la fiction, les deux typologies d'informations étant confondues. P.41 est donné l'exemple de Kasarak le sorcier demi-orc ayant grandi dans les montagnes du Nord, qui fut entraîné par les Trois pour devenir leur assassin avant de rejoindre les rangs de l'empereur. Le joueur peut répartir ses points de *background* de la manière suivante : mage impérial +4, Dent du Croc noir (assassin), +3 et tribu des montagnes sauvages +1.

Notons également la mécanique du dé d'intensification (*escalation die*) qui permet de densifier le rythme des combats et de générer une montée en tension, là où les combats de la troisième édition pouvaient s'éterniser. Au fur et à mesure que l'affrontement avance, le dé change de face et active certains bonus qui permettent de toucher plus facilement un adversaire. Ce dispositif ludique met en place une montée en tension progressive des événements, ce qui déplace la structure des combats vers un schéma narrativisé.

Monte Cook, un autre célèbre auteur à qui l'on doit également la troisième édition de *D&D*, sort son JdR entre science-fantasy et post-apocalyptique, *Numenera* <sup>1889</sup>. Son monde est le nôtre quelques millions d'années plus tard. On retiendra sa création de personnage structurée selon une forme syntagmatique (Je suis un *adjectif* + *nom* qui *verbe*. Par exemple je suis une gracieuse guerrière, ou glaive dans le jeu, qui se bat avec panache). Chacun de ces paradigmes définitoires se traduit en termes mécaniques. Gracieuse (*graceful*) octroie des bonus en vitesse, en défense.

---

<sup>1887</sup> HEINSOO Rob, TWEET Jonathan, *13th Age*, *op. cit.* p.31.

<sup>1888</sup> *Ibid.* p.40.

<sup>1889</sup> COOK Monte, GERMAIN Shanna, REYNOLDS Sean K., *Numenera*, Monte Cook Games, 2013.

En France sort *Wastburg*, adapté du roman éponyme de Cédric Ferrand, également auteur de JdR, où les joueurs incarnent des gardes de la cité. Il met en place un système de résolution particulièrement progressif, selon six stades : l'action est ratée avec de terribles conséquences, elle est simplement ratée, elle l'est mais a une répercussion inattendue, elle est réussie mais entraîne une complication, elle est réussie, elle l'est avec une retombée bénéfique supplémentaire. Le développement de cette mécanique pousse encore plus avant les joueuses à générer de la matière narrative, des rebondissements cohérents avec le genre rocambolesque du roman.

Les jeux français poursuivent leur exploration des interstices diégétiques peu exploités, en permettant de jouer des criminels dans des cadres bien spécifiques : dans *Faust Commando*<sup>1890</sup>, les PJ sont des condamnés qui ont pour tâche d'infiltrer l'enfer pour déjouer l'invasion terrestre prévue par les forces démoniaques. Dans *ForSats*<sup>1891</sup> ils sont des repris de justice qui constituent une unité militaire spéciale. Dans *L'Aventure perdue d'Arsène Lupin*<sup>1892</sup> ils sont des voleurs particulièrement doués qui accomplissent larcins et cambriolages de haute volée.

---

<sup>1890</sup> CUIDET Arnaud, *Faust Commando*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2013.

<sup>1891</sup> SERÉ Laurent, THÉVENIN Frédéric, *ForSats*, Studio09, 2013.

<sup>1892</sup> DEVERNAY Laurent, GUÉANT Claude, PLASSE Franck, TOUTAIN Frédéric, VERSCHUEREN Jérôme, *L'Aventure perdue d'Arsène Lupin*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2013.

## LE JdR DU POINT DE VUE DE L'ÉDITION : UNE INDUSTRIE CULTURELLE ?

### Le JdR français, trois grandes tendances éditoriales

Au terme du tour d'horizon que nous avons mené en première partie, il apparaît le monde de l'édition du JdR, en France, se scinde désormais en trois grandes tendances.

La première comprend les maisons qui éditent des JdR selon des formats plutôt traditionnels (Sans-Détour, Black Book Éditions, 7<sup>ème</sup> Cercle, etc.), dont les plus grosses gammes (*L'Appel de Cthulhu*, *Pathfinder*, *Z-Corps*) appellent la publication de suppléments, dans de grands formats couleur. Les titres majeurs font souvent l'objet d'éditions « collector » accessoirisées et luxueuses. Ces éditeurs sont également ceux qui, la plupart du temps, traduisent les licences américaines phare et proposent parfois une amélioration des jeux traduits. Elle peut prendre la forme d'une recompilation d'extensions, de versions françaises corrigées ou augmentées de textes français inédits.

La deuxième comprend les structures spécialisées dans la publication de jeux plus courts, de petits formats, où les couvertures souples remplacent les cartonnées, lorsque les écrans ne servent pas d'écrins à plusieurs petits livrets comme chez les XII Singes. Ces jeux sont fréquemment des *burst*, ou appellent un nombre restreint de suppléments (John Doe, les XII Singes<sup>1893</sup>, La Boîte à Heuhhh, etc.) qui s'inscrivent dans une perspective évolutive, voire de rupture.

Enfin viennent les auteurs qui éditent eux-mêmes leurs JdR, dont les formats sont variables (L'Alcyon, Les Livres de l'ours, Thomas Munier, etc.).

D'une façon générale, si les *burst* et les formats courts ont pris une importance non négligeable en France, même des gammes américaines plus pléthoriques comme *Pathfinder* proposent des campagnes dont l'objectif est de nécessiter peu de temps de préparation pour le MJ. Elles ont un format précis et déterminé, aussi bien dans leur structure que dans le nombre de leurs extensions (six suppléments par campagne, avec des chapitres qui sont toujours les mêmes en termes de typologie de contenu).

Concernant les gammes françaises, à part de rares exceptions, ce n'est plus la « pulsion de complétude » qui guide la marche éditoriale, ou la construction d'univers par strates comme pouvait le faire *C.O.P.S.* lors de ses suppléments détaillant toujours un nouvel aspect de l'univers, mais la volonté de proposer des jeux à prise en main rapide. Ils doivent

---

<sup>1893</sup> À l'exception de *Trinités* et de sa gamme très fournie en suppléments.

fournir des outils pour permettre aux joueuses de développer leurs propres contenus fictionnels, plus que de proposer une intégration à un univers déjà très complet :

Évidemment que nous aimerions tous pouvoir déployer des jeux sur de très très nombreux suppléments. Le seul problème, c'est que les éditeurs ne le veulent pas, pour une raison très simple : ça ne se vend pas. En gros, à part les anciennes gammes les mieux implantées, c'est une utopie de vouloir de nombreux suppléments pour un jdr français. Ceux qui les réclament sont les derniers à les acheter. Chaque supplément produit se vend 20 à 30% de moins que le précédent, en moyenne. Autant dire qu'arrivé au troisième supplément, on commence déjà à plier les gaules si on ne veut pas perdre d'argent. Il y a toujours des exceptions, mais aucun jeu actuel ne peut concurrencer des jeux révélés dans les années 80, lorsque leurs ventes étaient suffisamment massives pour pouvoir leur assurer une renommée importante.<sup>1894</sup>

Pour résumer, au départ nous étions en présence d'une logique éditoriale horizontale : il s'agissait d'enrichir et de développer une gamme par des suppléments consécutifs pour étendre les frontières en termes de genre, d'univers et de narration avec la notion de méta-intrigue. Lui a succédé une logique verticale : le but est désormais de concentrer plus précisément un thème, un genre ou un propos autour de concepts resserrés. Ce peut être des typologies d'univers particuliers, des genres ou une campagne donnée. Il faut transmettre, dans le même temps, des instruments aux joueurs pour qu'ils développent intercréativement ce contenu.

### Un produit culturel atypique

Évidemment, il existe des exceptions à cette tendance. Toutefois, là où précédemment, le JdR avait une durée de vie assez exponentielle, où la plupart des gammes étaient censées recevoir des suppléments dont le nombre et la fréquence seraient déterminés par la rentabilité financière<sup>1895</sup>, aujourd'hui les éditeurs pensent certains jeux comme des titres « achevés ». Le but est qu'ils se suffisent à eux-mêmes, ce ne sont plus des gammes extensibles à l'infini

Par là, ces jeux se rapprochent des produits culturels classiques, comme les romans. Dans le même ordre d'idées, les JdR schématiques comme *Fiasco* ou *Montsegur 1244* ont

---

<sup>1894</sup> Willy favre, <http://mindtrix-asso.fr/willy-brain-salad-favre/>

<sup>1895</sup> « Les jeux qui ont des gammes de suppléments fleuves, comme *Vampire*, ils n'ont pas tout prévu à la base : ils ont continué à alimenter parce qu'il y avait un filon, et ils ont creusé point par point, ils ont recréusé, etc. Sur *Vampire*, il y a vraiment une logique d'exploitation du filon commercial. Sur *Donjons et Dragons*, tu as une logique industrielle de fidélisation du client. » Julien Blondel, in MILLET Sarah, *Le Livre de jeu de rôle : de la conception à la rédaction*, op. cit. p.151.

une réception similaire à celle des jeux de plateau, dans le sens où ils pourront être rejoués plusieurs fois à partir d'une même base.

Là où le JdR demeure un produit culturel à part, c'est dans sa réception complexe, non immédiate et fragmentée : sa lecture n'est qu'une étape de sa réception et, dans l'absolu, sa durée de vie en tant qu'instrument de fiction déplace sa durée de vie dans un processus de réception presque inverse à celui de la consommation. Un roman ou un jeu vidéo, une fois lu ou joué, est la plupart du temps remisé ou revendu. Il est « consommé » au sens étymologique du terme, consumé. La musique jouit elle d'une réception plus cyclique, comme on réécoute plusieurs fois un CD. « On peut jouer toute une vie à *Vampire* »<sup>1896</sup>. Dans l'absolu, il est possible de jouer indéfiniment au même jeu, sans acheter davantage de livres de JdR (en cela la ressource principale à laquelle ferait appel le JdR ne serait pas tant l'argent que le temps), comme le prouve la vivacité des communautés de joueurs sur le Net<sup>1897</sup>, ce qui différencie le modèle économique du JdR des autres produits culturels :

Je rejoins en cela l'analyse de Daniel Mackay sur la relation double du jeu de rôle à la culture populaire : d'une part, les rôlistes s'inscrivent dans une formule d'engagement radicalement opposée à celle que promeuvent les industries de loisir (massifiée, contemplative et fondée sur la reproductibilité technique des œuvres) ; d'autre part, ils fondent l'essentiel de leurs interactions sur des références, plus ou moins modalisées, aux produits de ces mêmes industries.<sup>1898</sup>

Le corollaire de cette réflexion éditoriale est d'enfanter des univers et des thèmes plus resserrés autour d'un concept fort, d'un angle d'approche précis et d'un horizon d'attente ludique<sup>1899</sup> plus facilement identifiable (*Billet rouge*<sup>1900</sup>, *Faust Commando*, etc.) Ce sont notamment ces fameux univers de l'entre-deux que nous avons évoqués dans notre première partie.

---

<sup>1896</sup> Isabelle Périer, voir entretien en annexe.

<sup>1897</sup> Voir à ce sujet : LATOUR Pierre et LULLIEN Jean-Baptiste, « Reanimator ou le complexe du panda » et DANJEAN Daniel « Feedback jeux fantômes », *Casus Belli*, saison 2, n°13, Paris, avri-mai. 2002, 98 pages, p.18 à 20 et p.88.

<sup>1898</sup> CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, op. cit. p.144.

<sup>1899</sup> Au sens large, cela peut être une typologie précise de personnages, de missions, d'espaces géographiques et temporels spécifiques, etc.

<sup>1900</sup> JEANNERAT Lionel, JOSPIN Laurent Valentin, THOMAS Quentin, *Billet rouge*, Les Écuries d'Augias, Saint-Étienne, 2012.

Gageons que, si cette tendance peut sembler réduire l'éventail des possibles en termes d'horizon, cette concision rend l'abord du jeu moins vertigineux, moins impressionnant en termes de préparation.

### Supports médiatiques et dématérialisation

En termes de supports, le livre reste l'objet rolistique type, bien que l'on cherche à en modifier les formats le rendre moins onéreux. La dématérialisation informatique est une des pistes explorées, toujours dans cette optique de recherche d'alternative économique. Si les pdf et l'impression à la demande sont des modes de diffusion prisés pour les titres alternatifs ou édités à compte d'auteur, les maisons d'édition font désormais une utilisation complémentaire du pdf. Edge Entertainment propose déjà deux scénarios gratuits sur son site pour *Star Wars, aux confins de l'Empire*, Black Book Éditions propose les versions numériques de ses ouvrages papier sur son site.

Contrairement à l'optique manichéenne et darwiniste qui prédit la mise à mort des livres papier par le numérique, il semblerait que, concernant les JdR et pour l'époque qui est la nôtre, cette relation est beaucoup plus complexe, complémentaire et parfois vertueuse :

Mais la demande de pdf pur est marginale. Le livre physique est toujours au centre de l'achat. Nous avons tenté l'expérience avec *Yggdrasill* qui était épuisé. Nous avons offert alors le pdf en téléchargement gratuit, pensant que cela allait clore la possibilité d'une réimpression. L'initiative a été accueillie avec enthousiasme. Il a été téléchargé à environ 10.000 exemplaires. Puis, nous avons eu tellement de demandes de réimpression que nous sortons une édition nouvelle et limitée pour satisfaire la demande... Au temps pour le pdf.<sup>1901</sup>

Gageons que l'objet livre, comme nous l'avons vu dans notre première partie, jouit d'une symbolique forte qui est encore profondément ancrée dans la culture rolistique. Le pdf, pour la facilité de recherche qu'il permet lors d'une lecture fragmentée (rappelons que pour nous le JdR est un livre pratique pour la fiction), est utilisé en concomitance.

### Presse spécialisée, prix, conventions : prescripteurs et appareil critique

Clairement, cette seconde moitié des années 2000 a vu un retour en force de la quantité et de la diversité de la production<sup>1902</sup>, ce qui se ressent du côté des revues et des organes

---

<sup>1901</sup> Neko, voir entretien en annexe.

<sup>1902</sup> Pour un comparatif de la production rolistique en France entre 2001 à 2011, Voir « 2001, l'odyssée du JdR », *Di6dent*, n°3, Aix-Noulette, septembre 2011, 164 pages, p.18 : en 2001 nous avons 30 gammes en VF,

prescripteurs : là où *Backstab* avait cessé de paraître en 2005, *Casus Belli* connaît une nouvelle incarnation sous forme de *mook*, sous la houlette de Black Book Éditions : « Avec le numéro 6, nous avons dépassé le seuil des 1 300 abonnés et quasiment épuisé le tirage du premier numéro, soit plus de 4 800 exemplaires vendus en un an sur 5 000 imprimés au départ. Les ventes du numéro 2 à 6 ne faiblissent pas. »<sup>1903</sup> Si cette revue reste dans son rôle de « vénérable ancien » et jouit d'une importante caution de respectabilité, d'autres magazines papier et numériques ont fait leur apparition. Di6dent, la première revue rolistique au format *mook*, se différencie par une ligne éditoriale moins concentrée sur l'actualité et les critiques, pour se focaliser sur de grands dossiers thématiques. *JdR Mag* fut durant quelque temps le seul magazine papier consacré aux JdR, son contenu ayant beaucoup varié d'une période à l'autre. *Le Maraudeur* est un e-zine qui fait notamment la part belle aux JdR issus des courants alternatifs.

Il faut ajouter à cela de nombreux sites Internet, les premiers en termes de prescription étant certainement le Grog<sup>1904</sup>, (Guide du ROListe Galactique) qui recense les JdR publiés et propose pour chaque titre des critiques d'internautes, ainsi que le grand forum de la communauté rôliste francophone, Casus NO<sup>1905</sup> (pour non officiel), qui compte plus de 5 000 membres.

S'il a pu exister, au début des années 2000, un certain marasme concernant la presse rolistique, aujourd'hui, si les formats et les modes de distribution ont changé (plus grande diffusion en pdf, moindre présence ou totale absence en kiosque pour se concentrer sur les réseaux spécialisés, la VPC ou les abonnements), il semble que celle-ci se soit revivifiée en termes de densité et de diversité.

En termes de prix, si les USA en sont bien pourvus<sup>1906</sup>, avec les ENnies awards, remis lors de la GenCon, où figurent généralement les gammes les plus célèbres, le Diana Jones

---

contre 40 en 2011, 13 jeux de création francophone en 2001 contre 24 en 2011, 10 JdR nouveaux en VF en 2001 pour 22 en 2011, et 90 sorties brutes en VF en 2001 contre 102 en 2011.

<sup>1903</sup> David Burckle, site de Black Book Éditions, news du 6 juin 2013.

<sup>1904</sup> [www.legrog.org](http://www.legrog.org)

<sup>1905</sup> [www.pandapirate.net/casus/index.php](http://www.pandapirate.net/casus/index.php)

<sup>1906</sup> Même si, aux USA, ce sont encore les grosses licences qui restent en tête des ventes : au printemps 2013, les trois jeux les plus vendus sont *Pathfinder*, *Dungeons & Dragons*, *Star Wars*. MORRUS, *Top 5 RPGs of Spring 2013: Pathfinder, Dungeons & Dragons, Star Wars*, 2013, <http://www.enworld.org/forum/content/php?1-the-front-page&page=44>

Award, qui ne récompense pas que des JdR mais parfois les plus innovants d'entre eux<sup>1907</sup>, les Golden Geek Awards, remis par les utilisateurs du site BoardGameGeek, ou encore les Origins Awards qui consacrent jeux de société, de cartes et de rôle. En France il existe une certaine carence en la matière, exception faite du Grog d'or, dont les équipes récompensent chaque année un JdR<sup>1908</sup> parmi les douze qu'elles ont sélectionnés chaque mois.

Cela tient peut-être au fait que, depuis la disparition du Monde du jeu en 2011, il n'existe plus d'équivalent français à la GenCon américaine. Si aujourd'hui, des événements comme Octogones<sup>1909</sup>, entre le salon et la convention et où les éditeurs sont présents, ou d'importantes conventions comme RPGers<sup>1910</sup> attirent nombre de rôlistes, l'événement fédérateur majeur des rôlistes français reste encore à inventer.

### Le financement participatif et la distribution

La communauté rôliste montre un élan de fédération assez marqué autour de projets en financement participatif. Cette alternative économique a, depuis quelques années, révolutionné le secteur<sup>1911</sup> en France comme outre Atlantique. Les éditeurs américains y ont même recours pour des licences très célèbres<sup>1912</sup>, et en France, les petites structures y font régulièrement appel, comme Lapin Marteau avec *Ryuutama*, comme les plus importantes : Black Book Éditions passe directement par son propre site pour relancer des gammes françaises dont le suivi s'était raréfié (*Polaris*, *Pavillon noir*).

---

<sup>1907</sup> *Sorcerer* en 2002, *Nobilis* en 2003, *My Life with Master* en 2004, *The Great Pendragon Campaign* en 2007, *Grey Ranks* en 2008, *Fiasco* en 2011.

<sup>1908</sup> Et ce depuis 2001. En 2010, le site a couronné *Doctor Who*, *Tenga* en 2011, *Würm* en 2012, *Apocalypse World* en 2013.

<sup>1909</sup> 2100 visiteurs uniques, selon ROBERT David et la rédaction, « W.I.P., le guide du routard des conventions », *Di6dent*, n°10, Aix-Noulette, janvier 2014, 172 pages, p.26.

<sup>1910</sup> « 3000 visiteurs et joueurs », *ibid.*

<sup>1911</sup> Pour une présentation et un panorama des JdR en financement participatif, voir COLTICE Damien, « Kickstarter et levées de fond », *Casus Belli*, saison 4, n°5, *op. cit.* p.252 et 253, ainsi que CARR Neil, *2011-2012 Report on 150 RPG Crowdfunding Projects*, <http://www.geekindustrialcomplex.com/articles/crowdfunding-report-part-1> : « While RPG crowdfunding has been occurring for several years now, during this last year the number of offerings has accelerated and likely will continue to climb in the years to come, perhaps to the point where it will become the dominant format for publishing. Already mainstream RPG publishers, such as White Wolf and Adamant Entertainment have created successful projects. The opportunities to reduce financial risk will allow for more risks to be taken and allow designs to emerge that go beyond what the conventional market expects. »

<sup>1912</sup> Par exemple la septième édition de *Call of Cthulhu* qui a totalisé sur Kickstarter plus de 561 000 \$ sur les 40 000 initialement demandés.



Ce nouveau modèle économique, que l'on pourrait presque qualifier d'interactif puisqu'il donne au récepteur un rôle actif en amont de la production, et modifie l'horizontalité de la logique de l'offre et de la demande, a vraiment dopé le nombre de jeux publiés et leur diversité, malgré ses défauts<sup>1913</sup>. Il permet également à certains auteurs de jouir d'une plus grande indépendance et de court-circuiter les intermédiaires (éditeurs, distributeurs, points de vente). Monte Cook, après avoir quitté l'équipe de développement de *D&D5*<sup>1914</sup>, a lancé son jeu *Numenera* via Kickstarter et a totalisé le montant record de 517 255\$ pour 4658 souscripteurs.

Le *crowdfunding* révolutionne la création et la diffusion des JdR, et même plus largement des produits culturels. Ce moyen de financement « en amont » prend au préalable la température d'un marché et permet de calibrer le nombre d'exemplaires en fonction du public. Cela accomplit une véritable réorganisation du temps économique et du cycle de vie d'un produit défini par Raymond Vernon, puisque les recettes sont en partie générées avant la mise en vente. Le système de paliers de sommes progressives qui permet de débloquer des contreparties de plus en plus importantes, est également un autre facteur d'adaptabilité, où chaque acheteur peut adapter son budget selon l'accès qu'il souhaite avoir à tel ou tel éléments du produit.

We would never have been able to print *Dungeon World* without Kickstarter and the money we made from our campaign, but there would never have been a *Dungeon World* to sell if it weren't for all the other designers that gave us advice, feedback and the huge audience of playtesters and fans we had at our fingertips. Google Plus and Twitter, particularly, have been absolutely integral to the development of our game and the games of other new designers.<sup>1915</sup>

Il apparaît qu'en France, si le marché rolistique est peu rentable, cela lui donne l'avantage de demeurer à l'état de système autonome, cohérent et contrôlé, ce qui lui permet de créer autrement par rapport au reste du monde de l'édition où la loi Diderot<sup>1916</sup>

---

<sup>1913</sup> Notamment le fait que certains éditeurs versent eux-mêmes les montants manquants pour ne pas perdre la totalité des sommes déjà versées par les souscripteurs, qu'il n'existe aucune garantie de recevoir les contreparties, l'amateurisme de certains projets, « l'accessoirisation » à outrance, etc. Voir à ce sujet la conférence de BIANQUIS Jérôme, *La Souscription dans le JdR, avantages et risques*, convention Orc'idée, 13 mai 2013.

<sup>1914</sup> COOK Monte, *Change of Plans*, 2012, <http://montecook.livejournal.com/251404.html>

<sup>1915</sup> Adam Koebel, voir entretien en annexe.

<sup>1916</sup> « "Loi de Diderot" que le philosophe français a formulé dans sa *Lettre sur le commerce de la librairie* : "Un fonds de librairie est la possession d'un nombre plus ou moins considérable de livres propres à

fait de moins en moins office de loi, justement. Les JdR ne sont pas distribués en librairie générale, mais uniquement en boutiques spécialisées ou sur Internet. Pour cette raison, ils peuvent difficilement faire l'objet d'un achat impulsif par un novice, d'une part pour une raison empirique qui est que la fréquentation de ces points de vente est rarement due au hasard, et d'autre part pour un motif de manque d'expérience, car il semblerait que ce n'est que par ce mode que le principe des JdR puisse être cerné. De surcroît, les éditeurs ne peuvent pas (généralement pour des raisons économiques) se permettre de communiquer hors de la presse spécialisée.

### Conclusion

Clairement les JdR sont une industrie culturelle dans le sens où certains choix éditoriaux sont dictés par des considérations commerciales, comme les gammes qui standardisent les formats de leurs suppléments, s'accessorisent à outrance ou reprennent les mêmes structures graphiques de titre en titre<sup>1917</sup>.

Néanmoins leur réception complexe, en cela qu'ils constituent un outil pour la mise en place d'une intercréativité de la fiction, les maintient dans un marché au fonctionnement microcosmique. Si celui-ci présente les inconvénients de la précarité, il a su s'adapter et évoluer pour franchir le cap difficile du début des années 2000, contrairement aux prédictions funestes de nombre d'acteurs du milieu.

Bien qu'elle véhicule habituellement une image souffreteuse et marginale, l'édition rolistique est un des rares domaines du livre pouvant se permettre une indépendance et une créativité vivace, justement parce qu'elle évolue en dehors des contraintes draconiennes qui régissent l'industrie du livre. Au lieu de penser cet écart comme une faiblesse, il s'avère en fait être sa plus grande force.

---

différents états de la société et assortis de manière que la vente sûre et lente des uns, compensée avec avantage par la vente sûre et rapide des autres, facilite l'accroissement de la première possession." »  
BERTHOU Benoît, *Le Best-seller, la fabrique du succès*, op. cit.

<sup>1917</sup> On observe une certaine uniformisation graphique, la structure de couverture de certains suppléments d'*Exalted* comme *The Abyssals* se retrouvant sur dans celles de *C.O.P.S.*, des campagnes *Pathfinder*, de *Polaris*, des extensions pour *L'Appel de Cthulhu V6*, ou encore de *Star Wars Edge of the Empire*.

# ENTRETIENS

## Note sur les entretiens

Nous avons souhaité réaliser une série d'entretiens avec les acteurs du monde du JdR, qu'ils soient francophones ou anglophones. Nous comptons donc parmi eux des auteurs, mais également des éditeurs ou des personnes qui évoluent maintenant dans la sphère vidéoludique ou littéraire.

Ces entretiens avaient plusieurs objectifs.

D'abord, nous voulions connaître les opinions et réflexions de ces acteurs sur des points précis, afin de pouvoir éventuellement les citer et avoir une référence écrite.

Ensuite, nous souhaitions constituer un « panorama » des différentes sensibilités et opinions autour du JdR, afin de montrer la diversité et la pluralité de celles-ci.

Enfin, concernant les données chiffrées et plus factuelles, comme les chiffres de vente pour les éditeurs, il s'agissait de tenter de mieux cerner les contraintes et réalités du JdR en tant que secteur économique.

Au vu de l'abondance et de la qualité des réponses que nous avons reçues (transmises sur support numérique vu leur quantité), cette précieuse matière que nous avons réunie, fait assez inédit dans la recherche sur le JdR, fera l'objet de travaux ultérieurs.

Nous renouvelons ici nos plus sincères remerciements à toutes celles et à tous ceux qui ont pris le temps de nous répondre et de nous faire partager leurs idées fécondes sur le JdR.

Nous renouvelons également toutes nos excuses à François Marcela-Froideval après l'incident technique qui hélas, nous a empêchés de reproduire ici le passionnant entretien téléphonique qu'il nous avait accordé.

## GLOSSAIRE

Pour qu'il soit plus pratique de retrouver les définitions, nous rassemblons ici éléments de lexique, abréviations, acronymes, etc. par ordre alphabétique pour vous y référer lors de votre lecture.

### A

**AD&D** : acronyme pour le JdR *Advanced Dungeons & Dragons*.

### B

**Bac à sable ou sandbox** : premier format de scénario ou de campagne, hérité d'*OD&D* : il se présente sous forme de carte dont les zones sont numérotées. À chaque numéro correspond un paragraphe qui décrit précisément la zone concernée, les opposants que les PJ pourront y rencontrer et les trésors qu'ils pourront y découvrir.

**Background** : historique d'un PJ ou univers d'un jeu. Pour des raisons de clarté, dans cette thèse nous n'utiliserons le terme qu'en tant qu'historique d'un PJ, sauf signalé.

**Bonus** : avant qu'un PJ fasse un jet de dés pour résoudre une action, le MJ peut choisir de lui accorder un bonus, si les circonstances intradiégétiques lui sont favorables, pour simuler mécaniquement que l'action est plus facile à réussir qu'à l'accoutumée. Par exemple, un PJ veut escalader un mur, le MJ lui demande un jet d'escalade. Si le PJ dispose de l'équipement d'escalade approprié, il aura des bonus pour réussir son jet.

**Basic Role-Playing (BRP)** : système de jeu générique de la maison d'édition de JdR américaine Chaosium, qui est notamment celui de *RuneQuest* ou *Call of Cthulhu*. Il utilise un dé à 100 faces (D100), soit un dé à 10 faces (D10) pour les dizaines, et un dé à 10 faces pour les unités.

**Burst** : JdR conçu pour une seule et unique campagne. Anglicisme qui désigne les JdR au format « tout-en-un », c'est-à-dire qui n'appellent pas l'édition de suppléments.

### C

**Campagne** (sens rolistique) : au départ, une campagne est un supplément pour un *wargame* (voir PETERSON Jon, *Playing at the World*, *op. cit.* p.49.) Comme le veut le

vocabulaire militaire, c'est une série de plusieurs batailles liées entre elles. En JdR, les campagnes sont devenues une suite de scénarios liés par une intrigue principale.

**Caractéristique** (sens rolistique) : paramètre inné définissant un personnage. Également appelée attribut ou autres selon les jeux, elle peut être chiffrée ou se résumer à un adjectif.

**Classe** (sens rolistique) : issue d'*OD&D*, la classe est à la fois un métier et une fonction à l'intérieur du groupe.

**Compétence** : paramètre acquis définissant un personnage. Également appelée talent ou autres selon les jeux, elle peut être chiffrée ou se résumer à un adjectif.

**Coût d'accès** : lorsqu'il est confronté à un nouvel univers fictionnel, le récepteur doit assimiler ses codes, ce qui peut demander plus ou moins de temps et d'efforts. Par exemple, un habitué des mondes fantasy assimilera très vite les codes d'un nouvel univers de fantasy. Voir CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, op. cit. p. 26 et 27.

**Création de groupe** : étape, lors de la création de personnage, qui consiste à créer le groupe des PJ lui-même. Le groupe, en tant qu'entité spécifique, peut avoir ses propres données mécaniques et intradiégétiques, comme un objectif global : vaincre le tyran de telle région, mener la caravane à bon port.

**Création de personnage** : partie du système de jeu, dont la fonction est de fournir aux joueurs les outils techniques et fictionnels pour générer leur avatar, en accord avec l'univers. C'est l'étape où la joueuse fait la fiche de son personnage, où sont notées toutes les données mécaniques le concernant. Cette fiche montre ce que le personnage sait faire ou pas, s'il est particulièrement fort ou sage, etc.

**Critique** (échec ou réussite) : un procédé hyperbolique de résultat de test qui amplifie les effets d'un échec ou d'une réussite.

**Cross-over** : c'est le rassemblement ou la rencontre, dans une même œuvre de fiction, de personnages ayant habituellement leur propre série. Par exemple, *Civil War* rassemble plusieurs héros de l'univers Marvel (Spiderman, Iron Man) dans une seule série.

**Crowdfunding** : terme anglais pour financement participatif.

## D

**D6 System** : système du JdR *Star Wars* de 1987, réputé pour sa fluidité et son caractère « cinématographique ».

**D&D** : abréviation pour le JdR *Dungeons & Dragons*.

**Dé** : il existe différents types de dés, selon leur nombre de faces. En JdR, on abrège généralement comme suit : un dé à 6 faces devient le D6, un dé à 20 faces le D20, etc.

**Dirigiste** (sens rolistique) : terme généralement péjoratif pour qualifier un scénario dans lequel les PJ n'ont aucune liberté ou alternative possible à ce qui a été prévu dans le dit scénario, peu flexible et adaptable, ce qui nie le caractère intercréatif immanent au JdR. Cela se dit également d'un MJ qui veut trop contraindre les décisions des joueurs pour les emmener là où il l'a préalablement décidé.

**Donjon** (sens rolistique) : dû au choix des traducteurs de *Dungeons & Dragons* de privilégier la phonie du titre du jeu, la sémantique anglaise du mot a éclipsé le sens français, et un « donjon » devient une série de salles ou de zones souterraines, comme un égout, une grotte, une crypte.

**Dungeon crawling** : format de scénario archétypal proche du *sandbox* (voir bac à sable), où il s'agit de parcourir les différentes salles d'un donjon pour défaire des ennemis et récupérer des trésors ainsi que des points d'expérience.

## E

**Écran** : paravent de carton, généralement composé de trois ou cinq volets, derrière lequel la MJ pose ses livres, ses notes et fait ses jets de dés à l'abri des regards des joueurs. La plupart du temps, la face côté PJ représente une illustration emblématique de l'univers du JdR, alors que le côté MJ récapitule les points de système les plus utiles.

**Extension** : voir supplément.

## F

**Fédération** (sens rolistique) : raison intradiégétique pour laquelle le groupe de PJ est rassemblé. Ils peuvent appartenir à une même organisation, former une famille, où être recrutés par un employeur commun, etc.

**Fiche-personnage** : elle récapitule toutes les données du personnage relatives au système de jeu, généralement les caractéristiques (attributs qui tiennent de l'inné, comme l'intelligence ou la force) et les compétences (qui représentent les acquis, comme la médecine ou le piratage informatique) sous forme de scores plus ou moins élevés dans

différents domaines. Ce sont ces scores qui vont servir à résoudre les actions aux issues incertaines, traditionnellement avec l'aide des dés.

## G

**Gamme** : l'équivalent d'une collection littéraire, la gamme rassemble les différents ouvrages qui composent un même JdR. Par exemple, *Book of Nod* et *Chicago by Night* sont deux suppléments pour la gamme *Vampire: the Masquerade*.

**Gamme fermée** : une gamme dont le nombre de suppléments est déterminé à l'avance, comme *C.O.P.S.* par exemple.

**Genres de l'imaginaire** : nous rassemblons sous ce terme la fantasy, le fantastique et la science-fiction.

## H

**Hack** (sens rolistique) : le terme vient du langage informatique, mais en JdR il signifie que l'on désolidarise un élément existant d'un jeu, en l'occurrence le système, pour l'adapter à un autre aspect, que ce soit un genre ou univers. Par exemple, *Dungeon World* est un *hack* d'*Apocalypse World* : il adapte son système au départ créé pour le post-apocalyptique au genre de la fantasy. C'est le fait de détourner, réagencer et adapter à ses propres besoins des systèmes déjà existants.

**Hack'n'slash** : genre de jeu vidéo qui consiste à explorer des donjons en défaisant le plus grand nombre d'ennemis possible, le but étant d'accumuler trésors et points d'expérience. Comme il se concentre essentiellement sur le combat, il se différencie du genre des JdR informatiques. *Diablo* est un *hack'n'slash*, *Baldur's Gate* un JdR informatique.

## J

**JCC** : jeu de cartes à collectionner, comme *Magic the Gathering*.

**JdR** : abréviation pour jeu de rôle.

## L

**Livre de base** : premier ouvrage d'une gamme de JdR, un livre de base rassemble les données essentielles sur l'univers et le système de jeu. Il peut également contenir un ou plusieurs scénarios.

## M

**Maîtriser, mener** (sens rolistique) : le MJ est celui qui mène ou maîtrise les parties de JdR. Évidemment, cela ne s'applique pas aux JdR sans MJ.

**Malus** : avant qu'un PJ fasse un jet de dés pour résoudre une action, le MJ peut choisir de lui infliger un malus, si les circonstances intradiégétiques lui sont défavorables, pour simuler mécaniquement que l'action est plus difficile à réussir qu'à l'accoutumée. Par exemple, un PJ veut escalader un mur, le MJ lui demande un jet d'escalade. Si le PJ ne dispose d'aucun équipement approprié et que le mur est lisse, il aura des malus pour réussir son jet.

**Méta-jeu** : toute réflexion ou considération extradiégétique, ou tout simplement extérieure au jeu.

**Metaplot, ou méta-intrigue** : fil narratif qui vient lier les grands événements ayant vocation à provoquer des changements majeurs dans l'univers fictionnel.

**MJ** : abréviation pour meneur, meneuse de jeu, maître du jeu. C'est la fonction qu'endosse un des joueurs dans le JdR traditionnel. Contrairement au PJ il n'incarnera pas un seul personnage mais l'univers fictionnel réagissant aux actions des PJ. Suivant les jeux, il peut être nommé différemment : *referee* dans *OD&D*, conteur dans *Vampire*, gardien dans *L'Appel de Cthulhu*, etc. Génériquement, on utilisera meneur de jeu car c'est la dénomination la plus neutre et la plus connue.

**MMORPG** : acronyme pour *massively multiplayer online role-playing game*, en français jeu de rôle en ligne massivement multijoueur. C'est donc un JdR informatique où des milliers de joueuses et joueurs se rassemblent pour jouer sur un même serveur, dans un même espace virtuel persistant. Ce genre de JdR informatique *online* se différencie des JdR informatiques *offline*, ou solo, dans lesquels la joueuse est le seul être humain véritable à parcourir l'espace fictionnel (les autres personnages étant des PNJ gérés par l'intelligence artificielle du jeu). *World of Warcraft* est un MMORPG. *Mass Effect* est un RPG solo.

**Module** (sens rolistique) : ancien terme, à l'époque des premiers JdR, pour désigner un supplément comme un scénario.



## N

**Narration partagée** : JdR qui redéfinit la répartition de l'autorité générative et résolutive par rapport aux JdR traditionnels. Généralement, il fait une répartition plus égalitaire de ces autorités, dont la plus grande part est traditionnellement détenue par le MJ. Souvent, ces JdR permettent aux joueuses d'avoir une autorité dépassant le rayon d'action du personnage, voire ils suppriment la fonction de MJ.

**Niveau** : mécanique issue d'*OD&D*, le niveau d'un personnage ou d'un monstre représente son degré de puissance globale, notamment en combat. Gagner des points d'expérience permet d'augmenter de niveau et d'améliorer ses caractéristiques, compétences, etc.

## O

**OD&D** : abréviation pour le tout premier JdR *Dungeons & Dragons*, soit *Original Dungeons & Dragons*, publié en 1974 sous forme de boîte à l'imprimé imitation bois (dit *woodgrain*), dont une feuille (la couverture) est collée dessus. Elle contient trois livrets : 1. *Men & Magic*, 2. *Monsters & Treasure*, 3. *The Underworld & Wilderness Adventures*.

**OGL** : *Open Game Licence*, ou licence ludique libre. Cela signifie que le système de jeu de la troisième édition de *D&D* peut être utilisé gratuitement par n'importe quel autre jeu, du moment que certaines mentions légales et logos apparaissent.

**Old School Renaissance ou Revival (OSR)** : mouvement qui affirme sa préférence pour les premiers JdR, *OD&D* en tête. Les auteurs de ce mouvement réalisent notamment ce qu'ils appellent des « clones » de ces premiers JdR.

**One shot** : anglicisme signifiant « un coup ». Il désigne l'épisode d'une série ou un scénario de JdR n'appelant pas de suite et qui ne s'inscrit pas dans un ensemble narratif plus large, comme une campagne déroulant le fil d'une intrigue principale.

## P

**Personnage-Joueur (PJ)** : à la différence du MJ, le PJ est un joueur qui traditionnellement, n'incarne qu'un seul personnage. Il se différencie du PNJ (personnage

non-joueur) qui lui est incarné par le MJ. Une table de JdR classique se compose donc de trois ou quatre PJ pour un MJ.

**Porte, Monstre, Trésor (PMT)** : expression péjorative désignant les aventures linéaires en donjon aux structures répétitives : le PJ passe une porte, tue un monstre, récupère le trésor.

**Personnage non-joueur (PNJ)** : ce sont tous les personnages de l'univers de jeu qui sont joués par le MJ. Le MJ joue donc plusieurs personnages au cours d'une partie, au contraire des PJ qui n'en incarnent qu'un seul, dans la plupart des JdR classiques.

**P.O.D. (Print-On-Demand)** : impression à la demande. Impression numérique rapide en faibles quantités d'un ouvrage, à la demande d'un lecteur ou d'un auteur.

**Points de création** : ressource à dépenser pour créer son personnage. Elle est notamment apparue pour créer des personnages équilibrés et a peu à peu remplacé le tirage aux dés pour définir les paramètres de la fiche-personnage.

**Points d'expérience** : dans de nombreux JdR, les points d'expérience sont une récompense accordée par le MJ aux PJ à la fin d'une partie. En les dépensant, les joueuses peuvent améliorer les capacités de leur personnage (par exemple : augmenter leur score de force, obtenir de nouveaux sorts, etc.) Cette mécanique a pour but de refléter l'évolution du personnage qui gagne en puissance au fur et à mesure des aventures.

**Pool** : ressource mécanique qui peut prendre la forme d'une réserve de dés, de points ou de jetons que la joueuse peut dépenser pour réaliser certaines actions intra ou extradiégétiques.

**PvP, PvE** : Player versus Player : dans les MMORPG, c'est un mode de jeu *online* qui permet aux joueuses de s'affronter, par opposition au PvE (Player versus Environment), où les PJ s'opposent essentiellement aux PNJ et coopèrent.

## R

**Race** : notion floue qui comprend des éléments tels que la culture ou le pays d'origine, d'une part, et des particularités biologiques, d'autre part, comme la faculté des elfes à voir dans le noir. Les elfes, les humains et les nains sont trois races différentes.

**Roleplay** : traditionnellement, le *roleplay* désigne le fait de faire agir son personnage de façon cohérente selon sa personnalité, la situation et l'univers dans lequel il évolue. Le *roleplay* représente également le degré d'interprétation théâtrale qu'un joueur insuffle à

l'incarnation de son personnage, par exemple en s'exprimant plutôt à la première personne du singulier et en évitant le style indirect. Pour nous, le *roleplay* est une posture de réception intercréative de la fiction, qui consiste à l'investir pour la modifier et la parcourir d'une façon qui sera propre au récepteur. Cela consiste à jouer un rôle dans la fiction, au sens large.

**RPG** : acronyme pour *role-playing game*, dont jeu de rôle est la traduction française.

## S

**Sandbox** : voir bac à sable.

**Scénario** (sens rolistique) : auparavant nommé module ou aventure, le scénario est une aventure spécifique que vont jouer les PJ. Écrit par le MJ ou faisant l'objet de suppléments, le scénario contient les informations indispensables au MJ pour préparer et mener la partie pendant laquelle il sera joué : PNJ principaux, cartes, intrigues principales et secondaires, indices, etc. De longueur et de complexité variables, il se présente sous forme de canevas narratif qui servira de support de jeu.

**Spin-off** : série dérivée d'une autre, qui fait de certains personnages secondaires de la série A les héros de la série B.

**Splatbook** : supplément de JdR qui ne contient que des informations sur l'univers.

**Supplément** : les suppléments ou extensions succèdent à un livre de base qu'ils enrichissent en approfondissant un point spécifique de l'univers, en étoffant le système de jeu ou en fournissant de nouveaux scénarios et campagnes. Le supplément d'univers (ou *splatbook*) développe un versant de l'univers : histoire, géographie, politique, faune, etc. Le supplément de règles approfondit, modifie ou enrichit le système de jeu, et enfin certaines extensions contiennent essentiellement des scénarios. Bien sûr ces aspects peuvent être entremêlés au sein d'un même ouvrage.

**Système d'évolution** : partie du système de jeu qui permet à la joueuse de modifier sa fiche-personnage afin de rendre son avatar plus performant, par exemple en augmentant ses scores dans telle ou telle caractéristique. C'est la traduction mécanique de l'évolution fictionnelle du personnage qui change au fur et à mesure des aventures qu'il vit.

**Système de jeu** : attention la synecdoque et de le réduire au système de résolution : le système de jeu est un ensemble qui comprend la création de personnage, le système de

résolution, d'évolution, etc. Pour nous, le système de jeu est l'ensemble des dispositifs qui permet de rendre la fiction interactive et surtout intercréative.

**Système de jeu générique** : système de jeu qui peut s'adapter à différents jeux, différents univers, différents genres.

**Système de résolution** : partie du système de jeu, dont la fonction est de résoudre les oppositions au cours du jeu, notamment lors des situations dont l'issue est incertaine. Jonathan Tweet, dans son JdR *Everway*, en définit trois typologies : la *fortune* (la résolution est aléatoire, ce sont par exemple les dés qui vont décider du résultat), le *karma*, (le score dans la caractéristique liée à l'action va déterminer l'issue de celle-ci), enfin le *drama* revient à choisir l'issue la plus intéressante narrativement, et pas forcément la plus avantageuse ou la plus désavantageuse.

## T

**Table aléatoire** : outil, sous forme de tableau, permettant de générer aléatoirement et rapidement des éléments intradiégétiques. Imaginons un JdR de fantasy où les PJ voyagent à travers une région spécifique pour se rendre dans une ville afin d'y rencontrer un personnage important. Le MJ souhaite « pimenter » leur périple, et le jeu propose une table des rencontres aléatoires dans cette région. Il ne lui reste plus qu'à lancer un dé et à se rapporter à l'entrée du tableau correspondant au résultat pour découvrir la rencontre que feront les PJ. À la fin d'une quête, *D&D* propose aussi des tables aléatoires pour déterminer la nature précise des objets magiques les PJ découvrent.

## V

**Vampire** : abréviation pour le JdR *Vampire: the Masquerade*.

## W

**Wargame** (jeu de guerre) : jeu de société de stratégie, qui simule des batailles entre armées. *Diplomacy* ou *Warhammer Battle* sont des *wargames*.

## Z

**Zones instanciées** : dans un MMORPG, ce sont des espaces prévus pour un certain type de mission (tuer un « boss », explorer un donjon, affronter d'autres PJ) qui sont dupliqués autant de fois qu'un groupe de PJ veut y pénétrer pour y accomplir ladite mission.

## BIBLIOGRAPHIE

### ŒUVRES DE FICTION CITÉES

#### Jeux de rôle et suppléments cités (par années)

ARNESON Dave, GYGAX Gary, *Dungeons & Dragons*, TSR, Lake Geneva, 1974.

ARNESON Dave, *Blackmoor*, TSR, Lake Geneva, 1975.

BARKER M.A.R., *Empire of the Petal Throne, World of Tékumel, Rules for Fantasy Adventures and Campaigns on an Alien Planet*, TSR, Lake Geneva, 1975.

BLUME Brian et GYGAX Gary, *Boot Hill, Rules for « Wild West » Gunfights and Campaigns with Miniature Figures on a man-to-man Scale*, TSR, Lake Geneva, 1975.

CARVER Robin, DANFORTH Liz, MCALLISTER Steve, PETERS James, ST. ANDRE Ken, *Tunnels & Trolls*, Flying Buffalo, Scottsdale, 1975.

DANFORTH Elisabeth, LOOMIS Rick, *Buffalo Castle*, Flying Buffalo, Scottsdale, 1976.

CHADWICK Franck A., DARRYL Hany, HARSHMAN John H., WISEMAN Loren K., *En garde!*, Game Designers' Workshop, Normal, 1975.

GYGAX Gary et KUNTZ Rob, *Greyhawk*, TSR, Lake Geneva, 1975.

WARD James M., *Metamorphosis Alpha, Fantastic Role-Playing Game of Science-fiction Adventures*, TSR, Lake Geneva, 1975.

ROBINSON Scott, SUSTARE B. Dennis, *Bunnies & Burrows*, Fantasy Games Unlimited, Gilbert, 1976.

BACKHAUS Wilf, SIMBALIST Edward E., *Chivalry and Sorcery*, Fantasy Games Unlimited, Gilbert, 1977.

GYGAX Gary, *Advanced D&D*, TSR, Lake Geneva, 1977-1979.

HOLMES Eric, *Dungeons & Dragons Basic Set*, TSR, Lake Geneva, 1977.

SAXMAN Donald, *Superhero 2044*, Donald Saxman, 1977.

HENDERSON Steve, WARREN James, PERRIN Steve, *Balastor's Barracks*, Chaosium, Oakland, 1978.

PERRIN Steve, STAFFORD Greg, *RuneQuest*, Chaosium, Oakland, 1978.

PERRIN Steve, STAFFORD Greg, *Cults of Prax*, Chaosium, Oakland, 1979.

CHARRETTE Robert N. « Bob », HUME Paul R., *Bushido*, Phoenix Games, USA, 1980.

CORRADIN John, MCCORMICK Lee, *Melanda*, Wilmark Dynasty, Newark, 1980.

MCGREGOR Phil, RATNER Mark A., SIMBALIST Edward E., *Space Opera*, Fantasy Games Unlimited, Gilbert, 1980.

RASMUSSEN Merle M., *Top Secret*, TSR, Lake Geneva, 1980.

SHELDON James, *The Castle Perilous*, Westwind Simulations, USA, 1980.

ABBEY Lynn, ANDERSON Poul, ARNESON David, ASPRIN Robert Lynn, CHODAK Yurek, GOLDBERG Eric, IVES Wes, KRAFT Rudy, MARSH Stephen R., MILLER Marc W., MILLER Mary Beth, OFFUTT Andrew J., PERRIN Steve, SCHICK Lawrence, SNIDER Richard, ST. ANDRE Kenneth, STAFFORD Greg, WILLIS Lynn, *Thieves' World*, Chaosium, Oakland, 1981.

ARNESON Dave, COOK David, GYGAX Gary, MARSH Steve, *Dungeons & Dragons, Expert Set*, TSR, Lake Geneva, 1981.

ARNESON Dave, GYGAX Gary, HOLMES J. Eric, MOLDVAY Tom, *Dungeons & Dragons, Basic Set*, TSR, Lake Geneva, 1981.

CHARRETTE Robert N. « Bob », HUME Paul R., *Aftermath!*, Fantasy Games Unlimited, Gilbert, 1981.

CHODAK Yurek, HENDERSON Harry, KRANK Charlie, PERRIN Steve, PETERSEN Sandy, STAFFORD Greg, TADASHI Ehara, SWENSON Anders, WILLIS Lynn, *Call of Cthulhu*, Chaosium, Oakland, 1981.

JAQUAYS Paul, KAUFER Ken, KRAFT Rudy, KRANK Charlie, NATZE John, STAFFORD Greg, SUMMERS Sean, SWENSON Anders, WILLIS Lynn, *Cults of Terror*, Chaosium, Oakland, 1981.

MACDONALD George, PETERSON Steve, *Champions*, Hero Games, San Francisco, 1981.

PERRIN Steve, ST. ANDRE Kenneth, *Stormbringer*, Chaosium, Oakland, 1981.

AMTHOR Terence Kevin, CHARLTON S. Coleman, COOK Leonard, FENLON Peter C., MOFFATT Stephen E., NEIDLINGER Bruce R., RUEMLER John David, SHELLEY Bruce C., *Rolemaster*, Iron Crown Enterprises, Chalorttesville, 1982.

CARNAHAN John, CLEGG John Scott, GORE Ed, HUTCHISON Marc, MCCALL Randy, PETERSEN Sandy, SHELTON Ted, *Shadows of Yog-Sothoth*, Chaosium, Oakland, 1982.

CHARRETTE Robert, HUME Paul R., *Daredevils*, Fantasy Games Unlimited, Gilbert, 1982.

PETERSEN Sandy, STAFFORD Greg, *Trollpak*, Chaosium, Oakland, 1982.

CAYLA Fabrice, *L'Ultime Épreuve*, Jeux Actuels, Paris, 1983.

DAUDIER Stéphane, DELADERRIERE Marc, MERCIER Philippe, MONTEL Jean-Marc, ROHMER Guillaume, *Légendes*, Jeux Descartes, Paris, 1983.

DICKINSON Oliver, KRANK Charlie, PERRIN Steve, PETERSEN Sandy, ROLSTON Ken, STAFFORD Greg, SWENSON Anders, TROUT Michael, WILLIS Lynn, WILLNER M.B., *Pavis*, Chaosium Oakland, 1983.

GORDEN Gregory, KERN Robert, KLUG Gerard Christopher, RANDALL Neil, *James Bond 007*, Victory Games, New York, 1983.

HICKMAN Laura, HICKMAN Tracy, *Ravenloft I6*, TSR, Lake Geneva, 1983.

MENTZER Frank, *Dungeons & Dragons, Set 1: Basic Rules*, TSR, Lake Geneva, 1983.

ACRES Mark D., SANCHEZ Gali, SHARP Ethan, SPIEGLE Garry, WILLIAMS Michael, *Chill*, Pacesetter, Delevan, 1984.

BRASSINNE Michel, GUISERIX Didier, *MEGA*, Jeux & Stratégies, Issy-les-Moulineaux, 1984.

CHARLTON S.Coleman, *Middle-Earth Role Playing*, Iron Crown Enterprises, Chalorttesville, 1984.

COSTIKYAN Greg, GELBER Daniel Seth, GOLDBERG Eric, ROLSTON Ken, *Paranoia*, West End Games, Honesdale, 1984.

COSTIKYAN Greg, SPECTOR Warren Evan, *Toon*, Steve Jackson Games, Austin, 1984.

DITILLIO Larry, WILLIS Lynn, *Masks of Nyarlathotep*, Chaosium, Oakland, 1984.

GRUBB Jeffrey, *Marvel Super Heroes*, TSR, Lake Geneva, 1984.

HICKMAN Tracy, WEIS Margaret, *Dragonlance, Dragons of Autumn Twilight*, TSR, Lake Geneva, 1984, *Dragons d'un crépuscule d'automne*, trad. par Dominique Mikorey, Fleuve noir, Paris, 2001.

KIESOW Ulrich, *Das Schwarze Auge*, Schmidt Spiele, Berlin, 1984.

LEKER Andrew, LEKER KALISH Amy, TEVES Miles, *Skyrealms of Jorune*, Skyrealms Publishing, 1984.

NEDELEC François-Xavier, *Empire galactique*, Robert Laffont, Paris, 1984.

CAMPBELL-ROBSON Kerie-L., *Hawkmoon*, Chaosium, Oakland, 1985.

FONTANIÈRES Hervé, *L'Énigmatique carnet du capitaine Pop Linn*, Jeux Descartes, Paris, 1985.



- GAUDO Michel, ROHMER Guillaume, *Maléfices*, Jeux Descartes, Paris, 1985.
- GERFAUD Denis, *Rêve de dragon*, Nouvelles Éditions fantastiques, Paris, 1985.
- STAFFORD Greg, *Pendragon*, Chaosium, Oakland, 1985.
- ANSELL Bryan, BAMBRA Jim, DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, HALLIWELL Richard, JOHNSON Jervis, MERRETT Alan, PRIESTLEY Richard, VERNON Paul, *Warhammer Fantasy Role Play*, Games Workshop, Nottingham, 1986, trad. G erald Duperret, Michel Serrat, Paul Vernon, Jeux Descartes, Paris, 1988.
- BAMBRA Jim, DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, *La Campagne imp eriale*, Games Workshop, Nottingham, 1986 et 1989, trad. par Michel Serrat et Perceval Wilson, Jeux Descartes, Paris, 1989.
- BARTON William A., *Cthulhu by Gaslight*, Chaosium, Oakland, 1986.
- CAYLA Fabrice, P ECAU Jean-Pierre, *La Compagnie des glaces*,  Evreux, 1986.
- CHION Paul, *Tr egor, univers m edi eval-fantastique*,  Editions Dragon radieux, Morestel, 1986.
- FONTANI ERES Herv e, *D elivrez-nous du mal*, Jeux Descartes, Paris, 1986.
- GAUDO Michel, *Les Brasiers ne s' eteignent jamais*, Jeux Descartes, Paris, 1986.
- GUISERIX Didier, LAPERLIER Marc, NEDELEC Fran ois-Xavier, SALLERIN Philippe, VITALE Duccio, *Avant Charlemagne*, Robert Laffont, Paris, 1986.
- JACKSON Steve, *GURPS*, Steve Jackson Games, Austin, 1986.
- ROLSTON Ken, WIXTED Martin, *Ghostbusters*, West End Games, Honesdale, 1986.
- BAMBRA Jim, DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, *Mort sur le Reik*, Games Workshop, Nottingham, 1987, trad. par Michel Serrat et Perceval Wilson, Jeux Descartes, Paris, 1989.
- BOUCHAUD  Eric, TH ERY Nicolas, *Zone*, Siroz Productions, Viroflay, 1987.
- COSTIKYAN Greg, GORDEN Gregory, SLAVICSEK Bill, *Star Wars*, West End Games, Honesdale, 1987.
- GREENWOOD ED, GRUBB Jeffrey, *Forgotten Realms, Campaign Set*, TSR, Lake Geneva, 1987.
- REIN.HAGEN Mark, TWEET Jonathan, *Ars Magica*, Lion Rampant, Northfield, 1987.
- SECHI Stephan Michael, *Talislanta, Bard Games*, Greenwich, 1987.
- BAMBRA Jim, COCKBURN Paul, DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, MASTERTON Dean, *Middenheim – La Cit e du Loup blanc*, Games Workshop, Nottingham, 1988, trad. par Michel Serrat, Jeux Descartes, Paris, 1990.

- BOUCHAUD Éric, THÉRY Nicolas, *Berlin XVIII*, Siroz, Villiers-le-Bâcle, 1988.
- CROC, *Animonde*, Futur proche, Paris, 1988.
- DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, NORTON Derrick, SARGENT Carl, *Le Pouvoir derrière le trône*, Games Workshop, Nottingham, 1988, trad. par J.P. Chardousse, Jeux Descartes, Paris, 1990.
- DAVIS Graeme, ROLSTON Ken, *Il y a quelque chose de pourri à Kislev*, Games Workshop, Nottingham, 1988, trad. par LizKer et Michel Serrat, Jeux Descartes, Paris, 1991.
- FISK Colin, FRIEDLAND Dave, MOSS William, PONDSMITH Mike Alyn, RUGGELS Scott, *Cyberpunk*, R. Talsorian Games, Berkeley, 1988.
- PORTER Greg, *Macho Women with Guns*, Blacksburg Tactical Research Center, Collinville, 1988.
- ROSENTHAL Pierre, *SimulacreS*, Casus Belli, Paris, 1988.
- BABCOCK III L. Ross, CHARRETTE Bob, DOWD Tom, HUME Paul, LEWIS Sam, WEISMAN Jordan, WYLIE Dave, *Shadowrun*, Fasa Corporation, Chicago, 1989.
- BAMBRA Jim, DAVIS Graeme, GALLAGHER Phil, NORTON Derrick, SARGENT Carl, *L'Empire en flammes*, Games Workshop, Nottingham, 1989, trad. par LizKer, Jeux Descartes, Paris, 1991.
- BIZIEN Jean-Luc, BIZIEN Valérie, *Hurlements*, Éditions Dragon radieux, Morestel, 1989.
- COOK David « Zeb », PICKENS John, WINTER Steve, *Advanced Dungeons & Dragons second edition*, TSR, Lake Geneva, 1989.
- CROC, DELEVAL Fabien, SALAH « Zlika » Emmanuel, SARFATI Laurent, TWARDOWSKI Mathias, *In Nomine Satanis, Magna Veritas*, Idéojeux, Paris, 1989.
- DUNN William G., KRANK Charlie, STAFFORD Greg, WILLIS Lynn, *Prince Valiant*, Chaosium, Oakland, 1989.
- ARMINTROUT W.G., DOWD Thom, EPPERSON Jerry, FAUGHAN John, HUME Paul R., LONG James D., SMITH Lester, ST ANDRE Kenneth, *Harlequin*, FASA Corporation, Chicago, 1990.
- CARELLA C.J., LONG Kevin, NOWAK Patrick, ROSENSTEIN Julius, SIEMBIEDA Kevin, *Rifts*, Palladium Books, Westland, 1990.

CASPIAN Jonatha Adriane, GORDEN Gregory, KAUFMAN Douglas, KUBASIK Christopher, MURPHY Bill, SLAVICSEK Bill, STERN Michael, WINNINGER Ryan, *Torg*, West End Games, Honesdale, 1990.

ENGLE Chris, *Matrix Game*, Hamster Press Games, 1990.

HAYDAY Andria, NESMITH Bruce, *Ravenloft, Realm of Terror*, TSR, Lake Geneva, 1990.

IBANEZ ORTI Ricard, *Aquelarre*, JOC Internacional, Barcelone, 1990.

PORTER Greg, *CORPS*, Blacksburg Tactical Research Center, Collinville, 1990.

CHUPP Sam, GREENBERG Andrew, HATCH Robert, PASS Geoff, REIN.HAGEN Mark, WIECK Stewart, WILLIAMS Travis L., WITT Samuel R., *Werewolf: the Apocalypse*, White Wolf, Stone Mountain, 1991.

CROC, RANNE G.E., *Bloodlust*, Asmodée Éditions Siroz, Villiers-le-Bâcle, 1991.

DANJEAN Daniel, *La Méthode du docteur Chestel*, Les Presses du Midi, Toulon, 1991.

DAVIS Graeme, DOWD Tom, GREENBERG Andrew, REIN.HAGEN Mark, STEVENS Lisa, WIECK Stephan, WIECK Stewart, *Vampire: the Masquerade*, Stone Mountain, 1991.

WUJCIK Erick, *Amber*, Phage Press, Detroit, 1991.

BROWN Steven C., *Players Guide to the Sabbat*, White Wolf, Stone Mountain, 1992.

GRUBB Jeffrey, *Al-Qadim*, TSR, Lake Geneva, 1992.

LAMIDEY Fabrice, WEIL Frédéric, *Nephilim*, Multisim, Paris, 1992.

LAWS Robin D., TWEET Jonathan, *Over the Edge*, Atlas Games, Saint Paul, 1992.

O'SULLIVAN Steffan, *FUDGE*, re.games.design, Plymouth, 1992.

ACKERMAN David, BOLME Edward, HEISSERER Eric, PONDSMITH Mike, RACINE Wade, WU Karl, *Cybergeneration, Evolve or Die, Revolution 2*, second edition, R. Talsorian Games, Berkeley, 1993.

ADAMIAK Stéphane, WEIL Frédéric, *Le Souffle du Dragon*, Multisim, Paris, 1993.

ARFERT Tomas, GULLIKSSON Nils, JOERGENSEN Torbjorn, NORDBECK Lars, *Kult*, Metropolis Ltd, Folsom, 1993.

BABCOCK III L. Ross, DOWD Thomas A., GORDEN Gregory, KUBASIK Christopher, LEWIS Sam, MULVIHILL Michael A., PROSPERI Louis J., WEISMAN Jordan K., *Earthdawn*, Fasa Corporation, Chicago, 1993.

BERKMAN David, CROSTEN Aaron, ENEIX Travis, FINCH Andrew J., GALLELA Anthony J., GERMANO Paul, HACKETT Brett, KATER John, KELLY Chris, OBERHOLZER David, *Theatrix*, Backstage Press, San Francisco, 1993.

BROWN Timothy, DENNING Troy, *Dark Sun*, TSR, Lake Geneva, 1993.

CHUPP Sam, EARLEY Christopher, HATCH Robert, HIND Chris, REIN.HAGEN Mark, RYAN Kathleen, WIECK Stephan, WIECK Stewart, *Mage: the Ascension White Wolf*, Stone Mountain, 1993.

BROWN Steven C., BRUCATO Phil, CAMPBELL Brian, CASSADA Jackie, CHUPP Sam, DAVIS Graeme, GREENBERG Daniel, HARTSHORN Jennifer, HATCH Robert, HECKEL IV Harry L., LEMKE Ian, REIN.HAGEN Mark, ROLSTON Ken, RYAN Kathleen, WOODRUFF Teeuwynn, *Wrath: the Oblivion*, White Wolf, Stone Mountain, 1994.

BURA Stéphane, CROC, RANNE G.E., *Scales*, Asmodée Éditions Siroz, Buc, 1994.

COOK David « Zeb », *Planescape*, TSR, Lake Geneva, 1994.

DOWD Thomas A., FINDLEY Nigel D., HUME Paul R., KENSON Stephen, NYSTUL Michael, SARGENT Carl E., *Harlequin's Back*, Fasa Corporation, Chicago, 1994.

GABORIT Mathieu, VINCENT Guillaume, *Ecryme*, Tri Tel, 1994.

LARCENET Patrice, *Raôul*, Les Rêveurs de runes, Montreuil, 1994.

PONDSMITH Michael Alyn, *Castle Falkenstein*, R. Talsorian Games, Berkeley, 1994.

BAILLY Arnaud, BÉGHIN Thibaud, CLERC Benoît, *Miles Christi*, Sans Peur et Sans Reproche, Lille, 1995.

BAKER III Richard L., MOULDER MCCOMB Colin, *Birthright*, TSR, Lake Geneva, 1995.

BAKER III Richard L., WILLIAMS Skip, *Player's Option: Combat & tactics*, TSR, Lake Geneva, 1995.

BENEY Jean-François, BOULY, CROC, DELAFOSSE Guillaume, MASSON Philippe, PEVEL Pierre, *Nightprowler*, Siroz Productions, Viroflay, 1995.

BROOKS Deird'RE M., BRUCATO Phil, CASSADA Jackie, CHUPP Sam, DANSKY Richard E., HARTSHORN Jennifer, HATCH Robert, LEMKE Ian, MARTIN Robert Scott, REA Nicky, REIN.HAGEN Mark, RYAN Kathleen, TIMBROOK Joshua Gabriel, *Changeling: the Dreaming White Wolf*, Stone Mountain, 1995.

CHUPP Sam, GREENBERG Andrew, *The Book of Nod*, White Wolf, Stone Mountain, 1995.

DONOVAN Dale A., NILES Douglas, *Player's Option: Skills & powers*, TSR, Lake Geneva, 1995.

RAFFALLI Marie-France, SALICETO Michel, VESPERINI Léonidas, VESPERINI Orso, *Thoan*, Jeux Descartes, Paris, 1995.

SCOTT Jenny, TWEET Jonathan, *Everway*, Wizards of the Coast, Renton, 1995.

ADAMIAK Stéphane, BOURRIÉ N., DAUJEAN Cyrille, GABORIT Mathieu, MARSAN Stéphane, MÉNAGE Frédéric, WEIL Frédéric, *Guildes*, Multisim, Paris, 1996.

BAKER III Richard L., *Player's Option: Spells & magic*, TSR, Lake Geneva, 1996.

BRIDGES Bill, BRUCATO Phil, CAMPBELL Brian, CHASE Trevor, CLIFFE Ken, DANSKY Richard E., HARTSHORN Jennifer, HASSALL Kevin, HATCH Robert, LEMKE Ian, REIN.HAGEN Mark, RYAN Kathleen, SKEMP Ethan, SUMMERS Cynthia, WIECK Stephan, *Vampire: the Dark Ages*, White Wolf, Stone Mountain, 1996.

BRIDGES Bill, GREENBERG Andrew, HARTSHORN Jennifer, HATCH Robert, HOWARD Christopher, INABINET Samuel, LEMKE Ian, MOORE James A., *Fading Suns*, Holistic Design, Stone Mountain, 1996.

FORBECK Matt, GORDEN Gregory, HENSLEY Shane Lacy, HENSLEY Michelle, HOPLER John, *Deadlands*, Pinnacle Entertainment Group, Blacksburg, 1996.

LAWS Robin D., *Feng Shui*, Daedelus Entertainment, 1996.

POLOUCHINE Igor, *Shaan*, Halloween Concept, Paris, 1996.

ADAMIAK Stéphane, COLIN Fabrice, GABORIT Mathieu, LE PENNEC Guillaume, *Dark Earth*, Multisim, Paris, 1997.

BARBER Jeffrey, BENAGE Greg, GIVENS James, GROHE JR. Allan T., HARPER John, HAY John, HEIVILIN James, LEWIS Charles, MARTIN Harold, SNEAD John R., WERNER Jason, *Blue Planet*, Biohazard Games, Columbia, 1997.

BOLME Edward S., HECKT Andrew, STOLZE Greg, TRINDLE D.J., WICK John, WILLIAMS David, ZINSER John, *Legend of the five Rings*, Alderac Entertainment Group, Ontario, 1997.

DETWILLER Denis Peter, GLANCY Adam Scott, TYNES John, *Delta Green*, Pagan Publishing, Seattle, 1997.

TESSIER Philippe, *Polaris*, Halloween Concept, Paris, 1997.

ACHILLI Justin R., BATES Andrew, BRUCATO Phil, DANSKY Richard E., HALL Ed, HATCH Robert, LEE Michael B., LEMKE Ian, MOORE Jim, SKEMP Ethan, SUMMERS Cynthia, *Vampire: the Masquerade, third edition*, Stone Mountain, 1998.

ACHILLI Justin R., BRUCATO Phil, CASSADA Jackie, CENCZYK Mark, DANSKY Richard E., HATCH Robert, LEMKE Ian, REA Nick, SKEMP Ethan, *Kindred of the East*, White Wolf, Stone Mountain, 1998.

BABCOCK III L. Ross, BOYLE Robert, CHARRETTE Bob, DOWD Tom, HUME Paul, LEWIS Sam, MULVIHILL Michael, WEISMAN Jordan, WYLIE Dave, *Shadowrun third edition*, Fasa Corporation, Chicago, 1998.

BOULLE Philippe R., BROCHU Stéphane, MOSQUEIRA-ASHEIM Joshua, *Tribe 8*, Dream Pod 9, Montréal, 1998.

CAMPBELL Brian, REA Nick, *Chronica Transylvania, Dark Tides Rising*, White Wolf, Stone Mountain, 1998.

CULE Michael, PEARCY Derek, WALLIS James, *The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen*, Hogshead Publishing, Londres, 1998.

GERFAUD Denis, *Hystoire de fou*, Nestiveqnen, Aix-en-Provence, 1998.

MASTERS Philip, PRATCHETT Terry, *Discworld*, Steve Jackson Games, Austin, 1998.

STOLZE Greg, TYNES John, *Unknown Armies*, Atlas Games, Saint Paul, 1998.

ANDERSEN Marion, ANDERSON Phil, BLUM Michael, CARAMAGNO Sophia, ENGAN Charles, ENGAN Janyce GOODRICH John, HILL Steve, HODGE Mike, LAY Mike, MOLL Frederic, MONTANARO Rob, ROHRER Daniel, WINSTON Reginald, *Beyond the Mountains of Madness*, Chaosium, Oakland, 1999.

BENOIT David, CÉLERIN Sébastien, GABORIT Mathieu, LERIN Jean-Rémy, LULLIEN Jean-Baptiste, MARSAN Stéphane, SPINAT Xavier, WEIL Frédéric, *Agone*, Multisim, Paris, 1999.

BORGSTORM Rebecca Sean, *Nobilis*, Pharos Press, Tulsa, 1999.

CÉLERIN Sébastien, COLIN Fabrice, LERIN Jean-Rémy, *Les Chroniques de l'apocalypse I : Irysos*, Multisim, Paris, 1999.

FIGUEROA Marcelo Andres, KAPERPA Patrick, PINTO Jim, SOESBEE Ree, VAUX Rob, WICK John, WICK Jennifer, WILLIAMS David, WILSON Kevin G., *7th Sea*, Alderac Entertainment Group, Ontario, 1999.

MILLINGTON Ian, *Ergo*, 1999.

ROARK Sarah, SHOMSHAK Dean, *Time of Thin Blood*, White Wolf, Stone Mountain, 1999.

TYNES John, *Puppetland*, Hogshead Publishing, Londres, 1999.

ADKISON Peter, COOK Monte, SLAVICSEK Bill, TWEET Jonathan, WILLIAMS Skip, *Dungeons & Dragons third edition, Player's Handbook*, Wizards of the Coast, Renton, 2000.

APPEL Shannon, LAWS Robin D., ROBERTSON Roderick, STAFFORD Greg, *Hero Wars*, Issaries Inc., Oakland, 2000.

ATTINOST Benoît, BLONDEL Julien, PICARD Geoffrey, TESSIER Philippe, TIMBRE POSTE, VESPERINI Léonidas, *Prophecy*, Halloween Concept, Paris, 2000.

LAWS Robin D., *Pantheon*, Hogshead Publishing, Londres, 2000.

PAQUET Amélie, SALAÜN Thierry, DARMON Romain, TROMEUR Philippe, *René*, auto-édité, 2000.

WEST James V., *The Pool*, 2000.

ACHILLI Justin R., ARMOR Bryan, BATES Andrew, BLACKWELDER Kraig, CLIFFE Ken, GRABOWSKI Geoffrey C., HABECKER Dana, HATCH Robert, JOHNSON Sheri M., LONG Steven S., MCDONOUGH Chris, OGRON Alia, SKEMP Ethan, SOULBAN Lucien, STEWART James, THOMAS Richard, WIECK Stephan, *Exalted*, White Wolf, Stone Mountain, 2001.

ALLSTON Aaron, BILTON Alexander Sasha, DEMPSEY Steve, FREEMAN Peter, LAWS Robin D., MOLL Frederic, ROGERS Simon, SCANNELL Mike, SNEAD John R., THOMAS David, VARNEY Allen, WEBSTER James, *Dying Earth*, Pelgrane Press, Londres, 2001.

BAKER Andrew, DENAXAS Dimitrios, HOVERSON Julie, JONES Veronica V., MCDEVITT Bradley K., SIMPSON Gary, WILSON N., YANNER Kieran J., *Little Fears*, Key 20, Euclid, 2001.

BAUZA Antoine, *P'tites Sorcières*, auto-édité, 2001.

CHAPUISAT Guillaume, DURAND Olivier, NIEUDAN Éric, *Archipels, la guerre des ombres*, Oriflam, Montigny-les-Metz, 2001.

EDWARDS Ron, *Sorcerer*, Adept Press, Chicago, 2001.

MORAGUES Arnaud, *Donjon clefs en mains*, Delcourt, Paris, 2001.

ORACZ Michal, *De Profundis*, Wydawnictwo Portal, Gilwice, 2001.

ACHILLI Justin R., BLACKWELDER Kraig, CAMPBELL Brian, HINDMARCH Will, MARMELL Ari, *Victorian Age*, White Wolf, Stone Mountain, 2002.

BARDAS Raphaël, CÉLERIN Sébastien, CUIDET Arnaud, DESNOUS Damien, GRANIER DE CASSAGNAC Raphaël, KAUFMANN Vincent, LE MÉE Maël,

LHOMME Tristan, LULLIEN Jean-Baptiste, NOIREZ Jérôme, PEERBOLTE Willem, SAHMI Mehdi, WEIL Frédéric, *RetroFutur*, Multisim, Paris, 2002.

BRANNAN Timothy S., CAIRNS Andrew, CHAPMAN Paul, FLETCHER Robert, JURKAT M. Alexander, MARTIJENA Carlos Jose, WILBER James, WILBER Marianne, *Buffy the Vampire Slayer*, Eden Studios, New York, 2002.

CRANE Luke, *The Burning Wheel*, Luke Crane, 2002.

DONOGHUE Rob, HICKS Fred, *FATE*, Evil Hat Productions, 2002.

LAROSE Francis, PAQUETTE Benjamin, *Mechanical Dream*, SteamLogic, Montréal, 2002.

NIXON Clinton R., *Donjon*, Anvilwerks, Nouvelle-Orléans, 2002.

NIXON Clinton R., *Paladin*, Anvilwerks, Nouvelle-Orléans, 2002.

SORENSEN Jared A., *octaNe*, Memento Mori, 2002.

ACHILLI Justin R., DONOVAN Dale A., FELDSTEIN Travis-Jason, GRAY Joddie, HINDMARCH Will, KRAVIT Alan I., LOWDER James D., MARMELL Ari, WHITNEY-ROBINSON Voronica, *Kindred of the Ebony Kingdom*, White Wolf, Stone Mountain, 2003.

ADKISON Peter, BAKER Richard, COOK Monte, SLAVICSEK Bill, TWEET Jonathan, WILLIAMS Skip, *Dungeons & Dragons v.3.5, Player's Handbook*, Wizards of the Coast, Renton, 2003.

ADKISON Peter, BAKER Richard, COLLINS Andy, COOK Monte, NOONAN David, SLAVICSEK Bill, TWEET Jonathan, WILLIAMS Skip, *Dungeons & Dragons v.3.5, Dungeon Master's Guide*, Wizards of the Coast, Renton, 2003.

AMIRÀ Alexandre, ATTINOST Benoît, BENEY Jean-François, BENOIST Nicolas, BOUSQUET Charlotte, BUIL Bruno, CHEILAN Thomas, CLERMONT Antoine, COLLIN Olivier, CROC, CROITORIU Michaël, DELAFOSSE Guillaume, DERNY Cyril, FRUGIER Frédéric, GIRARDEY David, MAYOR Stéphane, MICARD Jean-François, NOËL Olivier, PICARD Geoffrey, RENAULT Patrick, SALAH Emmanuel, *C.O.P.S.*, Asmodée Éditions Siroz, Buc, 2003.

AMIRÀ Alexandre, ATTINOST Benoît, BENEY Jean-François, BENOIST Nicolas, BOUSQUET Charlotte, CHEILAN Thomas, CLERMONT Antoine, DOBREMEL Olivier, JULIEN Sandy, PICARD Geoffrey, SAUTRIOT Marc, *Helter Skelter*, Asmodée Éditions, Buc, 2003.



ARMOR Bryan, CHAMBERS John, COGMAN Genevieve, DANSKY Richard E., FLORY B.D., HECKEL IV Harry L., KILEY Ellen P., KILEY James, MCFARLAND Matthew, SHOMSHAK Dean, SOULBAN Lucien, SULEIMAN Colin A., *Orpheus*, White Wolf, Stone Mountain, 2003.

ATTINOST Benoît, BENEY Jean-François, BOUSQUET Charlotte, CLERMONT Antoine, DERNY Cyril, JULIEN Sandy, NOËL Olivier, PICARD Geoffrey, *Les Affranchis*, Asmodée Éditions, Buc, 2003.

ATTINOST Benoît, BLONDEL Julien, CROC, FANTON Olivier, HENRY Léo, TWARDOWSKI Matthias, *In Nomine Satanis Magna Veritas quatrième édition*, Asmodée Éditions, Buc, 2003.

BARBER Jeffrey, BENAGE Greg, HOLCOMB Jack, UPCHURCH Wil, VAUGHN Robert, *Midnight*, Fantasy Flight Games, Roseville, 2003.

BAYN Daniel, *Wushu*, Bayn.org, 2003.

BRY Bertrand, *Post-Mortem*, Oriflam, Montigny-les-Metz, 2003.

CAMOIRANO Dave, COOPER Ian, GALEOTTI Mark, HAWLEY Martin, KYER Jeffrey, LAWS Robin D., REVELL Jamie, STAFFORD Greg, THEXTON Bryan, *HeroQuest*, Issaries Inc., Oakland, 2003.

CFC, HENRY Léo, *Fire & Ice*, Asmodée Éditions Siroz, Buc, 2003.

CUENIN Mathieu, DUMARTIN Jean-Marc, FONTAINE Eric, HANNOYER Cyril, LARRÉ Jérôme, PLAGNE Sylvain, TERRIEN Nathanaël, *Mousquetaires de l'ombre*, Phénix Éditions, Paris, 2003.

CZEGE Paul, *My Life with Master*, Half Meme Press, Livonia, 2003.

HENSLEY Shane Lacy, *Savage Worlds*, Great White Games, Christianburg, 2003.

ACHILLI Justin R., BATES Andrew, BOULLE Philippe, BOWEN Carl, BRIDGES Bill, CHILLOT Rick, CLIFF Ken, LEE Michael B., WHITE WOLF GAME STUDIO, *The World of Darkness*, White Wolf, Stone Mountain, 2004.

ACHILLI Justin R., BOWEN Carl, CHAMBERS John, MARMELL Ari, MCFARLAND Matthew, ROARK Sarah, ROURKE Matthew J., SHOMSHAK Dean, STOLZE Greg, SULEIMAN Colin A., *Vampire the Requiem*, White Wolf, Stone Mountain, 2004.

AMIRÀ Alexandre, BARBARIN Rémi, BERNARD Pascal, BLONDEL Julien, CROITORIU Michaël, CUIDET Arnaud, DESURMOND Gaylord, DRAGAN Miroslav,

FENOT Philippe, PORTNOË Loïc, PRIVAT Grégory, RENAULT Patrick, SCIPION Johan, VESPERINI Léonidas, *Vermine, livre du meneur*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2004.

ATTINOST Benoît, BENEY Jean-François, BENOIST Nicolas, BOUSQUET Charlotte, CHEILAN Thomas, CLERMONT Antoine, CUIDET Arnaud, JULIEN Sandy, LARRÉ Jérôme, NOËL Olivier, PICARD Geoffrey, ROULLIER Olivier, SAUTRIOT Marc, *4 juillet*, Asmodée Éditions, Buc, 2004.

BAKER Keith, DECKER Jesse, DONAIS Michael, FINCH Andrew J., SLAVICSEK Bill, WILSON WYATT James, *Eberron*, Wizards of the Coast, Renton, 2004.

BAKER Vincent, *Dogs in the Vineyard*, Lumpley Games, 2004.

BARBARIN Rémi, BLONDEL Julien, BOMBAYL Raphaël, *Vermine, livre du joueur*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2004.

BELCHER Ian, HAHN August, Lone Wolf, Mongoose Publishing, Swindon, 2004.

BØE Bjorn, FELDSTEIN Travis-Jason, KOBAR Christopher, SHOWSHAK Dean, *Gehenna*, White Wolf, Stone Mountain, 2004.

BOWSER Chad. J., GOODWIN Deane P., NEWTON Andi, *Cthulhu Invictus*, Chaosium, Oakland, 2004.

CHENAULT Davis, MAC GOLDEN, *Castles & Crusades*, Troll Lord Games, Little Rock, 2004.

DAVOUST Lionel, GRUSSI Christian, MERKLING Sydney, *Arkeos, l'ombre du conquistador*, Extraordinary World Studio, Nancy, 2004.

FANTON Olivier, TWARDOWSKI Mathias, *Jésus reviens !*, Asmodée Éditions, Buc, 2004.

MAROY Renaud, *Pavillon noir*, Black Book Éditions, Lyon, 2004.

NIXON Clinton R., *The Shadow of Yesterday*, Anvilwerks, Nouvelle-Orléans, 2004.

ACHILLI Justin R., BLACKWELDER Kraig, BOULLE Philippe, BRIDGES Bill, BURNHAM Dean, CAMPBELL Brian, CHAMBERS John, CLIFF Ken, DIPESA Stephen Michael, HINDMARCH Will, HUBBARD Conrad, INABINET Samuel, KENSON Stephen, MCDONOUGH Chris, MONK Benjamin, SHEPPARD Malcolm, SKEMP Ethan, THOMAS Richard, TINNEY Mike, TODD Michael, VOSS Aaron, WIECK Stephan, WIECK Stewart, YELCK Frederick, *Mage: the Awakening*, White Wolf, Stone Mountain, 2005.

ALCANIZ MUNIZ Oscar, GARCIA APARICIO Carlos B., JUAREZ ROMERA Ignacio, ALMAGRO TORRECILLAS Pedro, SANTACRUZ ZARAGOZA Salvador, *Anima: Beyond Fantasy*, Edge Entertainment, Séville, 2005.

ANIOLOWSKI Scott David, APPEL Shannon, BALLON Bruce, BARTON William A., DUNN William G., ENGAN Janyce, HAMBLIN William, HERBER Keith, JOHNSON Sam, MORRISON Mark, PETERSEN Sandy, ROSS Kevin A., ROWE Eric, SAMMONS Brian M., TICE Michael, WILLIS Lynn, *Call of Cthulhu, sixth edition*, Chaosium, Oakland, 2005.

BAUZA Antoine, COSTARD Christophe, GHARBI Emmanuel, LE GRÜMPH, MAURIN-COSTARD Cécile, *Exil*, UbiK, Toulouse, 2005.

BAXTER Robert, FITCH Bob, JOHNSON Luke, JOHNSON Seth, LAFFERTY Mur, ROWE Andrew, *World of Warcraft*, Sword & Sorcery Studios, Stone Mountain, 2005.

BOUSQUET Patrick, CHRIS, NIEUDAN Eric, *Lanfeust*, Soleil, Toulon, 2005.

BOWEN Carl, CHAMBERS John, CLIFF Ken, JONES Rick, KILEY James, MARCHINTON Forrest B., MACFARLAND Matthew, MCKINNEY Deena C., PEACOCK Wayne D., RILEY Sean, ROURKE Matthew J., SKEMP Ethan, TINWORTH Adam, *Werewolf: the Forsaken*, White Wolf, Stone Mountain, 2005.

BUTY Pierre, D'HUISSIER Romain, FLORRENT, NEKO, VALLA Kristoff, *Qin*, 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2005.

CARE-BOSS Emily, *Breaking the Ice*, Black and Green Games, Plainfield, 2005.

CHAMBERS Jamie, DAVENPORT James, HICKMAN Tracy, LEE Tony, PEREGRINE Andrew, ROCKWOOD Nathaniel, SMITH Lester, THRASH Christopher, WARD James M., WEIS Margaret, *Serenity*, Margaret Weis Productions, Williams Bay, 2005.

D'HUISSIER Romain, KRISTOFF, LARRÉ Jérôme, NEKO, *Tiàn Xia Xianyang*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2005.

DEVERNAY Laurent, FAVRE Willy, *Brain Soda*, Krysaliid Éditions, Rouen, 2005.

DORVENNES Julien, PICQUENOT Fabrice, *Palimpseste*, Kysaliid Éditions, Rouen, 2005.

JAWORSKI Jean-Philippe, *Te Deum pour un massacre*, Éditions du Matagot, Paris, 2005.

MOSS William, PONDSMITH Michael Alyn, PONDSMITH Lisa, *Cyberpunk 203X*, R. Talsorian Games, Berkeley, 2005.

BABARIT Olivier, DUGOURD Daniel, GAUDO Michel, HAMM Fabien, *Maléfices*, troisième édition, Éditions du Club Pythagore, Cébazat, 2006.

BALSERA Leonard, DONOGHUE Robert, HICKS Fred, *Spirit of the Century*, Evil Hat Productions, 2006.

BELCHER Ian, HITE Kenneth, LYNCH Greg, SPRANGE Matthew, *RuneQuest IV*, Mongoose Publishing, Swindon, 2006.

CHAUDIER Christophe, LEFEBVRE Yann, *Crimes*, Caravelle, La Fare-les-Oliviers, 2006.

CRAIG Malcom, *Cold city*, Contested Ground Studios, Oxford, 2006.

CRUZ Robert, DAMM Carsten, DOWD Tom, FINDLEY Nigel D., FLOWERS James D., GASGIONE Marc, HENSLEY Shane Lacy, LAWS Robin D., MULVIHILL Mike, NELSON Jim, NIELSEN Mike, PIRON-GELMAN Diane, PROSPERI Louis J., RHOADES Sean R., SARGENT Carl, TERRA John J., *Earthdawn, recueil des donneurs de noms*, RedBrick Ltd, Auckland, 2006, trad. Par Aurélie Pesséas et Sabine Abbonato, Black Book Éditions, Lyon, 2010.

ELLIOTT Paul, LEGRAND Olivier, *Mazes & Minotaurs*, Legendary Games Studio, 2006.

FAVRE Willy, HEYLBROECK Julien, *Humanydyne*, 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2006.

FITZPATRICK Wilhelm, HARPER John, *Agôn*, auto-édité, 2006.

GUÉANT Claude, PLASSE Franck, *Trinités*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2006.

HICKS Fred, *Don't Rest your Head*, Evil Hat Productions, 2006.

LE GRÜMPH, NIEUDAN Éric, *DK System*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2006.

MARSHALL Stuart, *OSRIC*, Knights-n-Knaves, 2006.

SORENSEN Jared A., *Lacuna*, Memento Mori, 2006.

ACHILLI Justin R., ALEXANDER Alan, BARNES-HERMAN Kelley, BOWEN Carl, BRIDGES Bill, CHAMBERS John, CLIFFE Ken, COCKER Ned, HUBBARD Conrad, LEE Michael B., MILLEBERGER Matt, RICH Thomas, SCHAEFER Peter, STEWART James, TODD Mike, VOSS Aaron, WATT Andrew, *Scion*, White Wolf, Stone Mountain, 2007.

BEN-EZRA Seth, *Dirty Secrets*, Dark Omen Games, 2007.

BOYD Eric J., *The Committee for the Exploration of Mysteries*, Eric J. Boyd Design, 2007.

BRIAND Romaric, *Sens Renaissance*, 2007.

COMBREXELLE Anthony, *Patient 13*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2007.

FAVRE Willy, FLORRENT, HEYLBROECK Julien, LARRÉ Jérôme, NEKO, VALLA Kristoff, *Kuro*, 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2007.

GRAU Matthew D., MACKAY Fraser, *CthulhuTech*, Mongoose Publishing, Swindon, 2007.

HITE Kenneth, LAWS Robin D., *Trail of Cthulhu*, Pelgrane Press, Londres, 2007.

JACOBS James, LOGUE Nicolas, MCARTOR Mike, SUTTER James, *Hook Mountain Massacre (Le Massacre de la montagne crochue)*, Paizo, Redmond, 2007, trad. Aurélie Pesséas, Black Book Éditions, Lyon, 2008.

MAROY Renaud, *Les Cinq Soleils, tome 1 : la guerre des gouverneurs*, Black Book Éditions, Lyon, 2007.

OKADA Atsuhiko, *Ryuutama*, Jive Ltd, Tokyo, 2007, trad. par Pierre Gobinet-Roth, Mieko et Jérôme Larré, Lapin Marteau, Saint-Orens-de-Gameville, 2013.

ABNETT Dan, ASTLEFORD Gary, BARNES Owen, BLIGH Alan, COUNTER Ben, FLACK Kate, FRENCH John, HALEY Guy, HALL Andy, HUCKLEBERRY Tim, KENRICK Andrew, LATHAM Mark, LUIKART T.S., MASON Mike, PRAMAS Chris, PRIESTLEY Rick, *Dark Heresy*, Black Industries, 2008.

ANDERE Raphaël, GHARBI Emmanuel, GRÜMPH John, GUILLOUT Pascal, MAY Pierrick, *Hollywood*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2008.

ANIOLOWSKI Scott David, APPEL Shannon, ARBARET Guilhem, BALLON Bruce, DUNN William G., GRUSSI Christian, HAMBLIN William, HERBER Keith, JOHNSON Sam, MORRISON Mark, PETERSEN Sandy, ROSS Kevin A., ROWE Eric, SAMMONS Brian M., M.TARAPACKI Samuel, TICE Michael, WILLIS Lynn, *L'Appel de Cthulhu, sixième édition française*, Sans-Détour, Oyonnax, 2008.

BAKER III L. Richard, BILSLAND Greg, BONNER Logan, CARROLL Bart, CARTER Michele, COLLINS Andy, CORDELL Bruce R., HEINSOO Rob, MEARLS Mike, RADNEY-MCFARLAND Stephen, SCHAEFER Peter, SCHUBERT Stephen, SLAVICSEK Bill, WYATT James et autres, *Dungeons & Dragons, Player's Handbook*, fourth edition, Wizards of the Coast, Renton, 2008.

BOURSIER Anthony, CAUTELA Florent, CÉLERIN Sébastien, CLAVEL Fabien, GUÉANT Claude, LAAKMAN Grégoire, PLASSE Franck, *Khaos 1795*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2008.

CRANE Luke, *Mouse Guard*, Archaia Studio Press, Fort Lee, 2008.

FÉRAUD Gabriel, *Manga BoyZ*, Le Grimoire, Issy-les-Moulineaux, 2008.

KORTES Michael, LOGUE Nicolas, MCARTOR Michael K., SCOTT Amber E., SELINKER Mike, WOODRUFF Teeuwynn, *Edge to Anarchy*, Paizo, Redmond, 2008.

PROCTOR Daniel, *Labyrinth Lord*, Goblinoid Games, 2008.

TARAPACKI Samuel, *Guide de référence de l'écran*, Sans-Détour, Oyonnax, 2008.

WICK John, sort *Houses of the Blooded*, Wicked Dead Brewing Company, 2008.

ALLEN Dave, CLARKE Daniel Lovat, DARLINGTON Steve, GRANT Simon, HARAC Ian, HORNBORG Jude, HURLEY Michael, LITTLE Jason, MCBRIDE Gary, OLDFIELD Clive, OWEN Dylan, ROSENBERG Aaron, UREN Tim, *Warhammer third edition*, Fantasy Flight Games, Roseville, 2009.

ALLEN JR. Kevin, *Sweet Agatha*, Kevin Allen Jr. Design, 2009.

BARNES Owen, BLIGH Alan, BOLES Matt, FRENCH John, HOARE Andy, HUCKLEBERRY Tim, HURLEY Michael, IVCEK John, REASON, SCHOONMAKER Sean, STEWART Sam, *Rogue Trader*, Fantasy Flight Games, Roseville, 2009.

BAUGH Bruce, BILLS Randall N., BLUMENSTEIN Lars, BOYLE Rob, COLE Davidson, CROSS Brian, GRAHAM Jack, SNEAD John R., WOLTER Tobias, *Eclipse Phase*, Catalyst Game Labs, Lake Stevens, 2009.

BOMBAYL Raphaël, BURCKLE David, COLTICE Damien, *Chroniques oubliées*, Black Book Éditions, Lyon, 2009.

BOUSQUET Charlotte, FERNANDEZ Fabien, *Project: Pelican*, CDS Éditions, 2009.

BOYLE Rob, CAREY Elissa, CROSS Brian, GRENDEL Dan, HARDING Jennifer, JURY Adam, KENSON Steve, LITTELL Drew, LONSING Christian, LYONS David, LYONS Michelle, PAVAO Aaron, SZETO Jon, TAYLOR Peter, *Shadowrun 20<sup>th</sup> Anniversary Edition*, Catalyst Games Labs, Lake Stevens, 2009, trad. par Ombres portées, Black Book Éditions, Lyon, 2009.

BREIG Marv, FINCH Matthew, *Swords & Wizardry*, Mythmere Games, 2009.

BULMAHN Jason, CONNORS Tim, COOK Monte, COURTS Elizabeth, DAIGLE Adam, EITELBACH David A., JACOBS James, OPPEDISANO Greg, REYNOLDS Sean K., SCHNEIDER Wesley, WOON Hank, *Pathfinder Core Rulebook*, Paizo, Redmond, 2009.

BURGEAS Vincent, CHARPENTIER Elwin, CHEYRIAS Mikaël, EVRARD Guy-François, JAMBERT Laurent, LION Gauthier, *Aventures dans le monde intérieur*, La Boîte à Polpette, Moëlan-sur-Mer, 2009.

CAREY Christopher, JACOBS James, MCARTOR Mike, REYNOLDS Sean K., SUTTER James L., *Dragons Revisited*, Paizo, Bellevue, 2009.

COGET Jérémie, FINET Romuald, MICHEL Jérôme, PLASSE Franck, PLASSE Maxime, RIO Jean-Romarc, *B.I.A.*, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2009.

COMBREXELLE Anthony, *Notre tombeau*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2009.

COOPER Ian, DUNHAM David, LAWS Robin D., RICHARD Jeff, WHITAKER Lawrence, *HeroQuest*, second edition, Moon Design Publications, Ann Arbor, 2009.

CUIDET Arnaud, *Metal Adventures*, Éditions du Matagot, Paris, 2009.

DESSEAUX Nicolas, *Épées & Sorcelleries*, Brave Halfling Publishing, 2009.

EDWARDS Ron, *S/lay w/ Me*, Adept Press, Chicago, 2009.

FAVRE Willy, *Sable rouge*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2009.

FAVRE Willy, HEYLBROECK Julien, *Warsaw*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2009.

FLORENT, NEKO, VALLA Kristoff, *Yggdrasil*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2009.

HARPER John, *Danger Patrol*, auto-édité, 2009.

HARPER John, MALBOS Yragaël, *Lady Blackbird*, auto-édité, 2009.

HOLTER Matthijs, *Archipelago*, second edition, 2009.

JEANNETTE Alexandre, *10 000*, Les Livres de l'Ours, 2009.

JENSEN Frederik J., *Montsegur 1244*, Thoughtful Games, Oxie, 2009.

KENSON Stephen, LINDROOS FREIN Nicole, PRAMAS Chris, SCHWALB Robert J., SCOBLE Jesse, *A Song of Fire & Ice*, Green Ronin Publishing, Renton, 2009.

LEHMAN Ben, *Polaris*, These are our Games, 2009.

MCCREARY Rob, JACOBS James, *The Final Wish (Le Dernier Souhait)*, Paizo, Bellevue, 2009, trad. Jessica Leclerq, Black Book Éditions, Lyon, 2012.

MORNINGSTAR Jason, *Fiasco*, Bully Pulpit Games, Chappell Hill, 2009.

SORENSEN Jared A., *Parsely Games*, 2009.

TEVIS Paul, *A Penny for my Thoughts*, Evil Hat Productions, 2009.

AXELROD Jared, BURNEKO Jesse, JONES Kat, PAOLETTA Nathan D., SCOTT Kira, ZEITLIN Sam, *Annalise*, NDP Design, 2010.

BAKER Vincent, *Apocalypse World*, Lumpley Games, 2010, trad. par Gregory Pogorzelsky, La Boîte à Heuhh, Fonsorbes, 2012.

BALSERA Leonard, BUTCHER Jim, COGMAN Genevieve, DONOGHUE Rob, HICKS Fred, HITE Kenneth, MACKLIN Ryan, UNDERKOFFLER Chad, CLARK Valentine, *The Dresden Files, volume one: Your Story*, Evil Hat Productions, 2010.

BANKS Cam, *Smallville*, Margaret Weis Productions, Williams Bay, 2010.

BANKS Cam, BAUR Wolfgang, BULMAHN Jason, BUTLER Jim, CAGLE Eric, DAVIS Graeme, DAIGLE Adam, FROST Joshua J., JACOBS James, HITE Kenneth, KENSON Steve, LAWS Robin D., LEATI Tito, MCCREARY Rob, MACLEAN Hal, et autres, *Pathfinder Game Mastery Guide*, Paizo, Redmond, 2010.

CAÏRA Olivier, PLASSE Franck, VERSCHUEREN Jérôme, *Adventure Party, Les Compagnons du roi Norgal*, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2010.

CAMPBELL Brian, HERBER Keith, TYNES John, *Dunwich*, trad. Vivien Féasson, Sans-Détour, Oyonnax, 2010.

D'HUISSIER Romain, FAVRE Willy, DEVERNAY Laurent, HEYLBROECK Julien, TREILLE Stéphane, *La Brigade chimérique*, Sans-Détour, Oyonnax, 2010.

DESCHAMP Joëlle, DUQUESNE Laurent, HUBLEUR Frédéric, MONNIER-RAGAIGNE Ludovic, NELYHANN, PAPPACODA Aldo, RIO Jean-Romarc, *Les Ombres d'Esteren*, Agate Éditions, Levallois-Perret, 2010.

FAVRE Willy, NEKO, VALLA Kristoff, *Z-Corps, Le 7<sup>ème</sup> Cercle*, Anglet, 2010.

GONBERT Matthieu, MAY Pierrick, *Deadline*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2010.

HUTTON Gregor, *Remember Tomorrow*, BoxNinja, 2010.

JACOBS James, VAUGHAN Greg A., *Pathfinder, Kingmaker, The Varnhold Vanishing*, Paizo, Redmond, 2010, trad. Aurélie Pesséas, Black Book Éditions, Lyon, 2011.

MATHIEU Vincent, *Cats !*, Éditions Icare, Saint-Martin-d'Hères, 2010.

MCDALDNO Avery Alder, *Perfect Unrevised, Buried Without Ceremony*, 2010.

RAGGI IV James Edward, *Lamentations of the Flame Princess, Lamentations of the Flame Princess*, 2010.

VERSCHUEREN Jérôme, *2012 Extinction*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2010.

XI, *Nothingness*, auto-édité, 2011.

ACHILLI Justin, BAILEY Russell, MCFARLAND Matthew, WEBB Eddy, *Vampire the Masquerade, 20th Anniversary Edition*, Stone Mountain, 2011.



ANGULA Amadio, MAGGI Marco, MCDOWALL-THOMAS Dominic, NEPITELLO Francesco, *The One Ring, Adventures over the Edge of the Wild*, Cubicle 7, Oxford, 2011.

ATTINOST Benoît, LARRÉ Jérôme, *Within*, Les Écuries d'Augias, Saint-Étienne, 2011.

AURIBEAU Philippe, DULA Ralph, LAY Mike, O'CONNELL Gary, ROSS Kevin A., SUMPTER Gary, SZACHNOWSKI Lucya, *Innsmouth*, trad. Philippe Auribeau, Sans-Détour, Oyonnax, 2011.

BAKER Keith, BAUR Wolfgang, BOOMER Clinton J., BULMAHN Jason, Joshua J. FROST, GREENWOOD Ed, JACOBS James et autres, *Inner Sea World Guide*, Paizo, Redmond, 2011.

BARRIÈRE Matthieu, FOULADOUX Frédéric, MARCHESI Claire, PECCOZ Pierre-Olivier, RENEVIER Philippe, *Shade*, Ludopathes, Toulouse, 2011.

BLANCHARD Vincent, CÉLERIN Sébastien, JAWAD, LULLIEN Jean-Baptiste, PASSUELLO Yoann, SAURA Ismaël, TERRIER Martin, VERSCHUEREN Jérôme, *Wasteland*, Département des Sombres Projets, 2011.

BULMAHN Jason, JACOBS James, RADNEY-MACFARLAND Stephen, REYNOLDS Sean K., *Beginner Box*, Paizo, Redmond, 2011.

BULMAHN Jason, HITCHCOCK Tim, MCCOMB Colin, MCCREARY Rob, NELSON Jason, RADNEY-MACFARLAND Stephen, REYNOLDS Sean K., STEPHENS Owen K.C., TAYLOR Russ, *Ultimate Magic*, Paizo, Redmond, 2011.

CAKEBREAD Peter, PEREGRINE Andrew, STURROCK Brian, WALTON Ken, *Airship Pirates*, Cubicle 7, Oxford, 2011.

CASTAN Olivier, ROUDIER Emmanuel, YODRAM, *Würm*, Éditions Icare, Saint-Martin-d'Hères, 2011.

DUPONT Willy, *Dés de sang*, Pulp Fever Éditions, Le Haillan, 2011.

GÉRARD Christophe, *Mississipi*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2011.

GOODMAN Joseph, ALLISON Tavis, KOVACS Doug, STROH Harley, ZIMMERMAN Dieter, *Dungeon Crawl Classics*, Goodman Games, San Diego, 2011.

GRÜMPH John, DAVOUST Anne, DAVOUST Olivier, GUILLOUT Pascal, BACHMANN Christophe, *Les Mille-Marches*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2011.

HITE Henneth, *Night's Black Agents*, Pelgrane Press, Londres, 2011.

LARRÉ Jérôme, *Tenga*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2011.

LECOINTE Sébastien, LEMAI Élise, *Manga No Densetsu*, Ludopathes, Toulouse, 2011.

NASH Pete, WHITAKER Lawrence, *Legend*, Mongoose Publishing, Swindon, 2011.

ROBBINS Ben, *Microscope*, Lame Mage Productions, 2011.

SCHNEIDER F. Wesley, *Rule of Fear*, (Guide de l'Ustalav), Paizo, Redmond, 2011, trad. Aurélie Pesséas, Black Book Éditions, Lyon, 2012.

SCIPION Johan, *Sombre*, Terres étranges, 2011.

ASHLEY Richard, BAROLI Thomas, BOGENRIEF Todd, VAN BUREN Brandon, CAMERON Phil, EDLAND Vidar, LHOMME Tristan, RAMOS Ruben, STOUT Mark, SUTTON James, WATSON Denis, WIESE Chris, *Fading Suns Revised*, Fasa Corporation, Chicago, 2012.

AURIBEAU Philippe, ALRAUNE DE BONI Fabrice, COPPET Pierre, GABORIT Mathieu, GUIROU Camille, ISNARD Jérôme, ROULLIER Olivier, *Les Chroniques des féals*, Sans-Détour, Oyonnax, 2012.

BANKS Cam, DONOGHUE Robert, NORRIS Jack, SCOBLE Jesse, SULLIVAN Aaron, UNDERKOFFLER Chad, *Marvel Heroic Roleplaying*, Margaret Weis Productions, Williams Bay, 2012.

CARRYER Simon, *On Mighty Thews*, auto-édité, 2012.

CÉLERIN Sébastien, DESNOUS Damien, HEITZ Nicolas, HENRY Hélène, LAAKMAN Grégoire, PÉRIER Isabelle, ROCROY Damien, TERRIER Martin, *Nephilim*, quatrième édition, the SimStim, Edge et Éditions Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 2012.

CLÉMENT Julien, *Terra Incognita*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2012.

COLOMBEAU Rafael, LALANDE François, GRÜMPH John, MAY Pierrick, *Bloodlust Metal*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2012.

DAPREMONT Thibault, FLORRENT, NEKO, VALLA Kristoff, *Keltia*, Le 7<sup>ème</sup> Cercle, Anglet, 2012.

GABILLAUD Simon, NÉHÉMIE Mathieu, PIGNAT Coline, *Teocali*, Footbridge, Lille, 2012.

GHARBI Emmanuel, PANHALEUX Lionel, THOMELIN Nicolas, *Eleusis*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2012.

GIEVER Ole Peder, GUDMUNDSSEN Martin Bull, *Itras By*, Vagrant Workshop, Köln, 2012.

HILWEIN Fabien, *Monostatos*, L'Alcyon, Paris, 2012.

JACOBS James, MCCREARY Rob, PETT Richard, *Pathfinder, Carrion Crown, Trial of the Beast*, Paizo, Redmond, 2011, trad. Aurélie Pesséas, Black Book Éditions, Lyon, 2012.

JEANNERAT Lionel, JOSPIN Laurent Valentin, THOMAS Quentin, *Billet rouge*, Les Écuries d'Augias, Saint-Étienne, 2012.

JELINO, *Romance érotique*, coll. « In-Vitro », Les Écuries d'Augias, Saint-Étienne, 2012.

LHOMME Tristan, *Sous un ciel de sang*, Sans-Détour, Oyonnax, 2012.

MCDALDNO Avery Alder, *Monsterhearts*, Buried Without Ceremony, 2012.

PRESTON Sean, *Tremulus*, Reality Blurs, 2012.

SINTES Frédéric, *Prosopopée*, Limbic Systems, 2012.

WADE-WILLIAMS Paul, *Leagues of Adventure*, Triple Ace Games, 2012.

VERSCHUEREN Jérôme, *Solipcity*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2012.

ALLEN Dave, BROOKE Max, CAGLE Eric, CARMAN Shawn, CLARKE Daniel Lovat, DUNN John, FANNON Sean Patrick, FEIPEL Nathaniel, FISCHER Andrew, HENSLEY Shane Lacy, HERSHEY Sterling, HUCKLEBERRY Tim, KOGGE Mike, LITTLE Jason, MARKER Jason, STEWART Sam, WATSON Ross W., *Star Wars Edge of the Empire*, Fantasy Flight Games, Roseville, 2013.

AURIBEAU Philippe, LHOMME Tristan, PUIG Cyril, TIBATTS Emily, *Sciences forensiques & Psychologies criminelles*, Sans-Détour, Oyonnax, 2013.

BENNER Jesse, BRUCK Benjamin, BULMAHN Jason, COSTELLO Ryan, RADNEY-MACFARLAND, REYNOLDS Sean K. et autres, *Ultimate Campaign*, Paizo, Redmond, 2013.

CONYERS David, COURTEMANCHE Brian, GILHAM Peter, SAMMONS Brian M., WHITE Glyn, *The House of R'lyeh*, Chaosium, Oakland, 2013.

COOK Monte, GERMAIN Shanna, REYNOLDS Sean K., *Numenera*, Monte Cook Games, 2013.

CROITORIU Michaël, CUENDE François-Xavier, FERRAND Cédric, LARRÉ Jérôme, *Gardochoes partout, Justice nulle part*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2013.

CUIDET Arnaud, *Faust Commando*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2013.

DEVERNAY Laurent, GUÉANT Claude, PLASSE Franck, TOUTAIN Frédéric, VERSCHUEREN Jérôme, *L'Aventure perdue d'Arsène Lupin*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2013.

FENOT Philippe, FERRAND Cédric, LHOMME Tristan, *Wastburg*, Les XII Singes, Saint-Didier-au-Mont-d'Or, 2013.

GRÜMPH John, *Oltrée !*, John Doe, Jouy-le-Moutier, 2013.

HEINSOO Rob, TWEET Jonathan, *13th Age*, Pelgrane Press, Londres, 2013.

SERÉ Laurent, THÉVENIN Frédéric, *ForSats*, Studio09, 2013.

BANKS Cam, CHALKER Dave, CONWAY Brendan, GILBERT Dean, LELAND Chris, MÉNARD Philippe-Antoine, NORRIS Jack, SULLIVAN P.K., DIAZ TRUMAN Mark, VALENTINELLI Monica, WEIS Margaret, WIELAND Robert, *Firefly*, Margaret Weis Productions, Williams Bay, 2014.

DELANGHE Gaëlle, DEVERNAY Laurent, LARRÉ Jérôme, LEGAY Pierre, *GUTS*, JdR à venir aux éditions Lapin Marteau.

### **Jeux de société cités**

BAKER Stephen, *Heroquest*, Games Workshop, Nottingham, 1989.

CORBETT Robert, STAFFORD Greg, *Nomad Gods*, Chaosium, Oakland, 1977.

COSTIKYAN Greg, *Pax Britannica*, Victory Games, 1985.

DARROW Charles et MAGIE Elisabeth, *Monopoly*, Parker Brothers, Salem, 1935.

DES PALLIÈRES Philippe, MARLY Hervé, *Les Loups-garous de Thiercelieux*, Éditions Lui-même, Saint-Père-en-Retz, 2001.

LAMBERT Richard, RILSTONE Andrew, WALLIS James, *Once Upon a Time*, Atlas Games, Saint Paul, 1993.

PRATT A.E., PRATT Elva, *Cluedo*, Waddingtons Games, Londres, 1949.

STAFFORD Greg, *White Bear and Red Moon*, Chaosium, Oakland, 1975.

### **Jeux vidéo cités**

ADHAM Ayman, METZEN Chris, PARDO Robert, *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, Irvine, 2004.

ANDERSON Tim, BLANK Marc, LEBLING Dave, DANIELS Bruce, *Zork*, Infocom, Cambridge, 1977.

ARENA NET, BOER James, FLANNUM Eric, GRUBB Jeff, JOHANSON Colin, O'BRIEN Mike, SOESBEE Ree, STEIN Bobby, *Guild Wars 2*, NCSOFT, Seoul, 2012.

ARNOLD Ken, LANE Jon, TOY Michael, WICHMAN Glenn, *Rogue*, 1980.

ARNOLD Ken, GARRIOTT Richard, *Ultima I, The First Age of Darkness*, Origin Systems, Manchester, 1981.

ASO Hiroshi, SEGA AM2, SUZUKI Yu, YOSHIMOTO Masahiro, *Shenmue*, Sega, Tokyo, 1999.

AVELLONE Chris, BLACK ISLE STUDIOS, *Planescape: Torment*, Interplay Entertainment, Los Angeles, 1999.

ARKANE STUDIOS, BARE Ricardo, BROSIUS Terri, COLANTONIO Raphael, GROSSMAN Austin, SMITH Harvey, *Dishonored*, Bethesda Softworks, Rockville, 2012.

BAGLOW Brian, DMA DESIGN, HAMILTON Keith R., *Grand Theft Auto*, BMG Interactive devenu Rockstar Games, New York, 1997.

BARNETT Greg, KAKOURIS Arthur, KIDD Paul, *Shadowrun*, Beam Software, Melbourne, 1993.

BARTLE Richard, TRUBSHAW Roy, *MUD*, Essex University, Colchester, 1978.

BIG BLUE BOX, MOLYNEUX Peter, *Fable*, Microsoft Studios, Redmond, 2004.

BIOWARE, MUZYKA Ray, OHLEN James, *Baldur's Gate*, Black Isle Studio, Orange County, 1998.

BIOWARE, FALKNER David, HUDSON Casey, KARPYSHYN Drew, WATAMANIUK Preston, *Mass Effect*, Microsoft Studios, Redmond, 2007.

BIOWARE, FALKNER David, HUDSON Casey, KARPYSHYN Drew, WALTERS Mac, WATAMANIUK Preston, *Mass Effect 2*, Electronic Arts, Redwood City, 2010.

BIOWARE, GAIDER David, KNOWLES Brent, LAIDLAW Mike, OHLEN James, TUDGE Dan, *Dragon Age: Origins*, Electronic Arts, Redwood City, 2009.

BIOWARE, *Star Wars: The Old Republic*, Electronic Arts et LucasArts, Austin, 2011.

BLUTH Don, *Dragon's Lair*, Advanced Microcomputer Systems, 1983.

CAIN Tim, FRAGO Brian, HENDEE David, EVERTS Scott, JONES Chris, TAYLOR Christopher, URQUHART Feargus, *Fallout*, Interplay Entertainment, Los Angeles, 1997.

CANTAMESSA Christian, CARSON Ted, HOUSER Dan, KUNKLER David, MARTIN Steve, ROCKSTAR SAN DIEGO, UNSWORTH Michael, *Red Dead Redemption*, Rockstar Games, New York, 2010.

CARMACK Adrian, CARMACK John, ROMERO John, *Doom*, id Software, Mesquite, 1993.

CCP GAMES, *EVE Online*, CCP Games, Reykjavik, 2003.

CCP SHANGAI, *Dust 514*, CCP Games, Reykjavik, 2013.

CROWTHER William, WOODS Don, *Colossal Cave Adventure*, Level 9 / Rainbird, 1976.

CYAN WORLDS, *Myst*, Broderbund Software, Eugene, 1993.

DE LUCA Frank, LEDENT Alexandre, MERCIER Yannis, VIBES ONLINE GAMING, *Mankind*, Cryo Interactive, Paris, 1998.

DÉSILETS Patrice, RAYMOND Jade, *Assassin's Creed 2*, Ubisoft, Montréal, 2009.

EIDOS MONTRÉAL, *Deus Ex Human Revolution*, Square Enix, Montréal et Tokyo, 2011.

GREENBERG Andrew C., WOODHEAD Robert, *Wizardry: Proving Ground of the Mad Overlord*, Sir-Tech Software Inc., 1981.

HOWARD Todd, ROLSTON Ken, *The Elder Scrolls III, Morrowind*, Bethesda et Ubisoft, Rockville, 2002.

HOWARD Todd, KUHLMAN Kurt, NESMITH Bruce, *The Elder Scrolls V, Skyrim*, Bethesda, Rockville, 2011.

LINDEN LAB, *Second Life*, Linden Lab, San Francisco, 2003.

MAXIS, WRIGHT Will, *Les Sims 3*, EA Games, Redwood City, 2009.

MIKAMI Shinji, *Resident Evil*, Capcom, Osaka, 1996.

NCSOFT, *Aion: the Tower of Eternity*, NCSOFT, Seoul, 2008.

NIHILISTIC SOFTWARE, *Vampire: the Masquerade: Redemption*, Activision, Santa Monica, 2000.

NISHITANI Akira, YASUDA Akira, *Street Fighter II*, Capcom, Osaka, 1991.

PAJTINOV Alexey, POKHIKO Vladimir, *Tetris*, 1984.

ROLSTON Ken, *The Elder Scrolls IV, Oblivion*, Bethesda, Rockville, 2006.

SAKAGUCHI Hironobu, TERADA Kenji, *Final Fantasy*, Square Co., Tokyo, 1987.

SMITH Stuart, TENNEY Glenn, *Adventure Construction Set*, Electronic Arts, Redwood City, 1984.

SPIDERWEB SOFTWARE, *Avernum: Escape from the Pit*, Spiderweb Software, Seattle, 1995.

STORMONT STUDIOS, *Neverwinter Nights MMORPG*, Strategic Simulations, 1991.

STRATEGIC SIMULATIONS INC, *Pool of Radiance*, Strategic Simulations Inc, 1988.

### Œuvres littéraires citées

ACHILLI Justin, FLEMING Ghebord, GRIFFIN Eric, RYAN Kathleen, WIECK Stewart, *Vampire: the Masquerade, The Fall of Atlanta, White Wolf, Stone Mountain*, 2003.

ALGAYRES Muriel, BARDAS Raphaël, BESSON Nathalie, GRANIER DE CASSAGNAC Raphaël, *Abyme*, Éditions Mnémos, Paris, 2009.

ANDERSON Poul, *Three Hearts and Three Lions*, Doubleday, New York, 1961.

ARNOLD Mark Alan, WINDLING Terri (dir.), *Borderland*, Roc Books, New York, 1986.

ASPRIN Robert (dir.), *Thieves' World*, Ace Books, New York, 1979.

BALZAC Honoré de, *La Peau de chagrin*, Gosselin et Urbain Canel, Paris, 1831.

BARRIE James Matthew, *Peter Pan, or the Boy who wouldn't Grow up*, Londres, 1904.

BAUDELAIRE Charles, *Les Fleurs du mal*, Poulet-Malassis et de Broise, Paris, 1857.

BAUM Frank L., *The Wonderful Wizard of Oz*, George M. Hill Company, Chicago, 1900.

BORGES Jorge Luis, « Tlön, Uqbar, Orbis Tertius », in *El Jardín de Senderos que se bifurcan*, Sur, Buenos Aires, 1941.

BORGES Jorge Luis, « La Biblioteca de Babel », in *El Jardín de Senderos que se bifurcan*, Sur, Buenos Aires, 1941.

BORGES Jorge Luis, *El Libro de los Seres Imaginarios*, Fondo de Cultura Económica en México, México, 1957.

BROSSEAU Michel, *Kill that Marquise*, Publie.net, 2012.

BOUSQUET Charlotte, *Le Cœur d'Amarantha, Les Arcanes de la trahison*, Nestiveqnen, Aix-en-Provence, 2004.

BOUSQUET Charlotte, *Arachnae*, Éditions Mnémos, Paris, 2009.

BRY David, *2087*, Black Book Éditions, Lyon, 2012.

BULL Emma, SHETTERLY Will (dir.), *Liavek*, Ace Books, New York, 1985.

BUTOR Michel, *La Modification*, Éditions de Minuit, Paris, 1957.

CALVINO Italo, *Se una una notte d'inverno un viaggiatore*, Einaudi, Turin, 1979.

CALVO David, *Délius, une chanson d'été*, Éditions Mnémos, Paris, 1997.

- CAMUS David, FAZI Mélanie, GRANIER DE CASSAGNAC Raphaël, POUJOIS Laurent, *Kadath*, Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 2013.
- CARROLL Lewis, *Through the Looking-Glass*, Macmillan Publishers, Londres, 1871.
- CHARRETTE Robert N., *Never Deal with a Dragon*, Roc Books, New York, 1990.
- CHATTAM Maxime, *Autre monde, L'Alliance des Trois*, Albin Michel, Le Livre de poche, Paris, 2008.
- CHAUMETTE Jean-Christophe, *Le Jeu*, Fleuve noir, Paris, 1989.
- CLAVEL Fabien, *Homo Vampiris*, Éditions Mnémos, Paris, 2009, réédition de 2014.
- CLUZEAU Nicolas, *La Ronde des vies éternelles*, Nestiveqnen, Aix-en-Provence, 2002.
- COLIN Fabrice, *Les Vestiges d'Arcadia*, Éditions Mnémos, Paris, 1998, réédition *Arcadia l'intégrale*, Bragelonne, Paris, 2014.
- COLIN Fabrice, NOIREZ Jérôme, *Enquête sur les vampires*, coll. « Les Carnets de l'étrange », Éditions Fetjaine, Paris, 2010.
- COLLET David, COLLET Isabelle, *Nephilim, le chant de la terre*, Éditions Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 2014.
- COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, Scholastic Corporation, New York, 2008.
- COLLINS Suzanne, *Hunger Games, l'embrasement*, 2009, trad. par Guillaume Fournier, Pocket Jeunesse, Paris, 2010.
- CORTAZAR Julio, *Rayuela*, Sudamericana, Buenos Aires, 1963.
- DOYLE Arthur Conan, *The Lost World*, Hodder & Soughton, Londres, 1912.
- DUNSANY Lord, *The Gods of Pegāna*, Elkin Matthews, Londres, 1905.
- ENDE Michael, *L'histoire sans fin*, 1979, trad. par Dominique Autrand, Stock, Paris, 2008.
- ESTES Rose, *Dungeon of Dread*, TSR, Lake Geneva, 1982.
- FARMER José Philip, *World of Tiers, The Maker of Universes*, Ace Books, New York, 1965.
- FAYE Estelle, « In Arcadia Ego », in *Fiction*, n°19, Les Moutons électriques, Montélimar, 2014, 268 pages.
- FERRAND Cédric, *Wastburg*, Les Moutons Électriques, Lyon, 2011.
- FINDLEY Nigel D., *Shadowrun, 2XS*, Roc Books, New York, 1992, trad. par Morgan Rousseau et Ghislain Bonnotte, Black Book Éditions, Lyon, 2011.
- FLAUBERT Gustave, *Madame Bovary*, Michel Lévy Frères, Paris, 1857.



- GABORIT Mathieu, *Souffre-jour*, Éditions Mnémos, Paris, 1995.
- GABORIT Mathieu, *Les Chroniques crépusculaires*, Éditions Mnémos, Paris, 1995, réédition de 1999.
- GABORIT Mathieu, *Les Chroniques crépusculaires*, Mnémos, Paris, 1999.
- GABORIT Mathieu, *Abyrne, Aux ombres d'abyrne*, Éditions Mnémos, Paris, 1996, réédition de 2013.
- GABORIT Mathieu, *Les Chroniques des féals*, Bragelonne, Paris, 2000.
- GRAHAME Kenneth, *The Wind in the Willows*, Methuen, Londres, 1908.
- GREENWOOD Ed, *Elminster, The Making of a Mage*, TSR, Lake Geneva, 1995.
- GRIMBERT Pierre, *Le Secret de Ji*, Éditions Mnémos, Paris, 1996, réédition de 2012.
- GROSS Dave, *Pathfinder Tales, Prince of Wolves*, Paizo, Redmond, 2010, *Le Prince des loups*, trad. par Aurélie Pesséas, Black Book Éditions, Lyon, 2011.
- HAMILTON Laurell K., *Anita Blake Vampire Hunter, Guilty Pleasure*, Ace Books, New York, 1993.
- HERBERT Frank, *Dune*, Chilton Books, New York, 1965, Robert Laffont, Paris, 2003.
- HOBB Robin, *Liveship Traders Trilogy*, Bantam Books, New York, 1998.
- HOMÈRE, *L'Odyssée*, Folio Classiques, Paris, 2003.
- HUYSMANS Joris-Karl, *À rebours*, 1884, coll. « Bibliothèque de l'Académie Goncourt », George Crès, Paris, (1922).
- JAWORSKI Jean-Philippe, *Gagner la guerre*, Les Moutons électriques, Lyon, 2009, réédition de 2013.
- JONES Howard Andrew, *Pathfinder Tales, The Plague of Shadows*, Paizo, Redmond, 2011, *La Peste des ombres*, trad. par Aurélie Pesséas, Black Book Éditions, Lyon, 2012.
- JOYCE James, *Ulysses*, Sylvia Beach, Paris, 1922.
- HOBB Robin, *Liveship Traders Trilogy, Ship of Magic*, Voyager Books, New York, 1998.
- KING Stephen, *Misery*, Viking, New York, 1987.
- LANG John, *Le Donjon de Naheulbeuk*, 2001.
- LINDHOLM Megan, *Wizards of the Pigeons*, Ace Books, New York, 1986.
- LIVINGSTONE Ian, JACKSON Steve, *The Warlock of Firetop Mountain*, Puffin Books, Londres, 1982.
- LOUIS René, *Tristan et Iseult*, trad. par René Louis, coll « Classiques », Le Livre de Poche, Paris, 1972 (2008), 283 pages.

- LOVECRAFT H. P., *Celephaïs*, Rainbow, 1922.
- LOVECRAFT H. P., *The Call of Cthulhu*, 1928, « L'Appel de Cthulhu » in *Les Montagnes hallucinées*, trad. par David Camus, Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 2013.
- LOVECRAFT H. P., *The Dreams in the Witch House*, Weird Tales, Chicago, 1933.
- LOVECRAFT H. P., *At the Mountains of Madness*, 1936, *Les Montagnes hallucinées*, trad. par David Camus, Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 2013.
- LOVECRAFT H. P., *The Shadow out of Time*, 1936, « Dans l'abîme du temps » in *Les Montagnes hallucinées*, trad. par David Camus, Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 2013.
- LOVECRAFT H. P., *The Case of Charles Dexter Ward*, Weird Tales, Chicago, 1941.
- LOVECRAFT H. P., *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Arkham House, Sauk City, 1943.
- MARTIN George R.R. (dir.), *Wild Cards*, Bantam Books, New York, 1987.
- MARTIN George R.R. (dir.), *Aces High*, Bantam Books, New York, 1987.
- MARTIN George R.R. (dir.), *Jokers Wild*, Bantam Books, New York, 1987.
- MARTIN George R.R., *A Game of Thrones*, Bantam Books, New York, 1996.
- MARTIN George R.R., *Le Trône de fer, l'intégrale 3*, 2000, trad. par Jean Sola, J'ai lu, Paris, 2010.
- MAUPASSANT Guy de, *Le Horla*, Gil Blas, Paris, 1886.
- MAUPASSANT Guy de, *Pierre et Jean*, coll. « Folio Classique », Gallimard, Paris, 1887, (1999), 282 pages.
- MIZUNO Ryo, *Les Chroniques de la guerre de Lodoss*, Kadokawa Shoten, Tokyo, 1991.
- MORRIS William, *The Wood beyond the World*, Kelmscott Press, Londres, 1894.
- PACKARD Edward, *Sugarcane Island*, Vermont Crossroad Press, Waitsfield, 1976.
- PACKARD Edward, *The Cave of Time*, Bantam Books, Londres, 1979.
- PEREC George, *Un homme qui dort*, Denoël, Paris, 1967.
- PEVEL Pierre, *Les Lames du cardinal*, Bragelonne, Paris, 2007, réédition Folio 2013.
- POE Edgar Allan, *The Narrative of d'Arthur Gordon Pym of Nantucket*, Harper, New York, 1838.
- POE Edgar Allan, « The Domain of Arnheim », 1850.
- PULLMAN Philip, *His Dark Materials*, (*À la Croisée des mondes*), Scholastic Corporation UK Ltd, Londres, 1995.
- RICE Anne, *Interview with the Vampire*, Alfred A. Knopf, New York, 1976.

ROWLING J.K., *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Bloomsbury Publishing, Londres, 1997.

SALVATORE R.A., *The Dark Elf Trilogy, Homeland*, TSR, Lake Geneva, 1990, *Terre natale*, trad. par Sonia Quémener, Bragelonne, Paris, 2008.

SILHOL Léa, *La Sève et le Givre*, Éditions de l'Oxymore, Montpellier, 2002.

STEVENSON Robert Louis, « The Little Land », in *A Child's Garden of Verses*, 1885.

STOKER Bram, *Dracula*, Archibald Constable and Company, Londres, 1897.

SUZUKI Koji, *Ring*, 1991.

SWIERCZYNSKI Duane, *Meurtre au manoir des Wayne*, 2008, trad. par Stan Barets, Éditions Tornade, Paris, 2009.

TOLKIEN J.R.R., *The Lord of the Rings (Le Seigneur des anneaux)*, Allen & Uwin, Londres, 1954.

TOLKIEN J.R.R., *The Silmarillon*, Allen & Uwin, Londres, 1977.

VANCE Jack, *The Dying Earth*, Hillman Periodicals, New York, 1950.

VERNE Jules, *Les Indes noires*, Pierre-Jules Hetzel, Paris, 1877.

WALLACE Daniel, *Star Wars, Manuel du Jedi*, 2010, Larousse, Paris, 2013.

WEIS Margaret, *Dragonlance: The Raistlin Chronicles, The Soulforge*, Wizards of the Coast, Renton, 1998.

WELLS H. G., « The Door in the Wall » in *The Door in the Wall, and Other Stories*, 1911.

WERBER Bernard, *Les Fourmis*, Albin Michel, Paris, 1991.

WERBER Bernard, *Les Thanatonauts*, Albin Michel, Paris, 1994.

WERBER Bernard, *L'Empire des anges*, Albin Michel, Le Livre de poche, Paris, 2000.

WERBER Bernard, *Nous, les dieux*, Albin Michel, Paris, 2004.

WOOLF Virginia, *Mrs Dalloway*, Hogarth Press, Londres, 1925.

ZIMMERMAN Eric, *Life in the Garden*, Razorfish, Seattle, 2000.

### **BD, comics et mangas citées**

ANGE, *Paradis perdu*, Soleil, Toulon, 2002.

AYROLES Alain, *De Cape et de Crocs*, Delcourt, Paris, 1995.

COLIN Fabrice, LEHMAN Serge, *La Brigade chimérique*, L'Atalante, Nantes, 2009.

CHRISTIN Pierre, *Valérian et Laureline*, Dargaud, Paris, 1970.

DALY Joe, *Dungeon Quest*, trad. par Fanny Soubiran, L'Association, Paris, 2009.

DJIAN, LEGRAND Olivier, *Les Quatre de Baker Street*, Vents d'Ouest, Grenoble, 2009.

FINGER Bill, « A Master Murderer », in *Batman 1939*, n°41, DC Comics, New York, 1940, trad. par Edmond Tourriol et Makma, coll. « Deluxe », Semic, Paris, 2004.

GEOFF Johns, *Infinite Crisis*, DC Comics, New York, 2005.

GEOFF Johns, *Batwoman Begins*, coll. « 52 » DC Comics, New York, 2006.

KIRKMAN Robert, *The Walking Dead*, Image Comics, Berkeley, 2003.

KISHIMOTO Masashi, *Naruto*, Shūeisha, Tokyo, 1999.

LARCENET Manu, *Le Combat ordinaire*, Dargaud, Paris, 2003.

MARCELA-FROIDEVAL François, *Les Chroniques de la lune noire, Le Signes des ténèbres*, Zenda, Paris, 1989.

MILLAR Mark, *Civil War*, Marvel Comics, New York, 2006.

MOORE Alan, *Watchmen*, DC Comics, New York, 1986.

MOORE Alan, *The League of Extraordinary Gentlemen*, ABC, New York, 1999.

MOORE Alan, *Top Ten, Smax Mini-Series*, ABC, 2003, trad. par Laurent Queyssi, Semic, Paris, 2004.

MORRISON Grant, *Batman Incorporated*, DC Comics, New York, 2011.

SFAR Joann, TRONDHEIM Lewis, *Donjon*, Delcourt, Paris, 1998.

SHIROW Masamune, *Ghost in the Shell*, Young Magazine, Tokyo, 1989.

STARLIN Jim, *Un deuil dans la famille*, 1988, Semic, Paris, 2003.

URUSHIBARA Yuki, *Mushishi*, Kodansha, Tokyo, 1998.

WHEDON Joss, *Fray*, Dark Horse Comics, Milwaukee, 2001.

### **Films cités**

ADAMSON Andrew, HUI Raman, MILLER Chris, *Shrek the Third*, DreamWorks Animation, Glendale, 2007.

BEJAN Bob, *I'm your Man*, Controlled Entropy Entertainment, New York, 1992.

BIGELOW Kathryn, *Near Dark*, F/M Entertainment, 1987.

CHAFFREY Don, *Jason et les Argonautes*, Columbia Pictures, Culver City, 1963.

FAVREAU Jon, *Iron Man*, Marvel Studios, Burbank, 2008.

FINCHER David, *The Game*, Propaganda Films, 1997.

HUGHES John, *Ferris Bueller's Day Off*, John Hugues, 1986.

JEUNET Jean-Pierre, WHEDON Joss, *Alien: Resurrection*, 20th Century Fox, Los Angeles, 1997.

JOHNSTON Joe, *Jumanji*, Interscope Communications, 1995.

LIMAN Doug, *Edge of Tomorrow*, Warner Bros., Burbank, 2014.

LYNCH David, *Mulholland Drive*, Universal Pictures, Los Angeles, 2001.

MCTIERNAN John, *Last Action Hero*, Columbia Pictures, Culver City, 1993.

MILLER George, *Mad Max*, Kennedy Miller Productions, Sydney, 1979.

MURNAU F.W., *Nosferatu*, Prana Film, Berlin, 1922.

NOLAN Christopher, *The Dark Knight*, Warner Bros. Burbank, 2008.

OSHII Mamoru, *Avalon*, Hiroshi Okuda, 2001.

RITCHIE Guy, *Snatch*, SKA Films, 2000.

SCHUMACHER Joel, *The Lost Boys*, Harvey Bernhard, 1987.

SCOTT Ridley, *Blade Runner*, The Ladd Company, Los Angeles, 1982.

SCOTT Tony, *The Hunger*, Richard Shepherd, Londres, 1983.

SPIELBERG Steven, *E.T. the Extra-Terrestrial*, Amblin Entertainment, Los Angeles, 1982.

SPIELBERG Steven, *I.A.*, Amblin Entertainment, Los Angeles, 2001.

WEATHERFORD Grady, *Last Call*, WILL Interactive, Potomac, 2006.

WHEDON Joss, *Serenity*, Universal Pictures, Los Angeles, 2005.

WHEDON Joss, *The Avengers*, Marvel Studios, Burbank, 2012.

WISEMAN Len, *Underworld*, Lakeshore Entertainment, Beverly Hills, 2003.

### **Œuvres musicales citées**

BARRETT Syd, *The Gnome*, Columbia, Londres, 1967.

BLIND GUARDIAN, *Wizard's Crown*, No Remorse, Münster, 1988.

BOWIE David, *Space Oddity*, Philips, Londres, 1969.

BOWIE David, *Life on Mars*, RCA Records, Londres, 1971.

CORGAN Billy, *Tonight, Tonight*, Virgin, Chicago, 1996.

DREAM THEATER, *Metropolis PT2: Scenes of a Memory*, Elektra Records, New York, 1999.

GONZALEZ José, *Far Away*, Peacefrog Records, Londres, 2012.

HENDRIX Jimi, *Third Stone from the Sun*, Track Records, Londres, 1967.

MANOWAR, *Black Wind, Fire and Steel*, Chicago, 1987.

METALLICA, *The Call of Ktulu*, Megaforce, Copenhagen, 1984.  
MINISTRY, *With Sympathy*, Arista, Boston, 1983.  
SATRIANI Joe, *Surfing with the Alien*, Relativity, San Francisco, 1987.  
SHAKA PONK, *The Geeks and the Jerkin' Socks*, Guess What!, Paris, 2011.

### **Séries TV citées**

ANNO Hideaki, *Neon Genesis Evangelion*, Gainax, Mitaka, 1995 à 1996.  
ASTIER Alexandre, KAPPAUF Alain, *Kaamelott*, CALT, Boulogne-Billancourt, de 2005 à 2009.  
BALL Alan, *True Blood*, Your Face goes here Entertainment, New York, diffusée depuis 2008.  
BOOMER Linwood, *Malcom in the Middle*, Satin City, 2000 à 2006.  
CARTER Chris, *The X-Files*, 20th Century Fox Television, Los Angeles, 1993 à 2002.  
COHEN David X., GROENING Matt, *Futurama*, 20th Century Fox Television, Los Angeles, de 1999 à 2013.  
EICK David, LARSON Greg A., MOORE Ronald D., *Battlestar Galactica*, David Eick Productions, de 2004 à 2009.  
GOUGH Alfred, MILLAR Miles, *Smallville*, Tollin/Robins Productions, 2001 à 2011.  
GREENWALT David, WHEDON Joss, *Angel*, Mutant Enemy Productions, Los Angeles, 1999 à 2004.  
GROENING Matt, *The Simpsons*, 20th Century Fox Television, Los Angeles, depuis 1989.  
LEXIS NUMÉRIQUE, *Alt-Minds*, Orange Games, Champs-sur-Marne, 2012.  
LUNDSTRÖM Lars, *Real Humans*, SVT1, Stockholm, depuis 2012.  
NANDZIK Janna, *About: Kate*, Ulmen Television GmbH, Berlin, 2013.  
PARKER Trey, STONE Matt, *South Park*, Comedy Central, New York, diffusée depuis 1997.  
PHILLIPS Clyde, DIAMOND Lon, *Parker Lewis can't Lose*, Columbia Pictures Television, Culver City, 1990 à 1993.  
STRACZYNSKI Michael J., *Babylon 5*, Babylonian Productions, de 1993 à 1998.  
TIBBETTS Carl, *Black Mirror*, *White Bear*, Channel 4, Londres, 2013.  
WHEDON Joss, *Buffy the Vampire Slayer*, Mutant Enemy Productions, Los Angeles, 1997 à 2003.

WHEDON Joss, *Firefly*, Mutant Enemy Productions, Los Angeles, 2002.

WHEDON Joss, *Dollhouse*, Mutant Enemy Productions, Los Angeles, 2009 à 2010.

### **Wargames cités**

CALLHAMER Allan B., *Diplomacy*, 1959.

GYGAX Gary, PERREN Jeff, *Chainmail*, TSR, Lake Geneva, 1971.

ANSELL Bryan, CAVATORE Alessio, HALLIWELL Richard, PRIESTLEY Richard, THORPE Gavin, *Warhammer Fantasy Battle*, Games Workshop, Nottingham, 1983.

## **TRAVAUX THÉORIQUES**

### **Philosophie**

BEAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, coll. « Débats », Éditions Galilée, Paris, 1981, 235 pages.

CHARLES Sébastien, LIPOVETSKY Gilles, *Les Temps hypermodernes*, coll. « Biblio Essais », Le Livre de poche, Paris, 2004, 125 pages

DELEUZE Gilles, GUATTARI Félix, *Capitalisme et schizophrénie 2, Mille plateaux*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1980.

JAMESON Fredric, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, traduit de l'américain par Florence Nevoltry, coll. « D'art en questions », Beaux-arts de Paris les éditions, Paris, 2007, 608 pages.

### **Musique**

CHIRAZI Steffan, *So What! The Good, The Mad, and the Ugly*, Broadway Books, New York, 2004, 273 pages.

DUNN Sam, MCFAYDEN Scot, *Metal Evolution*, Banger Films, Toronto, 2011.

JONES Cliff, « Wish you Were Here », in *Mojo*, Londres, 1996, [www.pink-floyd.org/artint/mojose96.htm](http://www.pink-floyd.org/artint/mojose96.htm)

LAMAR Cyriaque, *Rage against the Machine's Tom Morello tells us about his new dystopian comics (and his career as a D&D Dungeon Master)*, 2011, <http://io9.com/5823620/>

PETITEAU Franz E., *Heroic fantasy et metal*, Camion blanc, Rosières-en-Haye, 2014.

STRAUSS Neil, *The Long Hard Road out of Hell*, Harper Collins, New York, 1999, 269 pages.

HOLOPAINEN Tuomas, *in Lyrics – Wishmaster*,

<http://www.nightwish.com/en/article/7>

### **Théories de la culture populaire**

BEAUJOUAN Nicolas, *Geek la revanche*, Robert Laffont, Paris, 2013, 208 pages.

BERTHOU Benoît, *Le Best-seller, la fabrique du succès*, conférence donnée aux Ateliers du livre, Paris, 2006.

DAGNAUD Monique, *Les Artisans de l'imaginaire : comment la télévision fabrique la culture de masse*, Armand Colin, Paris, 2006, 319 pages.

GILSDORF Ethan, *Fantasy Freaks and Gaming Geeks*, The Lyons Press, Guilford, 2009, 329 pages.

HARMON Amy, « In TV's Dull Summer Days, Plots take Wing on the Net, *New York Times*, New York, 18 août 1997.

HOGGART Richard, *La Culture du pauvre*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1970, 424 pages.

JACOBSON Lisa, *Raising Consumers, Children and the American Mass Market in the Early Twentieth Century*, Columbia University Press, New York, 2004, 299 pages.

JENKINS Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, coll. « Studies in Culture and Communication », Routledge, New York, 1992, 343 pages.

JENKINS Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media collide*, New York University Press, New York, 2006, 308 pages.

LARUE Anne, *Fiction, féminisme et postmodernité*, coll. « Perspectives comparatistes », Éditions Classiques Garnier, Paris, 2010, 238 pages.

LE GUERN Philippe (dir.), *Les Cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2002, 380 pages.

MACÉ Éric, MAIGRET Eric (dir.), *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Armand Colin, Paris, 2005, 186 pages.

Jean-Christophe, *Plates-bandes*, coll. « Éprouvette », L'Association, Paris, 2005, 76 pages.

PÉRÉTIER Jean-Baptiste, *La Revanche des geeks*, Arte, Paris, 2011

<http://www.youtube.com/watch?v=sCJXGHlxGz4>

PEYRON David, *Culture Geek*, Fyp Éditions, Limoges, 2013, 191 pages.



ROSE Frank, *Buzz*, trad. par Antoine Monvoisin, Sonatine Éditions, Paris, 346 pages.

SAYANOFF Xavier, SCHULMANN Tristan, *Suck my Geek*, Canal +, Paris, 2007,  
<http://www.youtube.com/watch?v=iJIOKc-VP3k>

WOLF Mark J. P., *Building Imaginary Worlds, The Theory and History of Subcreation*, Routledge, New York, 2012, 394 pages.

### **Autres travaux théoriques**

BENJAMIN Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 1955, Allia, Paris, (2011), 96 pages.

BOURDIEU Pierre, *La Distinction. Critique social du jugement*, les Éditions de Minuit, Paris, 1979.

CÉLERIN Sébastien, PLASSE Franck, *Gamification : enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique*, Territorial Éditions, Voiron, 2012, 96 pages

CUSSET François, *La Décennie : le grand Cauchemar des années 80*, coll. « Cahiers libres », La Découverte, Paris, 2006, 370 pages.

DIU Isabelle, PARINET Elisabeth, *Histoire des auteurs*, Éditions Perrin, Paris, 2013, 530 pages.

GOFFMAN Erving, *Façons de parler*, trad. par Alan Hihm, coll. « Le Sens commun », Éditions de Minuit, Paris, 1987, 280 pages.

SALMON Christian, *Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, La Découverte, Paris, 2007, 239 pages.

### **Théories des jeux**

BESSION Anne, « Extension du domaine ludique : fiction et imaginaire médiéval », in *Actes du colloque Le Moyen Âge en jeu*, 2008, <http://lapril.u-bordeaux3.fr/spip.php?article322>.

BROUGÈRE Gilles, *Jeu et éducation*, coll. « Éducation et formation », L'Harmattan, Paris, 2000, 286 pages.

BROUGÈRE Gilles, *Jouets et compagnie*, coll. « Un ordre d'idées », Stock, Paris, 2003, 406 pages.

BROUGÈRE Gilles (dir.), *La Ronde des jeux et des jouets*, coll. « Mutations », Autrement, Paris, 156 pages, 2008.

BROUGERE Gilles, « Existe-t-il quelque chose de tel que les règles du jeu ? », in *De(s)génération(s)*, n° 7, Jean-Pierre Huguet éditeur, Saint-Julien-Molin-Molette, octobre 2008, 96 pages.

CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les Hommes*, coll. « Folio Essais », Gallimard, Paris, 1957, 374 pages.

CICUREL David, *Jeux de rôle par forum, exploration d'un monde narratif*, master en Sciences du jeu, Paris 13, 2005, 76 pages.

COSTIKYAN Greg, *Uncertainty in Games*, MIT Press, Cambridge, 2013, 145 pages.

*Courier international*, hors-série *La Vie est un jeu*, Paris, quatrième trimestre 2013, 97 pages.

DUFLO Colas, *Jouer et philosopher*, coll. « Pratiques théoriques », PUF, Paris, 1997, 256 pages.

DUVIGNAUD Jean, *Le Jeu du jeu*, coll. « Le Commerce des idées », Éditions Balland, Paris, 1980.

GOFFMAN Erving, « Encounters: two studies in the sociology of interaction » in *The Advanced Studies in Sociology Series*, volume 1, Bobbs-Merrill, Indiana, 1961, 152 pages.

HENRIOT Jacques, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, coll. « Essais », José Corti Éditions, Paris, 1989, 319 pages.

HUIZINGA Johan, *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. par Cécile Seresia, coll. « Tel », Gallimard, Paris, 1951 (1988), 350 pages.

KOSTER Raph, *A Theory of Fun, 10 Years later*, [www.theoryoffun.com](http://www.theoryoffun.com), 138 pages.

SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge, 1997, 288 pages.

VITALE Duccio, *Jeux de simulation : Wargames*, M.A Éditions, Paris, 1984, 256 pages

WENDLING Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échec*, coll. « Ethnologies », PUF, Paris, 2002, 256 pages.

WINNICOTT Donald, *Jeu et réalité*, trad. Claude Monod et J.-B. Pontalis, coll. « Folio Essais », Gallimard, Paris, 1975 (2002), 275 pages.

### **Théories du jeu de rôle**

BOURDIN Jean-Jacques, *Jeux de rôle et théâtre*, mémoire de maîtrise, Université Paris 8, Paris, 2003 (supposé).

BROWN NEPHEW Michelle Andromeda, *Playing with Power: the Authorial Consequences of Roleplaying Games*, thèse de doctorat en Philosophie, Université du Wisconsin-Milwaukee, 254 pages, 2003.

CAÏRA Olivier, *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, CNRS Éditions, Paris, 2007, 311 pages.

CAÏRA Olivier et LARRE Jérôme (dir.), *L'Atelier du jeu de rôle, Jouer avec l'histoire*, Pinkerton Press, Villecresnes, 2009, 159 pages.

COGBURN Jon et SILCOX Mark (dir.), *Dungeons and Dragons and Philosophy, Reading the Temple of Wisdom*, coll. « Popular Culture and Philosophy », volume 70, Carus Publishing Company, Chicago, 2012, 223 pages.

COLOMBANI Jean, *Les Relations entre l'univers du jeu de rôle et l'univers du livre*, Formation continue emplois jeunes filière Métiers du livre, Université René Descartes, 2001, <http://ffjdr.ord/jdr/fond>, 59 pages

COSTIKYAN Greg, DAVIDSON Drew, *Tabletop Analog Game design*, ETC Press, Pittsburgh, 2011, 206 pages.

DAUPHRAGNE Antoine, *Du savoir historique au savoir ludique : la médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles*, thèse de doctorat en Sciences de l'éducation, Paris 13, 2010, 631 pages.

FINE Gary Alan, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago University Press, Chicago, 1983, 284 pages.

GROULING COVER Jennifer, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland, 2010, 186 pages.

GUISEIX Didier, *Le Livre des jeux de rôle*, coll. « Livres de jeux », Bornemann, Paris, 1997, 143 pages.

GYGAX Gary, *Role-Playing Mastery*, Perigree Books, New York, 1987, 174 pages.

HARRIGAN Pat et WARDRIP-FRUIIN Noah (dir.), *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, The MIT Press, 2007, Cambridge, 408 pages.

HINDMARCH Will (dir.), *The Bones, us and our dice*, Gameplaywright Press, Roseville, 2010, 225 pages.

HINDMARCH Will, TIDBALL Jeff (dir.), *Things we think about Games*, Gameplaywright Press, Roseville, 2010, 160 pages.

*International Journal of Role-Playing*, issue 1, <http://ijrp.subcultures.nl>, 2009, 79 pages.

*International Journal of Role-Playing*, issue 2, <http://ijrp.subcultures.nl>, 71 pages.

*International Journal of Role-Playing*, issue 3, <http://ijrp.subcultures.nl>, 69 pages.

*International Journal of Role-Playing*, issue 4, <http://ijrp.subcultures.nl>, 95 pages.

LAWS Robin D., *Robin's Laws of Good Game Mastering*, Steve Jackson Games, Austin, 2002, 36 pages.

LAWS Robin D., *Hamlet's Hit Points*, Gameplaywright Press, Roseville, 2010, 101 pages.

MACKAY Daniel, *The Fantasy Role-Playing Game, a New Performing Art*, Jefferson, McFarland, 2001, 191 pages.

MILLET Sarah, *Le Livre de jeu de rôle : de la conception à la rédaction*, Master 2 en Sciences de l'information et de la communication, Paris Ouest La Défense, Paris, 2009, 278 pages.

MONTOLA Markus, *At the Edge of the Magic Circle, Understanding Role-Playing and Pervasive Games*, Academic Dissertation, School of Information Sciences, University of Tampere, 2012, 253 pages.

PETERSON Jon, *Playing at the World*, Unreason Press, San Diego, 2012, 698 pages.

SAGOT Gildas, *Jeux de rôle, tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros, de rôle, tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros*, Gallimard, Paris, 1986, 161 pages.

TRÉMEL Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », PUF, Paris, 2001, 309 pages.

WALTON Jonathan (dir.), *Push, New Thinking about Roleplaying*, 2006, [bleedingplay.wordpress.com/push/](http://bleedingplay.wordpress.com/push/)

WICK John, *Play Dirty*, Wicked Dead Brewing Company, 2006, 118 pages.

### **Théories du GN**

DONNIS Jesper, GADE Morten, THORUP Line (dir.), *Lifelike*, Landsforeningen for Levende Rollespil, Copenhagen, 2007, 284 pages.

FRITZON Thorbiörn, WRIGSTAD Tobias (dir.), *Role, Play, Art, Collected Experiences of Roleplaying*, Föreningen Knutpunkt, Stockholm, 2006, 134 pages.

GADE Morten, THORUP Line et SANDER Mikkel (dir.), *As Larp grows up – Theory and Methods in Larp*, Projektgruppen KP03, Frederiksberg, 2003, 203 pages.

HARVIAINEN J. Tuomas, « INFORMATION, IMMERSION, IDENTITY, The Interplay of Multiple Selves During Live-Action Role-Play », *in Journal of Interactive Drama*, volume 1.2, octobre 2006.

KAPP Sébastien, *L'Immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*, thèse de doctorat en Sociologie, EHESS et Université libre de Bruxelles, Paris, 2013, 501 pages.

### **Théories des jeux vidéo et de la fiction interactive**

AARSETH Espen J., *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997, 216 pages.

ARSENAULT Dominic, *Narratology*.

BARTLE Richard A., *Designing Virtual Worlds*, New Riders Publishing, 2003, 768 pages.

BERRY Vincent, « Une "Cyberculture" ludique, collaborative et paradoxale », *in Médiamorphoses*, n°22, Armand Colin, Paris, 2008.

*Canard pc*, n°247, Paris, jan. 2012. 63 pages.

COULOMBE Maxime, *Le Monde sans fin des jeux vidéo*, coll. « La Nature humaine », PUF, Paris, 151 pages.

CRAWFORD Chris, *On Interactive Storytelling*, New Riders, 2013, 44 pages.

CYBERJ, *MMO, roleplay et logiciels libres*, 2011,

<http://blog2rolistes.fr/category/debats/page/2/>

DINEHART Stephen E., *Masters of Narrative Design<sup>TM</sup> 6: Ken Rolston*, 2008, [narrativedesign.org/2008/09/masters-of-narrative-design<sup>TM</sup>-6-ken-rolston/](http://narrativedesign.org/2008/09/masters-of-narrative-design<sup>TM</sup>-6-ken-rolston/)

ERETRIA, *L'Histoire du MMORPG*,

<http://www.gamazing.com/articles/print/67/format/smoothbox>

FIBRETIGRE, *Fiction interactive*, 2012, <http://www.fibretigre.com/conference.php>

FRED DU GRENIER, KRAYN, *Looking for Games, EVE Online*, épisode 4, 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=uLbVinqH2Rc>

GUARDIOLA Emmanuel, *Écrire pour le jeu, techniques scénaristiques du jeu informatique et vidéo*, Dixit, Paris, 2000, 256 pages.

HALLFORD Jana, *Swords & Circuitry : a Designer's Guide to Computer role-playing games*, Course Technology PTR, Boston, 2001, 544 pages.

HOAD Phil, *How we made the video game Doom*, 2014,

<http://www.theguardian.com/artanddesign/2014/jan/27/how-we-made-video-game-doom>

IG Mag, hors-série : *RPG, Le jeu de rôle : du papier au pixel*, Ankama Presse, Roubaix, 2012, 159 pages.

KELMAN Nic, *Jeux vidéo, l'art du XXI<sup>e</sup> siècle*, Éditions Assouline, Paris, 319 pages.

KOSTER Raph, *The Laws of Online World Design*,

<http://www.raphkoster.com/gaming/laws.shtml>

LAURENT, *Zork : la saga*, [www.grospixels.com/site/zork.php](http://www.grospixels.com/site/zork.php)

MONTFORT Nick, *Twisty Little Passages, an Approach of Interactive Fiction*, MIT Press, 2005, Cambridge, 328 pages.

LAURENT, *Le Jeu online : son histoire, le pour, le contre*, 2001,

<http://www.grospixels.com/site/online.php>

MAKUCH Eddy, *EVE Online crosses 500,000 subscribers*, 2013,

[www.gamespot.com/articles/eve-online-crosses-500000-suscribers/1100-6404650/](http://www.gamespot.com/articles/eve-online-crosses-500000-suscribers/1100-6404650/)

MURRAY Janet, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge, 1998, 336 pages.

PHYL, *Ultima – la série*, 2002, <http://www.grospixels.com/site/ultima1.php>

RAGGAL, *Test : EVE Online*, 2003, <http://www.gamekult.com/jeux/test-eve-online-SU3010006377t.html#pc>

RYAN Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Indiana University Press, Bloomington, 1992, 304 pages.

RYAN Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2003, 416 pages.

RYAN Marie-Laure, *Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media*, <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

SHELDON Lee, *Character Development and Storytelling for Games*, Thomson Course Technology PTR, Boston, 489 pages.

SIMONS Jan, *Narrative, Games, and Theory*,

<http://gamestudies.org/0701/articles/simons>

TERTUS, *Wizardry : la série*, 2003, <http://www.grospixels.com/site/wizardry1.php>

VERDEZ Jean-Christian, *Adventure (Colossal Cave)*,

[www.grospixels.com/site/adventure.php](http://www.grospixels.com/site/adventure.php)

## **Revue sur les JdR**

- Casus Belli*, saison 1, n°35, Paris, déc-jan. 1986, 91 pages.
- Casus Belli*, saison 1, n°48, Paris, 1988, 103 pages.
- Casus Belli*, saison 1, n°102, Paris, fév. 1997, 106 pages.
- Casus Belli* saison 1, n°107, Paris, juillet-août, 1997.
- Casus Belli*, saison 2, n°13, Paris, avri-mai. 2002, 98 pages.
- Casus Belli*, saison 2, n°15, Paris, août-sept. 2002, 98 pages.
- Casus Belli*, saison 2, n°22, Paris, oct-nov. 2003, 82 pages.
- Casus Belli*, saison 2, n°29, Paris, déc-jan. 2005, 82 pages.
- Casus Belli*, saison 2, n°35, Paris, déc.-jan. 2006, 82 pages.
- Casus Belli*, saison 4, n°1, Lyon, nov-déc. 2011, 256 pages.
- Casus Belli*, saison 4, n°2, Lyon, jan-fév. 2012, 256 pages.
- Casus Belli*, saison 4, n°3, Lyon, mai-juin 2012, 260 pages.
- Casus Belli*, saison 4, n°4, Lyon, juil-août 2012, 260 pages.
- Casus Belli*, saison 4, n°5, Lyon, jan-fév. 2013, 256 pages.
- Chroniques d'Altaride*, n°2, Issy-les-Moulineaux, juillet 2012, 62 pages.
- Di6dent*, n°2, Aix-Noulette, mai 2011, 164 pages.
- Di6dent*, n°3, Aix-Noulette, septembre 2011, 164 pages.
- Di6dent*, n°5, Aix-Noulette, mai 2012, 164 pages.
- Di6dent*, n°7, Aix-Noulette, janvier 2013, 164 pages.
- Di6dent*, n°9, Aix-Noulette, septembre 2013, 184 pages.
- Di6dent*, n°10, Aix-Noulette, janvier 2014, 172 pages.
- Gygax Magazine*, n°1, New York, février 2013, 66 pages.
- Indie-rpg Magazine*, n°0, juillet 2005, 19 pages.
- JDR Mag*, n°5, Paris, fév.-mars 2009, 81 pages.
- JDR Mag*, n°6, Paris, avril-mai 2009, 82 pages.
- JDR Mag*, n°9, Paris, hiver 2010, 82 pages.
- JDR Mag*, n°10, Paris, avril-mai 2010, 82 pages.
- JDR Mag*, n°12, Paris, oct-nov 2010, 81 pages.
- JDR Mag*, n°15, Paris, été 2011, 82 pages.
- JDR Mag*, n°17, Paris, hiver 2012, 82 pages.
- JDR Mag*, n°19, Paris, été 2012, 82 pages.

*JDR Mag*, n°24, Paris, automne 2013, 81 pages.  
*Les Carnets de l'assemblée*, n°5, Libercourt, juin 2009, 70 pages  
*The Dragon*, n°26, TSR, Lake Geneva, juin 1979  
*Yellow Submarine, Jeu est un autre*, n°134, Les Moutons Électriques Éditeur, Lyon, 2009, 184 pages.

### **Articles, interviews, billets, émissions, posts et podcasts sur les JdR**

Amandine Labarre interviews Greg Stafford, 2005,  
<http://www.alphaeridani.com/search/label/jeu%20de%20r%C3%B4le>  
APPELCLINE Shannon, *A Brief History of Game # 11 : White Wolf, Part One : 1986-1995*, traduit de l'anglais par la rédactrice, 2007,  
<http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory11.phtml>  
APPELCLINE Shannon, *A Brief History of Game # 14 : Holistic Design: 1996-2003*, 2007, traduit de l'anglais par la rédactrice, <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory14.phtml>  
APPELCLINE Shannon, *Fifth Imperium # 16, Twenty Weeks of Traveller, Part Two: GMing Lessons Learned*, 2011,  
<http://www.rpg.net/columns/fifthimperium/fifthimperium16.phtml>  
APPELCLINE Shannon, *Designers & Dragons : The Column #13*, 2012,  
<http://www.rpg.net/columns/designers-and-dragons/designers-and-dragons13.phtml>  
APPELCLINE Shannon, *Designers & Dragons : The Column #18*, 2012,  
<http://www.rpg.net/columns/designers-and-dragons/designers-and-dragons18.phtml>  
APPELCLINE Shannon, *Designers & Dragons : The Column #19*, 2012,  
<http://www.rpg.net/columns/designers-and-dragons/designers-and-dragons19.phtml>  
BAKER Vincent, *Periodic Refresher*, 2005,  
<http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/23>  
BAKER Vincent, *If it isn't a RPG? Is it still a RPG?*, 2012,  
<http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/659>  
BAKER Vincent, *Recipe VS Game*, 2013,  
<http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/754>  
BAKER Vincent, *The Man, Career, and Games*, Ropecon, Espoo, 2013, 16:44,  
<https://www.youtube.com/watch?v=XQbRevAu1dI>



*Bazingcast n°33, des jeux de rôle de Croc et Kevin en Thaïlande*, 2012, [bazingcast.com/2012/09/bazingcast-33-jeu-de-role-jeu-de-plateau-croc/](http://bazingcast.com/2012/09/bazingcast-33-jeu-de-role-jeu-de-plateau-croc/)

BIANQUIS Jérôme, *La Souscription dans le JdR, avantages et risques*, convention Orc'idée, 13 mai 2013.

BRIAND Romaric, *Jeux narrativistes, un abus de langage*, 2012, <http://leblogdesens.blogspot.fr/search/label/Game%20Design>

BRIAND Romaric, *Le Système de jeu de rôle*, 2013, <http://leblogdesens.blogspot.fr/search/label/Game%20Design>

CARR Neil, *2011-2012 Report on 150 RPG Crowdfunding Projects*, <http://www.geekindustrialcomplex.com/articles/crowdfunding-report-part-1>

CHINN Chris, *RPGs and Definitions*, 2010 <http://bankuei.wordpress.com/2010/07/31/rpgs-and-definitions/>

COOK Monte, *Race and Gender in D&D Art*, 2008, <http://montecook.livejournal.com/150303.html>

COOK Monte, *Change of Plans*, 2012, <http://montecook.livejournal.com/251404.html>

COSTIKYAN Greg, *I have no Words and I must design*, 1994, [www.rpg.net/oracle/essays/nowords.html](http://www.rpg.net/oracle/essays/nowords.html)

COSTIKYAN Greg, *Une brève histoire du jeu de simulation-papier, 2<sup>e</sup> partie*, 1994, traduit de l'anglais par Rappap, <http://ptgptb.free.fr/costik/shorthi2.html>

COSTIKYAN Greg, *Là où l'histoire finit et où le jeu commence*, trad. par Pierre Buty, 2000, <http://ptgptb.free.fr/index.php/la-ou-l-histoire-finit-et-ou-le-jeu-commence/>

CRISTOFARI Cécile, « Lecteur, acteur : la culture populaire revisitée par les fanfictions et les jeux de rôle », *Trans n°9 : pop culture*, Paris, hiver 2010.

DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, première partie : un petit pas pour un wargamer*, trad. par Rappap, 1998, <http://ptgptb.free.fr/0001/history1.htm>

DARLINGTON Steve, *Machines à rêves*, trad. par Courtney Chitwood, 1998, <http://ptgptb.free.fr/0003/dreams.htm>

DARLINGTON Steve, *L'Avatar, l'audience et l'auteur*, traduit de l'anglais par Antoine Drouart, 2005, <http://ptgptb.free.fr/0027/theaaa>

DARLINGTON Steve, *A History of Role-playing*, 1998, <http://ptgptb.org/0001/history1.html>

DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, deuxième partie : réouverture de la boîte de Pandore*, traduit de l'anglais par Rappap, 1998, <http://>

ptgptb.free.fr/index.php/une-histoire-du-jdr-2-reouverture-de-la-boite-de-pandore/  
 DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, troisième partie : survenance de l'âge d'or*, traduit de l'anglais par Rappap, 1998, <http://ptgptb.free.fr/0003/history3.htm>

DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, sixième partie : révolution !* traduit de l'anglais par Rappap, 1999, <http://ptgptb.free.fr/0006/history6.htm>

DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, sixième partie : révolution !* traduit de l'anglais par Rappap, 1999, <http://ptgptb.free.fr/0006/history6.htm>

DARLINGTON Steve, *Une histoire du jeu de rôles, septième partie : de nouvelles manières de jouer*, traduit de l'anglais par Rappap, 1999,  
<http://ptgptb.free.fr/index.php/une-histoire-du-jdr-7-de-nouvelles-manieres-de-jouer/>

DÉMIURGE Frédéric, post dans le sujet *Vision commune du JDR et originalité*, <http://www.silentdrift.net/forum/viewtopic.php?t=1608&start=0>, 2009

DORMANS Joris, *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*, The International Journal of Computer Game Research, volume 6 issue 1, december 2006, <http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>

DUNPHY Scott, PINILLA David, WENDT David, *Results and Analysis of the RPG Podcast Listeners Survey 2013*.

EDWARDS Ron, *Arrowflight and illusionist game texts*, <http://indierpgs.com/archive/index.php?topic=3966.0;wap2>

EDWARDS Ron, *System Does Matter*, Adept Press, 1998, [http://www.indierpgs.com/\\_articles/system\\_does\\_matter.html](http://www.indierpgs.com/_articles/system_does_matter.html)

EDWARDS Ron, *LNS et d'autres sujets de théorie rôliste, chapitre 2 : LNS*, traduit de l'anglais par JMS et Christoph Boeckle, 2001, <http://ptgptb.free.fr/index.php/le-lns-chapitre-2/>

EDWARDS Ron, *LNS et d'autres sujets de théorie rôliste, chapitre 6 : Jouons vraiment !*, traduit de l'anglais par JMS et Christoph Boeckle, 2001,  
<http://ptgptb.free.fr/index.php/le-lns-chapitre-6/>

EDWARDS Ron, *Un examen sans complaisance de Dungeons & Dragons*, trad. Par Thomas Krauss, 2003, <http://ptgptb.free.fr/index.php/un-examen-sans-complaisance-de-dungeons-dragons/>

EDWARDS Ron, *Narrativism: Story Now*, Adept Press, 2003, [http://www.indierpgs.com/\\_articles/narr\\_essay.html](http://www.indierpgs.com/_articles/narr_essay.html)

EDWARDS Ron, *The Provisional Glossary*, Adept Press, 2004, [http://indie-rpgs.com/\\_articles/glossary.html](http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html)

FERRAND Cédric, *Moi, rôliste*, 2012, <http://hu-mu.blogspot.fr/2012/06/moi-roliste.html>

FERRAND Cédric, *Les 5 trucs sur Wastburg*, 2014, <http://www.tartofrez.com/?p.=3573>

GILSDORF Ethan, *What is the Future of D&D and Tabletop Gaming?*, 2013, <http://geekdad.com/2013/04/what-is-the-future-of-dd-and-tabletop-gaming/>

GREENWOOD Ed, *Interview*, 2009, <http://grognardia.blogspot.fr/search/label/interview?updated-max=2009-09-19T12:20:00-04:00&max-results=20&start=13&by-date=false>

GYGAX Gary in « White Darf Interviews », *White Darf*, Nottingham, août-sept 1979.

GYGAX Gary in LYNCH Scott, *Interview with Gary Gygax, part 3 of 3*, 2001, <http://www.rpg.net/news+reviews/columns/lynch25may01.html>

GYGAX Gary in *Gary Gygax Interview – Part 2*, GameSpy, 2004, <http://pc.gamespy.com/articles/538/538820p3.html>

HAMMER Jessica, « Agency and Authority in Role-Playing Texts », in KNOBEL Michele, LANKSHEAR Colin (dir.), *A New Literacies Sampler*, Lang Press, New York, 2007, 251 pages, pp.67-94.

HENRY Liz, *Group Narration: Power, Information, and Play in Role Playing Games*, 2003, <http://darkshire.net/jhkim/rpg/theory/liz-paper-2003>

HITE Kenneth, « The Man who Shot Joseph Curwen: Prolegomena to a Critical Approach to *Call of Cthulhu* », in *Dubious Shards*, Ronin Arts, 2006, 78 pages.

HOLMES John Eric, « Confessions of a Dungeon Master », in *Psychology Today*, v. 14, n°6, New York, 1980.

HOLS Larry D., *Channel Theory I: Element Channels*, 2003, <http://carrollswb.com/crkdface/chanelem.html>

JEUNE Hervé, *Les Faiseurs de mondes*, 2007, <http://www.legrog.org/article.jsp?id=77>

JEUNE Hervé, *Jeux de rôle, les forges de la fiction*, 2007, <http://www.legrog.org/article.jsp?id=58>

KIM John H., *The Threefold Model FAQ*, 1998, [http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq\\_v1.html](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html)

KIM John H., *The Threefold Model*, 2008, [www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/)

- KIM John H., *A Critical History of Role-playing Games*,  
<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/history/draft.html>
- KIM John H., *RPG Encyclopedia: M*,  
<http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/encyclopedia/alphabetical/M.html>
- KUBASIK Christopher, *The Interactive Toolkit*, 1995,  
<http://www.rpg.net/oracle/essays/itoolkit1.html>
- KUSHNER David, *Dungeon Master: the Life and Legacy of Gary Gygax*, 2008,  
[archive.wired.com/gaming/virtualworlds/news/2008/03/ff\\_gygax?currentPage=all](http://archive.wired.com/gaming/virtualworlds/news/2008/03/ff_gygax?currentPage=all)
- LARRÉ Jérôme, *JdR VS storygames*, 2013 <http://www.tartofrez.com/?p=2565>
- LARRÉ Jérôme, *Une affaire de choix*, 2013, <http://www.tartofrez.com/?p=2651>
- LAWS Robin D., *The Hidden Art: Slouching Towards a Critical Frameworks of RPGs*, 1995, [www.rpg.net/oracle/essays/hiddenart.html](http://www.rpg.net/oracle/essays/hiddenart.html)
- MEARLS Mike, *Roleplaying in D&D Next*, 2013,  
[archive.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/4ll/20130722](http://archive.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/4ll/20130722)
- MEARLS Mike, *System VS Content*, 2013,  
[archive.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/4ll/20130624](http://archive.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/4ll/20130624)
- MICARD Jean-François, « *Vampire : la Mascarade* », in *Elegy*, n°1, Boulogne-Billancourt, nov-déc. 1998, 98 pages.
- MIZSEI WARD Rachel, « *Underworld vs the World of Darkness: Players and Filmgoers Respond to a Legal Battle* », *Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, vol. 2, n°1 University of Sussex, Brighton, 2008.
- MOLLE Gregory, *Paroles d'un grand ancien, entretiens avec Didier Guiserix*, 2003.  
 Monte Cook, *D&D and representation*, 2008,  
<http://bankuei.wordpress.com/2008/07/07/monte-cook-dd-and-representation/>
- MOORCOCK Michael, *Michael Moorcock on D&D (and More)*, 2009,  
<http://grognardia.blogspot.fr/search/label/interview?updated-max=2009-06-27T09:29:00-04:00&max-results=20&start=33&by-date=false>
- MORRUS, *Top 5 RPGs of Spring 2013: Pathfinder, Dungeons & Dragons, Star Wars*, 2013, <http://www.enworld.org/forum/content/php?1-the-front-page&page=44>
- NARBEUH, *Kaamelott, l'humour des rôlistes*, 2009, <http://mondesenchantier.overblog.com/article-kaamelott-l-humour-et-les-rolistes-38280472.html>
- PAGNON Lucien, *Fonction et champ de la parole dans l'expérience rolistique*, <http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/parole/parole.htm>

Podcast JdR : Mathieu Gaborit par Mathieu, 2011,  
<http://cellulis.blogspot.fr/2011/09/podcast-jdr-mathieu-gaborit-par-mathieu.html>

POGORZELSKI Gregory, *Le Personnage et le joueur*, 2012,  
<http://awarestudios.blogspot.be/2012/03/le-personnage-et-le-joueur.html>

POGORZELSKI Gregory, *René, le jeu de rôle romantique*, 2013,  
<http://awarestudios.blogspot.be/2013/01/rene-le-jeu-de-role-romantique.html>

POGORZELSKY Gregory, *De l'origine du terme Storygame*, 2013,  
[awarestudio.blogspot.fr/2013/10/de-lorigine-du-terme-storygame.html](http://awarestudio.blogspot.fr/2013/10/de-lorigine-du-terme-storygame.html)

PROCTOR Daniel, *Three-fold Guide to the Neo-Retro (Revised)*, 2013,  
<http://goblinoidgames.blogspot.fr/2013/02/three-fold-guide-to-neo-retro-revised.html>

RAFAEL, *Le Monde du jeu 2008 – Avis d'exposants*, 2008,  
<http://www.leludiste.fr/infos/index.php?id=1514>

RILSTONE Andrew, *Role-Playing Games: an Overview*, 1994,  
<http://www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html>

ROBBINS Ben, *Braunstein : les racines des jeux de rôles*, trad. par Esthane, 2008,  
<http://ptgptb.free.fr/index.php/braunstein-les-racines-des-jdr/>

ROUSSELIN Olivier, *D&D Next, on passe à la deuxième étape*, 2013, <http://dices.overblog.com/tag/1.%20JEUX%20DE%20ROLES/>

SCHIESEL Seth, *Gary Gygax, Game Pioneer, Dies at 69*, 2008,  
[http://www.nytimes.com/2008/03/05/arts/05gygax.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2008/03/05/arts/05gygax.html?_r=0)

SINTES Frédéric, *Le Réalisme est une chimère*, 2010,  
<http://www.limbicsystemsldr.com/le-realisme-est-une-chimere/>

SINTES Frédéric, *Comprendre le simulationnisme à travers Prosopopée*, 2012,  
<http://www.limbicsystemsldr.com/comprendre-le-simulationnisme-a-travers-prosopopee/>

SOESANTO Léo, *Comment Donjons et Dragons a annoncé notre société geek*, 2014  
<http://www.slate.fr/story/82387/donjons-dragons-tendances-geek>

*Soirée spéciale Shadowrun, No Life*, Paris, 2013.

SONER DU, *Rétroclones et quasi-clones*, 2010,  
[www.legrog.org/editorial/rubriques/portraits-de-famille/rétroclones-et-quasi-clones](http://www.legrog.org/editorial/rubriques/portraits-de-famille/retroclones-et-quasi-clones)

STAFFORD Greg, *Interview #13, Glorantha*, traduit de l'anglais par la rédactrice,  
 2006, <http://www.rpg.net/columns/interviews/interviews13.phtml>

STEVE, *Le JDR - Un Casse-tête sémantique : « règles » et roleplay*, 2013, <http://www.ajdr.org/reflexions/le-jdr-un-casse-tete-semantique-regles-et-roleplay>

TERRADAVE, *A semi-brief History of D&D and some other RPGs: 1980-1989*, 2011. <http://www.enworld.org/forum/showthread.php?303644-A-semi-brief-history-of-D-and-D-and-some-other-RPGs-1980-1989#ixzz2o0lpD3XS>

THOM', *Portrait : Dragonlance*, 2008, <http://www.legrog.org/article.jsp?id=87>

TUOVINEN Eero, *The Pitfalls of narrative technique in RPG play*, 2010, <http://isabout.wordpress.com/2010/02/16/the-pitfalls-of-narrative-technique-in-rpg-play/>

UMBRE, *Historique du jeu de rôle*, [www.arcanes.org](http://www.arcanes.org)

VEZNER Ted, *Dungeons & Dragons co-creator Dave Arneson dies at 61*, 2009, [http://www.twincities.com/ci\\_12112297?nclick\\_check=1](http://www.twincities.com/ci_12112297?nclick_check=1)

VOELCKEL Anne-Christine, « Jouer ensemble, approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle », in *Sociétés contemporaines*, n°21, Presses de Sciences Po, Paris, 1995.

WARD Rachel Mizsei, *Underworld vs the World of Darkness: Players and Filmgoers Respond to a Legal Battle*, University of East Anglia Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network, Vol 2, N° 1, 2009.

WICK John, *La règle d'or, l'équilibre du jeu*, trad. par Antoine Drouart, 2008, <http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/santavaca/santavaca.htm>

YOUNG Joseph, *Theory 101: The Impossible Thing before Breakfast*, 2005, [ptgptb.org/0027/theory101-02.html](http://ptgptb.org/0027/theory101-02.html)

YOUNG Joseph, *Théorie 101 – 1<sup>re</sup> partie : le système et l'espace imaginaire commun*, traduit de l'anglais par Pierre Nuss, 2005, <http://ptgptb.free.fr/index.php/theorie101-1ere-partie-le-systeme-et-l-espace-imaginaire-commun/>

### Sur d'autres sujets

+ ou - *Geek*, saison 2 émission 12.

Alain Eyroles, *Interview*,

[www.scenario.com/interview/Entretien+avec+Alain+Ayroles+entre+la+cape+et+les+carocs\\_Ayrol.html](http://www.scenario.com/interview/Entretien+avec+Alain+Ayroles+entre+la+cape+et+les+carocs_Ayrol.html)

BOUCHER Geoff, « Jon Favreau is the Figure behind Iron Man », *Los Angeles Times*, 5 mai 2008,

<http://www.webcitation.org/query?url=http%3A%2F%2Fwww.latimes.com%2Fentertainment%2Fta-et-favreau5-2008may05%2C0%2C6653890%2Cfull.story&date=2008-05-17>

*Entretien avec Charlotte Bousquet*, 2009,  
<http://www.atemporel.com/actus/entretiens/197-entretien-charlotte-bousquet?31ddf7bc1fdf994e6955b1798f1f07a4=4094d96fda7bb0bcbaec9458fa4a1d00>

*Entretien avec Mathieu Gaborit*,  
[http://www.souffre-jour.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=81&Itemid=149](http://www.souffre-jour.com/index.php?option=com_content&task=view&id=81&Itemid=149)

*Entretien avec Stéphane Marsan*,  
[http://www.souffre-jour.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=79&Itemid=153](http://www.souffre-jour.com/index.php?option=com_content&task=view&id=79&Itemid=153)

Éric Puech, *Interview*, 2013, <http://www.bdtheque.com/interview-eric-puech-271.html>

*Fiction*, n°18, Les Moutons électriques, Montélimar, 2014, 268 pages.

GUGLIELMI Jessica, *Une grande réussite pour Noire Vézère*, 2014,  
[www.sudouest.fr/2014/07/22/une-grande-reussite-pour-noir-vezere-1621332-1898.php](http://www.sudouest.fr/2014/07/22/une-grande-reussite-pour-noir-vezere-1621332-1898.php)

HAMILTON Laurell K., *Can a Bookworm be a Gym Rat?* 2010, notre traduction,  
[www.laurellkhamilton.org/2010/06/can-a-bookworm-be-a-gym-rat/](http://www.laurellkhamilton.org/2010/06/can-a-bookworm-be-a-gym-rat/)

HOBB Robin, « Propulsée par... », in *L'Indé de l'imaginaire*, n°2, Chambéry, printemps 2014, 31 pages.

ICHER Bruno, *Hunger Games, arme de diffusion massive contre la junte thaïlandaise*, 2014,  
[http://liberation.fr/monde/2014/06/04/hunger-games-inspire-la-resistance-thaïlandaise\\_1033503](http://liberation.fr/monde/2014/06/04/hunger-games-inspire-la-resistance-thaïlandaise_1033503)

SKARKA Gareth-Michael, *An Interview with China Mieville*, 2002,  
<http://www.rpg.net/news+reviews/columns/china24apr02.html>

VENTRELLA Michael A., *Interview with NY Times best seller Steven Brust*, 2013,  
<http://michaelaventrella.com/2013/10/27/interview-with-ny-times-bestseller-steven-brust/>

*Vin Diesel on Dungeons & Dragons*, Shootout, [http://www.youtube.com/watch?v=36\\_-DauQi0s](http://www.youtube.com/watch?v=36_-DauQi0s)

### **Théories et articles concernant le jeu vidéo**

ALVAREZ Julian, *Du jeu vidéo au Serious Game, approches culturelle, pragmatique et formelle*, thèse de doctorat en Science de la communication et de l'information, Toulouse 2 et 3, 2007, 445 pages.

*E3 by numbers*, [http://uk.ign.com/wikis/e3/Attendance\\_and\\_Stats](http://uk.ign.com/wikis/e3/Attendance_and_Stats)

## **Théories de la littérature et de la fiction**

### **Fiction**

BESSON Anne, « Extension du domaine du ludique : fiction et imaginaire médiéval » in ABIKER Séverine, BESSON Anne, PLET-NICOLAS Florence (dir.), *Le Moyen Âge en jeu*, coll. « Eidôlon », Presses universitaires de Bordeaux, Bordeaux, 2009, 401 pages.

CAÏRA Olivier, *Définir la fiction, du roman au jeu d'échecs*, Éditions EHESS, coll. « En temps et en lieux », Paris, 2011, 262 pages.

COHN Dorrit, *Le Propre de la fiction*, coll. « Poétique », Seuil, Paris, 2001, 261 pages.

LAVOCAT Françoise, « Fiction et paradoxes : les nouveaux mondes possibles à la Renaissance », in LAVOCAT Françoise (dir.), *Usages et théories de la fiction, le débat contemporain à l'épreuve des textes anciens (XVIe-XVIIIe siècles)*, coll. « Interférences », Presses Universitaires de Rennes, 2004.

MANNONI Maud, *La Théorie comme fiction*, coll. « Points Essais », Seuil, Paris, 1999, 199 pages.

PAVEL Thomas, *Univers de la fiction*, coll. « Poétique », Seuil, Paris, 1988, 210 pages.

SAINT-GELAIS Richard, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, coll. « poétique » Seuil, Paris, 2011, 601 pages.

SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?* coll. « Poétique », Éditions du Seuil, Paris, 1999, 346 pages.

STEVENSON Robert Louis, *Essais sur l'art de la fiction*, trad. par F.M. Watkins & Michel Le Bris, La Table Ronde, Paris, 1988, 440 pages.

### **Genres de l'imaginaire et assimilés**

BAUDOU Jacques, *La Fantasy*, coll. « Que sais-je », Presses Universitaires de France, Paris, 2005, 127 pages.

BERTHELOT Francis, CLERMONT Philippe, *Colloque de Cerisy, science-fiction et imaginaires contemporains*, coll. « Essais », Bragelonne, Paris, 2007, 465 pages.

BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, coll. « CNRS Littérature », CNRS Éditions, Paris, 2004, 250 pages.

BESSON Anne, *La Fantasy*, coll. « 50 Questions », Klincksieck, Paris, 2007, 205 pages.



BESSON Anne, « Extension du domaine ludique : fiction et imaginaire médiéval », in *Actes du colloque Le Moyen Âge en jeu*, <http://lapril.u-bordeaux3.fr/spip.php?article322>, 2008.

BÉTAN Julien (dir.), *Alan Moore, tisser l'invisible, Les Moutons électriques*, Lyon, 2010, 307 pages.

BOIA Lucian, *Pour une histoire de l'imaginaire*, coll. « Vérités des mythes », Les Belles Lettres, Paris, 1998, 223 pages.

CARD Orson Scott, *Personnages et Points de vue*, trad. par Nénad Savic, Bragelonne, Paris, 1988, (2008), 351 pages.

CARD Orson Scott, *Comment écrire de la fantasy et de la science-fiction*, trad. par Karim Chergui, Bragelonne, Paris, 1990, (2006), 229 pages.

CAUSSARIEU Morgane, *Vampires & Bayous*, Mnémos, Saint-Laurent d'Oingt, 2013.  
*Comment voyez-vous l'avenir des littératures de l'imaginaire*, 2009, <http://mythologica.net/index.php/dossiers/80-avenir-de-limaginaire/296-comment-voyez-vous-lavenir-des-litteratures-de-limaginaire-partie-1-fabien-clavel-jacques-martel-eric-holstein>

COUEGNAS Daniel, *Introduction à la paralittérature*, coll. « Poétique », Éditions du Seuil, Paris, 1992, 200 pages.

COVERLEY Merlin, *Psychogéographie !*, 2006, trad. par André-François Ruaud, Les Moutons électriques, Lyon, 2011.

DEVAUX Michaël, FERRÉ Vincent, RIDOUX Charles (dir.), *Tolkien aujourd'hui*, Presses universitaires de Valenciennes, Valenciennes, 2011, 375 pages

ECO Umberto, *De Superman au surhomme*, coll. « Biblio Essais », Le Livre de Poche, Paris, 1993, 217 pages.

FERRÉ Vincent, *Tolkien : sur les rivages de la Terre du Milieu*, Christian Bourgois Éditeur, Paris, 2001, 353 pages.

FERRÉ Vincent (dir.), *Tolkien, 30 ans après (1973 - 2003)*, Christian Bourgois Éditeur, Paris, 2004, 393 pages.

FINNÉ Jacques, *Panorama de la littérature fantastique américaine*, coll. « Paralittérature », Éditions du C.L.P.C.F., Liège, 1993, 254 pages.

FONDANÈCHE Daniel, *Paralittératures*, Vuibert, Cahors, 2005, 733 pages.

GENEFORT Laurent, *Architecture du livre-univers dans la science-fiction*, thèse de doctorat en Littérature générale et comparée, Nice-Sophia Antipolis, Nice, 1997, 478 pages.

HUME Kathryn, *Fantasy and Mimesis: Responses to Reality in Western Literature*, Methuen, Londres, 1984, 213 pages.

LOVECRAFT H. P., « Notes on Writing Weird Fiction », in *The Amateur Correspondent*, Belleville, mai-juin 1937,

<http://thelovecraftmonument.com/spip.php?article6>

RUAUD André-François, *Cartographie du merveilleux*, Denoël, Folio SF, Paris, 2001, 287 pages.

RUAUD André-François (dir.), *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, Les Moutons électriques, Lyon, 2004, 431 pages.

TALE Alyz, « Fabrice Colin, auteur protéiforme » in *Elegy*, n°26, Boulogne-Billancourt, premier trimestre 2003, 97 pages, p.76.

TODOROV Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, coll. « Essais », Seuil, Paris, 1970 (2001), 188 pages.

TOLKIEN J.R.R., *Lettres*, trad. Par Delphine Martin et Vincent Ferré, Christian Bourgois éditeur, Paris, 2005, 710 pages.

VINCENT Jérôme, *Interview de Jean-Philippe Jaworski*, 2010,

<http://www.actusf.com/spip/Interview-Jean-Philippe-Jaworski.html>

VINCENT Jérôme, *Interview de Laurent Kloetzer*, 2000,

[www.actusf.com/spip/Interview-de-Laurent-Kloetzer.html](http://www.actusf.com/spip/Interview-de-Laurent-Kloetzer.html)

### **Histoire littéraire**

CASTEX Pierre-Georges et SURER Paul, *Moyen Âge*, coll. « Classiques » Hachette, Paris, 1946, 88 pages.

### **Narratologie et théories de la réception**

BARONI Raphaël, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, coll. « Poétique », Seuil, Paris, 2007, 437 pages.

BARONI Raphaël, « Tensions et résolutions : musicalité de l'intrigue ou intrigue musicale ? » in *Cahiers de narratologie*, Revel, 2011, 13 pages, <http://narratologie.revues.org/6461>

BARTHES Roland, *Le Plaisir du texte*, coll. « Points Essais », Éditions du Seuil, Paris, 1973, 89 pages.

BARTHES Roland, BOOTH Wayne C., KAYSER Wolfgang, HAMON Philippe, *Poétique du récit*, coll. « Points Sciences humaines », Éditions du Seuil, Paris, 1997, 180 pages.

CAMPBELL Joseph, *The Hero with a Thousand Faces*, (*Le Héros aux mille visages*), trad. par H. Crès, coll. « Bien-être », J'ai lu, Paris, 2008 (2013), 633 pages.

CHARTIER Roger (dir.), *Pratiques de la lecture*, Éditions Rivages, Marseille, 1985, 241 pages.

ECO Umberto, *Lector in fabula*, trad. par Myriem Bouzaher, coll. « Biblio Essais », Le Livre de Poche, Paris, 1979, 314 pages.

GENETTE Gérard, *Figures III*, coll. « Poétique », Éditions du Seuil, Paris, 1972, 281 pages.

GENETTE Gérard, *Nouveau discours du récit*, Seuil, Paris, 1983, 118 pages.

ISER Wolfgang, *L'Acte de lecture*, théorie de l'effet esthétique, coll. « Philosophie et Langage », Éditions Mardaga, Bruxelles, 1995, 404 pages.

JAUSS Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, traduit de l'allemand par Claude Maillard, coll. « Tel », Gallimard, Paris, 1978, 333 pages.

MOLLIER Jean-Yves, *La Lecture et ses publics à l'époque contemporaine. Essais d'histoire culturelle*, PUF, Paris, 2001, 186 pages.

MOORE Alan, *Alan Moore's Writing for Comics*, Avatar Press, Urbana, 2003, 47 pages.

PICARD Michel, *La Lecture comme jeu*, coll. « Critique », Les Éditions de Minuit, Paris, 1986, 319 pages.

RICŒUR Paul, *Temps et récit, 1. L'intrigue et le récit historique*, Seuil, Paris, 1983, 404 pages.

RICŒUR Paul, *Temps et récit, 2. La configuration dans le récit de fiction*, Seuil, Paris, 1984, 298 pages.

### **Théories littéraires**

ALLUIN Bernard, SUARD François, *La Nouvelle : définitions, transformations*, coll. « UL3 », Presses universitaires de Lille, 1991, 224 pages.

BARTHES Roland, *Essais critiques*, coll. « Tel quel », Seuil, Paris, 1964, 278 pages.

- ARISTOTE, *Poétique*, coll. « Classique », Le Livre de Poche, Paris, 1998, 216 pages.
- BAUDELAIRE Charles, *Écrits esthétiques*, Éditions 10/18, Paris, 1986, 454 pages.
- BOILEAU, *L'Art poétique*, coll. « Poésie française », Flammarion, Paris, 1674, (1998), 253 pages.
- DIDEROT Denis, *Discours sur la poésie dramatique*, 1758.
- DIDEROT Denis, *Paradoxe sur le comédien*, Sautelet, Paris, 1830.
- GENETTE Gérard, *Seuils*, coll. « Points Essais », Éditions du Seuil, Paris, 1972, 426 pages.
- MARCEAU Félicien, *Balzac et son monde*, coll. « Tel », Gallimard, Paris, 1970 (1986), 683 pages.
- OULIPO, *La Littérature potentielle*, coll. « Essais », Gallimard, Paris, 1973, 320 pages.
- SARTRE Jean-Paul, *Qu'est-ce que la littérature ?* Coll. « Idées », Gallimard, Paris, 1964, 384 pages.
- SOUILLER Didier et TROUBETZKOY Vladimir, *Littérature comparée*, coll. « Premier cycle », PUF, Paris, 1997, 787 pages.
- ZOLA Émile, « Différences entre Balzac et moi », lettre de 1869, gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b530093242/f35.item

### **Dictionnaires et encyclopédies**

Encyclopédie Larousse en ligne, [www.larousse.fr](http://www.larousse.fr).

Encyclopédie Universalis en ligne, [www.universalis.fr](http://www.universalis.fr)

GUADALUPI Gianni, MANGUEL Alberto, *Dictionnaire des lieux imaginaires*, 1980, trad. par Patrick Reumeaux, Michel-Claude Touchard et Olivier Touchard, Le Livre de poche, Paris, 1998, 663 pages.

*Le Grand Robert de la langue française*, 2005, version numérique.

SOURIAU Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, coll. « Quadrige Dicos Poche », PUF, Paris, 1990, 1415 pages.

### **SITES INTERNET CONSULTÉS**

#### **Sur les JdR en général**

[www.acaeum.com/index.html](http://www.acaeum.com/index.html) : site anglophone sur *D&D* qui recense et décrit avec précision les différences entre les éditions de la gamme. Un des meilleurs sites pour trouver des informations sur les éditions les plus anciennes.

<http://www.ajdr.org/> : blog de réflexion autour du JdR.

<http://anniceris.blogspot.fr/> : blog sur le JdR avec des comptes rendus, des chroniques, des articles.

<http://www.subasylum.com/Antoniobay/index.php> : forum **Antonio Bay**, un des forums francophones les plus actifs sur le JdR.

<http://apaladinincitadel.blogspot.fr/>: blog anglophone d'Aaron E. Steele orienté old school revival (OSR).

<http://lartdelatable.wordpress.com/>: blog d'articles sur le JdR.

<http://lesateliersimaginaires.com/forum/> : forum qui a succédé à Silentdrift.

<http://bastion.free.fr/> : site sur le JdR, avec définition, matériel de jeu et articles.

<http://batintheattic.blogspot.fr/>: un blog anglophone centré sur les JdR Old School Renaissance et *sandbox*.

<http://blog2rolistes.fr/> : un blog sur le JdR.

<http://lesbonsremedes.overblog.com/> : blog du docteur dandy sur les JdR, entre autres (articles, critiques, matériel de jeu).

<http://www.car-pga.org/> : an international network of researchers into all aspects of role-playing games (RPGs), dont le but est essentiellement de « défendre » les JdR face aux attaques des années 80 aux USA.

<http://www.pandapirate.net/casus/index.php> : forum de **Casus NO**, le forum francophone le plus actif sur les JdR.

<http://cellulis.blogspot.fr/> : **la Cellule**, podcast sur le JdR (théorie, parties, critiques) par Romaric Briand et d'autres auteurs issus de Silentdrift.

<http://www.altaride.com/spip/spip.php?rubrique246> : site des **Chroniques de l'Altaride**, un e-zine consacré aux JdR.

[http://www.over-blog.com/com-1030048616/Le\\_coin\\_des\\_rolistes.html](http://www.over-blog.com/com-1030048616/Le_coin_des_rolistes.html) : blog d'actualités sur le JdR.

<http://couroberon.com/site2/> : **la Cour d'Obéron**, site francophone sur les JdR où l'on trouve des scénarios, des aides de jeu, des articles, etc.

<http://www.critical-hits.com/> : blog sur le JdR et les jeux de plateau, actualités, chroniques, articles, matériel de jeu.

<http://de-roulant.over-blog.com/> : blog sur les JdR de Lionel « YoYo ».

**dices.over-blog** : blog dédié aux JdR *old school*.

<http://ledocteurcritique.blogspot.fr/> : le docteur critique : blog qui fait des critiques audio et vidéo de JdR.

<http://ledonjon.podomatic.com/> : podcast sur les JdR.

<http://www.ledonjondudragon.fr/> : site francophone de ressources sur *Donjons & Dragons*.

<http://dreamsinthelichhouse.blogspot.fr/> : blog anglophone sur les JdR, actualités, chroniques, articles.

<http://eastenwest.free.fr/> : webzine sur les JdR.

<http://www.enworld.org/>: le plus gros site américain indépendant de news et de chroniques sur le JdR.

<http://www.theescapist.com/index.htm> : site anglophone de présentation et de promotion du JdR.

<http://www.ffjdr.org/> : site de la **FFJDR**.

<http://www.indie-rpgs.com/articles/> site des membres de **the Forge**, où sont rassemblés des articles théoriques en anglais sur le JdR indépendant.

<http://forgesonges.org/> : site du collectif **Forgesonges**.

<http://gamegeeksrpg.com/> : site de Kurt Wiegel, avec des podcasts vidéo sur les jeux.

<http://www.gamermessage.com/> : site de la campagne the MESSAGE, pour lutter contre la misogynie dans le JdR.

<http://www.gnomestew.com/> : un blog anglophone sur la maîtrise de parties.

<http://greyhawkrogard.blogspot.fr/> : blog anglophone sur les JdR, surtout *D&D*.

<http://grognardia.blogspot.fr/2012/11/starting-meme.html> : blog anglophone sur le JdR de James Maliszewski, centré sur *D&D*.

<http://gearjdr.blogspot.fr/> site du **Groupe d'Entraide des Auteurs Rôlistes** (ou GEAR) regroupement d'auteurs de JdR qui vise à mieux informer et protéger cette profession.

<http://www.legrog.org/> : site du **Guide du Rôliste Galactique**, important site francophone d'actualités et gigantesque base de données sur les JdR.

<http://handfulofdice.wordpress.com/> : blog sur les JdR, avec matériel de jeu, articles.

<http://imaginez.net.free.fr/accueil/accueil.htm> : site de réflexion sur le JdR, par Thomas Laborey, entre autres.

<http://irontavern.com/> : blog anglophone de Jeffrey Tadlock, plutôt orienté Old School Revival (OSR).

<http://www.jeepeeonline.be/> : blog de **Jeepee** sur les JdR, actualités, chroniques.

<http://jeux.dombres.free.fr/> : site de l'e-zine **Jeux d'ombre**, consacré aux JdR amateurs.

<http://www.jdrp.fr> : outil de recherche multi-sites pour le JdR.

<http://kerlaft.wordpress.com/> : blog de **Kerlaft le rôliste** sur les JdR avec des comptes rendus de partie, des descriptions précises de gammes, des interviews, des aides de jeu.

<http://manasdoo.wordpress.com/> : blog de Marc S. sur les JdR : articles, chroniques.

[http://www.studio09.net/index.php?option=com\\_content&view=category&layout=blog&id=20&Itemid=7](http://www.studio09.net/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=20&Itemid=7) site du webzine sur les JdR **Le Maraudeur**.

<http://mindtrix-asso.fr/> : blog sur le JdR (critiques, news, etc.)

<http://moiroliste.tumblr.com/> : ce site recueille des témoignages de personnes qui jouent ou ont joué au JdR et témoignent de ce que le JdR leur a apporté.

<http://mondesechantier.over-blog.com/> : **Mondes en chantier**, blog de deux rôlistes, David Robert et Julien Clément (Nabeuh) qui contient des articles, des critiques, des actualités.

<http://www.mysterymachine.fr/alaune/les-resultats-du-sondage-des-rolistes/1274/> : blog sur les univers imaginaires, pages avec un sondage avec 3000 rôlistes.

<http://norwegianstyle.wordpress.com/> : blog anglophone sur les JdR norvégiens.

[http://ogres.wikia.com/wiki/The\\_Ogre\\_Lair](http://ogres.wikia.com/wiki/The_Ogre_Lair) : site d'une des plus importantes associations de rôlistes des USA. On y trouve la localisation de leurs différentes antennes, des articles, des aides de jeu, etc.

<http://forum.opale-roliste.com/index.php> : un forum généraliste sur le JdR.

<http://www.pen-paper.net/> : site anglophone d'actualités et de chroniques sur les JdR.

<http://playingattheworld.blogspot.fr/> : blog de **Jon Peterson**, historien du JdR et des wargames.

<http://ptgptb.free.fr/> : site de l'e-zine **Place to go People to be** qui contient des articles de fond sur le JdR.

<http://ptgptb.org/> : site VO de l'e-zine **Place to go People to be** (dont est issu le site éponyme en VF) qui contient des articles de fond sur le JdR.

<http://radio-roliste.net/> : podcast sur le JdR par David Giradey (critiques, actualités, etc.)

<http://reves.ezael.net/index.php> : forum de **Rêves d'ailleurs**, bibliothèque de ressources francophone pour les anciens JdR.

<http://leroliste.over-blog.com/> : blog d'articles, d'actualités, de chroniques et de matériel de JdR.

<http://roliste.over-blog.com/> : blog sur les JdR, articles, actualités.

<http://lerolistecurieux.wifeo.com/> : blog sur les JdR, matériel de jeu.

<http://www.rolistes-francophones.net/> : site d'actualités et d'articles sur les JdR.

<http://www.roliste.tv/> : site de vidéo sur le JdR (actualités, chroniques, interviews, etc.)

<http://www.rpgbooster.com/> : blog anglophone sur les jeux de rôle, qu'ils soient sur table, GN ou vidéo.

<http://www.rpg.net/> : site de **rpg.net**, un des sites anglophones les plus importants du JdR qui rassemble articles, critiques et actualités.

<http://www.rpg.net/oracle/essays/index.html> : site anglophone qui rassemble des articles sur le JdR.

<http://www.rpgamer.com/> : site d'informations et d'actualités anglophone sur les JdR.

<http://rpggeek.com/blog/1051> : site anglophone d'actualités du JdR.

<http://www.rpg.org> : site anglophone sur les JdR.

<http://therpgpundit.blogspot.fr/> : blog sur le JdR, chroniques, articles.

[http://chrysopee.net/index.php?rub=0&art=Thema\\_2012&ID\\_Thema=0](http://chrysopee.net/index.php?rub=0&art=Thema_2012&ID_Thema=0) : les **Sentiers de l'imaginaire**, un site qui chronique des romans, jeux et des BD, le tout sous le prisme du JdR.

<http://www.scenariotheque.org/> : un des plus importants site francophone de ressources et de matériel de JdR, avec des aides de jeu, des scénarios, etc.

<http://www.scoop.it/t/jeux-de-role> : blog d'actualités sur le JdR.

<http://scriipt.com/> : blog d'actualités et d'articles sur le JdR et la culture ludique.

<http://www.silentdrift.net/forum/index.php> : forum francophone sur les JdR indépendants.

<http://www.stargazersworld.com/> : blog anglophone de Michael Wolf sur les JdR.

<http://www.story-games.com/> : site et forum anglophones sur les story games.

<http://slyflourish.com/index.html> : blog de Mike Shea sur la maîtrise de parties.

<http://www.tenkarstavern.com/> : blog anglophone d'Erik Tankar sur les JdR old school revival (OSR).

<http://www.thacopodcast.com/> : blog de podcast anglophone sur les JdR.

[www.trictrac.net](http://www.trictrac.net) : l'un des plus grands site français sur les jeux de société. On peut y trouver une vidéo d'initiation au JdR Star Wars à cette adresse : <http://www.trictrac.tv/video-stars-wars-initiation-au-jeu-de-role>

<http://rolistes.tumblr.com/> : tumblr sur le JdR.



<http://www.therpgsite.com/index.php?s=2a214dd1a11e9c48e3d10b7838f6bd94> :  
forum anglophone sur les JdR.

<http://taverne-des-rolistes.blogspot.fr/> : site de réflexion sur les JdR.

### **Sur des auteurs de JdR**

<http://battinost.wordpress.com/> : blog de l'auteur de JdR **Benoît Attinost**.

<http://lumpley.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Vincent Baker**.

<http://www.charlottebousquet.com/Accueil.html> : site de l'auteur de JdR **Charlotte Bousquet**.

<https://robboyle.wordpress.com/> : blog anglophone de l'auteur de JdR **Rob Boyle**.

<http://timbrannan.blogspot.fr/> : blog anglophone de l'auteur de JdR **Tim Brannan**.

<http://leblogdesens.blogspot.fr/> : blog de l'auteur de JdR **Romarc Briand**.

<http://www.blackgreengames.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Emily Care Boss**.

<http://www.heliograph.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Franck Chadwick**.

<http://bankuei.wordpress.com/> : blog anglophone de l'auteur de JdR **Chris Chinn**.

<http://www.lorencoleman.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Loren L. Coleman**.

<http://dreamericana.free.fr/> : site de l'auteur de JdR **Fabrice Colin**.

<http://www.misterfrankenstein.com/wordpress/> : blog de l'auteur de JdR **Anthony « Yno » Combrexelle**.

<http://www.montecook.com/> : blog anglophone de l'auteur de JdR **Monte Cook**.

<http://www.costik.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Greg Costikyan**.

<http://www.burningwheel.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Luke Crane**.

<http://inspirole.blogspot.fr/> : blog d'inspirations pour des scénarios de JdR dans d'autres médias de l'auteur de JdR **François-Xavier « Xaramis » Cuende**.

<https://www.facebook.com/arnaud.cuidet.1/notes> : les articles sur le JdR d'**Arnaud Cuidet**.

[www.paulczege.com](http://www.paulczege.com) : site anglophone de l'auteur de JdR **Paul Czege**.

[Richarddansky.com/index\\_2.htm](http://Richarddansky.com/index_2.htm) : site anglophone de l'auteur de JdR **Richard Dansky**.

<http://dconstructions.wordpress.com/> : blog anglophone de l'auteur de JdR **Steve Darlington**.

<http://darmont.free.fr/?p=738> : site de **Jérôme Darmont**, auteur de JdR.

<http://graemedavis.wordpress.com> : blog anglophone de l'auteur de JdR **Graeme Davis**.

<http://awizardinabottle.blogspot.fr/> : blog de l'auteur de JdR **Nicolas Dessaux**.

<https://sites.google.com/site/labodebob/> : blog de l'auteur de JdR **Laurent « Bob Darko » Devernay**.

<http://rdonoghue.blogspot.fr/> blog anglophone de **Rob Donoghue**.

[adept-press.com](http://adept-press.com) : site anglophone de l'auteur de JdR **Ron Edwards**.

<http://olivier.fanton.free.fr/> : site de l'auteur de JdR **Olivier Fanton**.

<http://www.subasylum.com/brainsalad/> : blog de l'auteur de JdR **Willy Favre**.

<http://hu-mu.blogspot.fr/> : blog de **Philippe Fenot** et de **Cédric Ferrand**, auteur de JdR et de romans.

<http://gabriel-feraud.over-blog.com/> : site de l'auteur de JdR **Gabriel Féraud**.

<http://fablyrr.over-blog.com/> : blog de l'auteur de JdR **Fabien Fernandez**.

<http://alias.codiferes.net/wordpress/> : blog de l'auteur de JdR **Stéphane Gally**.

<http://emmanuel.gharbi.free.fr/fr/jdr.php> : site de l'auteur de JdR **Emmanuel Gharbi**.

<http://www.shamzam.net/blog/> : blog du collectif d'auteurs de JdR **Gobz'Ink**.

<http://www.danielgreenberg.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Daniel Greenberg**.

<http://theedverse.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Ed Greenwood**.

<http://www.wizards.com/DnD/Archive.aspx?category=all&subcategory=forgingtherealms> : lien vers les articles publiés par **Ed Greenwood** sur les *Royaumes oubliés*.

<http://legrumph.org/> : blog de l'auteur de JdR **Le Grümph**.

<http://replayable.net/> : site de l'auteur de JdR **Jessica Hammer**.

<http://mightyatom.blogspot.fr/> : blog anglophone de l'auteur de JdR **John Harper**.

<http://loeilcannibale.blogspot.fr/> : blog de l'auteur de JdR **Julien Heylbroeck**.

<http://www.trhickman.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Tracy Hickman**.

<http://www.deadlyfredly.com/> : blog anglophone de l'auteur de JdR **Fred Hicks**.

<http://alcyon-JdR.com/> : site de l'auteur de JdR **Fabien Hildwein**.

<http://princeofcairo.livejournal.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Kenneth Hite**.

<http://www.kenandrobintalkaboutstuff.com/> : blog anglophone des auteurs de JdR **Kenneth Hite** et **Robin D. Laws** qui diffuse leur podcast sur le JdR.

<http://rom51.blogspot.fr/> : blog de **Romain d'Huissier**, auteur de JdR.

<http://bigfootcountryblog.blogspot.fr/> : site anglophone de l'auteur de JdR **James Jacobs**.

[http://livresdelours.blogspot.fr](http://livresdelours.blogspot.fr/) : blog de l'auteur de JdR **Alexandre « Kobayashi » Jeannette**.

<http://thoughtfulgames.com/index.html> site anglophone de l'auteur de JdR **Frederik J. Jensen**.

<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/index.html> : site anglophone de l'auteur de JdR **John H. Kim** qui regroupe notamment des articles et d'autres nombreuses informations sur les JdR.

<http://skinnyghost.tumblr.com/> : blog anglophone de l'auteur de JdR d'**Adam Koebel**.

<http://francois6po.tumblr.com/> : golem de protocole : le blog de **François « 6po » Lalande**, auteur de JdR.

<http://www.tartofrez.com/> : blog de l'auteur de JdR **Jérôme « Brand » Larré**.

<http://www.latorra.org/> : blog anglophone de l'auteur de JdR **Sage Latorra**.

<http://robin-d-laws.blogspot.fr/> : blog anglophone de l'auteur de JdR **Robin D. Laws**.

<http://storygame.free.fr/> : site de l'auteur de JdR **Olivier Legrand**.

<http://benlehman.blogspot.fr/> : ancien blog anglophone de l'auteur de JdR **Ben Lehman**.

<http://www.tao-games.com/> : blog anglophone de **Ben Lehman**.

<http://scriptoriumludique.over-blog.fr/> : blog de **Tony Martin** sur le JdR.

<http://www.angelmccoy.com/blog/> site anglophone de l'auteur de JdR **Angel McCoy**.

<http://buriedwithoutceremony.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Avery McDaldno**.

<http://www.wizards.com/DnD/Archive.aspx?page=0&category=all&subcategory=legendslore> : liste d'articles de **Mike Mearls** pour *D&D*, « senior manager for the D&D research and design team. »

<http://lemuriapress.livejournal.com/> : blog anglophone d'**Erik Mona**.

<http://www.markusmontola.fi/> site anglophone du game designer **Markus Montola**.

<http://quenouille.com> : blog d'**Éric Nieudan**, auteur de JdR.

<http://delarmgo.jimdo.com/> : site de **Fabrice P.** consacré au JdR, où on trouve notamment le fanzine **La Saltarelle**.

<http://www.alphaeridani.com/> : blog de de l'auteur de JdR **Cyril Pasteau**.

<http://www.perrinworlds.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Steve Perrin**.

<http://storytelling.expertpublic.fr/> : site de l'auteur de JdR **Franck Plasse** sur le storytelling comme méthode de communication.

<http://awarestudios.blogspot.be/> : Du bruit derrière le paravent, blog de l'auteur de JdR **Gregory Pogorzelsky**.

<http://www2.uiah.fi/~mpohjola/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Mike Pohjola**.

<http://www.goblinoidgames.com/> : site de l'auteur de JdR **Daniel Proctor**.

<http://www.seankreynolds.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Sean K. Reynolds**.

<http://arsludi.lamemage.com/> : blog anglophone de l'auteur de JdR **Ben Robbins**.

<http://www.rasalvatore.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **R.A. Salvatore**.

<http://www.learsfool.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Ree Soesbee**.

<http://www.limbicsystemsldr.com/blog/> : blog de l'auteur de JdR **Frédéric Sintès**.

<http://www.sff.net/people/ken.st.andre/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Ken St Andre**.

<http://www.weareallus.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Greg Stafford**.

<http://www.gregstolze.com/index.html> : site anglophone de l'auteur de JdR **Greg Stolze**.

<http://stephlong-detoutetderien.blogspot.fr/> : blog de **Stéphane Treille**, auteur de JdR.

<http://isabout.wordpress.com/> : blog anglophone de l'auteur de JdR **Eero Tuovinen**.

<http://www.jonathantweet.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Jonathan Tweet**.

<http://www.johntynes.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **John Tynes**.

<http://kristoff-valla.blogspot.fr/> : blog de l'auteur de JdR **Kristoff Valla**.

<http://uchronis-inc.fr> : blog de l'auteur de JdR **Jérôme Verschueren**.

<http://www.spaaace.com/> : site anglophone de l'auteur de JdR **James Wallis**.

<http://wickedthought.livejournal.com/> et <http://johnwickpresents.com/> : blog et site anglophones de l'auteur de JdR **John Wick**.

<http://www.cgi101.com/~lkw/> : site anglophone de l'auteur de JdR **Loren Wiseman**.

### **Sur les maisons d'édition et des studios**

<http://www.les12singes.com/>

<http://www.2dsansfaces.com/>

<http://www.7emecercle.com/website/>

<http://www.agate-editions.com/>

<http://www.editions-ageektion.com/>

<http://www.alderac.com/>

<http://blog.atlas-games.com/>

<http://www.bah-editions.fr/> : site de la maison d'édition **La Boîte à Heuhh**.

<http://www.black-book-editions.fr/index.php>

<http://www.bulypulpitgames.com/>

<http://www.catalystgamelabs.com/>

<http://www.cds-editions.com/index.htm>

<http://catalog.chaosium.com/>

<http://ecuries-augias.com/>

<http://www.edgeent.com/> : site de la maison d'édition **Edge Entertainment**.

<http://www.evilhat.com/home/>

<http://www.fantasyflightgames.com/>

<http://www.fantasygamesunlimited.net/>

<http://www.footbridge-online.net/>

[http://www.games-workshop.com/fr-FR/D-accueil?\\_requestid=6897512](http://www.games-workshop.com/fr-FR/D-accueil?_requestid=6897512)

<http://www.greenronin.com/>

<http://www.legrimoire.net/>

<http://www.editions-icare.com/>

<http://www.jdreditions.com/>

**kobold quaterly.com** : blog, webzine et petite maison d'édition américaine qui fournit scénarios, aides de jeu, et autres suppléments au format électronique ou papier, essentiellement pour *Pathfinder* et *D&D*.

<http://lapinmarteau.com/>

<http://www.ludopathes.com/alpha/accueil/wordpress/>

<http://www.matagot.com/>

<http://megara-entertainment.com/>

<http://www.mongoosepublishing.com/>

<http://www.narrativiste.eu/>

<http://www.oliz.fr/>

<http://editionsorygins.jimdo.com/>

<http://paizo.com/>

<http://www.pelgranepress.com/>

<http://www.peginc.com/> : site de la maison d'édition **Pinnacle Entertainment Group**.

<http://www.pulplever.com/>

<http://saltarelle.jimdo.com/>

<http://sans-detour.com/>

<http://www.sombresprojets.com/>

<http://www.sjgames.com/> : site de la maison d'édition **Steve Jackson Games**.

<http://www.studio09.net/>

<http://rtalsoriangames.wordpress.com/>

<http://www.white-wolf.com/>

<http://company.wizards.com/> : site de la maison d'édition **Wizards of the Coast**.

<http://xpeditions.fr/>

### **Vidéo**

<http://www.fumblezone.net/> : blog qui diffuse la websérie du même nom, mettant en scène les parties de différents JdR d'un même groupe.

**Partie de D&D** époque « boîte rouge » lors de la GenCon 2010 avec des auteurs de JdR célèbres : Larry Elmore, R.A. Salvatore, Ed Greenwood et Chris Perkins en MJ.  
<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=Iy8-NNIE80A&NR=1>

<http://trictrac.tv/video-de-la-gen-con-indy-par-croc> : **reportage sur la GenCon 2012** sur le site Tric-Trac avec Croc en guide.

<http://www.rpgbooster.com/dungeons-dragons-and-the-influence-of-tabletop-rpgs/> : vidéo de présentation des JdR .

<http://www.unikornz.fr/tgcm/kesako/> : site de la websérie **TGCM**, qui met en scène un groupe de rôlistes.

### **Sur le monde universitaire**

<http://www.cairn.info/> : portail sur les revues scientifiques en sciences humaines et sociales.

<http://cerli.wifeo.com/> site du **CERLI**.

<http://www.fabula.org/> : site sur la recherche en littérature.

<http://gamestudies.org/1301> : site du journal international de jeux sur ordinateurs.

<http://www.flsh.unilim.fr/lpcm/> site de la **LPCM**.

<http://www.persee.fr/web/guest/home> : portail sur les revues scientifiques en sciences humaines et sociales.

<http://www.vox-poetica.org/> : site de la revue éponyme de recherche en littérature et sciences humaines.

<http://trans.univ-paris3.fr/> : revue en ligne de littérature générale et comparée.

### **Sur les jeux vidéo et la fiction interactive**

<http://www.escapistmagazine.com/> : site anglophone sur les jeux vidéo (actualités, chroniques, etc.)

<http://www.fibretigre.com/>: site qui regroupe les liens vers les différentes activités de Fibretigre, un auteur de fictions ludiques textuelles mais aussi créateur de jeux vidéo, de jeux de rôle par Google+, etc.)

[www.gamekult.com](http://www.gamekult.com) : important site francophone sur les jeux vidéo.

<http://www.gamesindustry.biz/> : site anglophone sur les jeux vidéo.

<http://www.ludologique.com/wordpress/> : site du chercheur **Sébastien Genvo** sur les jeux vidéo.

[www.grospixels.com/site/index.php](http://www.grospixels.com/site/index.php) : site francophone consacré à l'histoire du jeu vidéo.

[www.jeuxvideo.com](http://www.jeuxvideo.com) : important site francophone sur les jeux vidéo.

<http://narrativedesign.org/> : site sur le design narratif de jeux vidéo, avec notamment des interviews de game designers.

### **Sur la culture geek**

<http://bits.arte.tv/fr/> : e-magazine d'Arte sur la culture geek.

<http://www.culturellement-geek.com/> : site d'actualités sur la culture geek, notamment les jeux vidéo.

<http://tabletop.geekandsundry.com/> : un blog anglophone sur la culture geek (actualités, chroniques).

<http://geekatartiner.wordpress.com/> : blog sur la culture geek.

<http://geekcentricity.com/> : blog anglophone sur la culture geek.

<http://geekdad.com/> : blog sur la culture geek par des contributeurs « âgés » : « write about what we love as geeks and as parents », se définissent-ils.

<http://www.jesperjuul.net/ludologist/> : **blog du chercheur en jeux** Jesper Juul.

<http://www.mythologica.net/> : site généraliste sur les genres de l'imaginaire, avec des chroniques, actualités et interviews, dont du JdR.

<http://www.scifi-universe.com/> : site généraliste sur les genres de l'imaginaire, avec des chroniques, actualités et interviews autour du JdR.



**Résumé.** Cette recherche traite du jeu de rôle sur table comme moyen oral et collectif de création fictionnelle et littéraire. Elle montre que les JdR mettent en place des dispositifs ludiques qui *obligent* les joueurs à co-générer un contenu fictionnel diégétique et narratif, selon le principe qui est nommé l'intercréativité. L'intercréativité propre aux JdR fusionne les actes de création et de réception de la fiction et met en crise le rapport de la littérature à l'écrit. Dans un premier temps, nous étudions la manière dont s'est élaboré le concept d'intercréativité tout au long de l'histoire des JdR. Ensuite, nous les intégrons à un ensemble dont ils sont un élément fondateur, la culture geek. Nous montrons que le JdR est un héritier des littératures de l'imaginaire et qu'il fait la jonction entre ces deux sphères. Les JdR y sont également envisagés comme des mondes fictionnels intercréés, précurseurs d'une part des univers partagés et des jeux vidéo RPG, et d'autre part de la systématisation des mondes fictionnels qui induisent une réception interactive. Dans notre troisième partie, nous expliquons en quoi l'intercréativité fictionnelle mise en place par le JdR est un processus narratif et littéraire, une expérience collective et immédiate de la création de la fiction par le langage oral. Nous nous penchons sur les spécificités narratives de ce médium. Nous montrons également comment ces outils de création fictionnelle dépassent, pour certains écrivains, le cadre des JdR pour déboucher sur une création littéraire classique. Enfin, nous abordons le ludique comme un ensemble de dispositifs qui obligent les joueuses à créer un contenu fictionnel ensemble, ce que nous nommons l'intercréativité. Le JdR accomplit une disruption et une systématisation du matériau fictionnel, dont la réorganisation narrative est la création des joueurs. Avec l'intercréativité, c'est un rapport dionysiaque à la littérature qui ressurgit, alors qu'il avait été annihilé par l'industrialisation.

**Mots clés :** jeu de rôle, fiction, interactivité, intercréativité, jeu, jeux vidéo, culture populaire, culture geek, réception, littérature orale, univers partagés, narratologie, culture ludique.

**Abstract.** *Pen & Paper Role-Playing Games: the Intercreativity of Literary Fiction.*

This work deals with pen & paper role-playing games as an oral and collective way to create fiction. It shows RPGs set up game procedures to *oblige* players to co-create narrative and diegetic contents, according to what we call intercreativity. Intercreativity, which is specific to RPGs, blends fictional creation and reader-response together. It reconsiders the definition of literature as a written text. First, we study how intercreativity has been built during the RPGs' history. Then we show RPG is a link between fantasy literature and geek culture. RPGs are considered as co-created worlds, pioneers of shared worlds, RPG video games and systematization of imaginary worlds, which sets the base of interactivity. Finally, we explain that intercreativity is a narrative process, a collective and immediate experience of creating fiction with oral language. We show how these tools for creation inspire writers to produce classic literary works. We broach these games as tools to create fiction. RPGs smash and systematize fiction, and the narrative reorganization is the players' creation. Intercreativity makes reappear a Dionysian way to consider literature, which has been annihilated during the Industrialization.

**Key Words:** role-playing game, fiction, interactivity, intercreativity, game, video game, popular culture, geek culture, reader-response, oral literature, shared universe, narratology, gaming culture.