

Les jeux de rôles - 1/5

Les jeux de rôles, qu'est-ce que c'est ? Bien ou pas bien ? Comment on y joue ? Des tas d'autres questions sur ce sujet ? Les réponses sont dans cet article !

Mais qu'est-ce que c'est, un Jeu de Rôle ?

Comme son nom l'indique, un jeu de Rôle (JDR en abrégé) est un jeu. C'est une activité ludique tout comme le sport, les cartes à jouer, le monopoly, les indiens et les cows-boy, les voitures miniatures, le Trivial Poursuite etc... Parmi les différents types de jeu pratiqués dans le monde, le JDR appartient à la famille des jeux de sociétés. Il ne peut pas se jouer en solitaire et nécessitent au moins deux mais le plus souvent trois joueurs différents.

Un certain type de jeu

Comme tous les jeux, un jeu de rôle ne se pratique pas sans un minimum de matériel. Pour jouer il faut des feuilles de papiers, des crayons, le plus souvent (sauf quelques rares exceptions) un générateur de hasard, fréquemment des dés ou des cartes à jouer, et des règles écrites à suivre et à respecter. Contrairement au Trivial Poursuite ou au Scrabble, les règles sont particulièrement consistantes et complexes. C'est pour cette raison qu'elles sont présentées sous la forme de livres volumineux et assez chers. D'autre part avec un tel volume de page, il est préférable de soigner la présentation d'où la présence d'images et d'une mise en page généralement soignée.

Malheureusement pour les rôlistes (néologisme qui désignent les hommes et les femmes qui pratiquent ce type de jeu), le terme JDR est équivoque. Il a tendance à désigner toute une gamme de divertissement qui revouvent des réalités bien différentes. Ainsi certains types de jeu vidéo, certains livres spéciaux (les histoires dont vous êtes le héros), certains jeux comme le Paint-ball ou le Grandeur Nature, sont communément appelés jeu de Rôle. La généralisation, il est vrai loin d'être arbitraire, est particulièrement fréquente dans les médias et la conversation courante avec celui qui n'a jamais joué. Aussi avant d'entrer plus dans le détail, j'aimerais opérer une distinction cruciale à ce niveau.

Le JDR dans sa définition stricte est un jeu de société qui se déroule autour d'une table entre un certain nombre de joueurs (au minimum deux, généralement trois pour qu'il soit divertissant, et parfois jusqu'à 8 joueurs différents), disposant de règles écrites, précises, et requérant l'utilisation de feuilles de papier (vierges ou fournies par le jeu) et de crayons. Ce n'est donc pas un jeu vidéo (Final Fantasy VIII n'est pas un JDR dans la définition stricte, c'est un autre type de jeu) ni un jeu qui requiert un déplacement des joueurs dans un extérieur, et il ne nécessite aucune aptitude et activité physique spéciale (le Paint Ball n'est pas un JDR ni comme le grandeur Nature). Aussi le JDR nécessite un local (il se pratique en intérieur) et du matériel. Ainsi, si vous entendez que quelqu'un assassine un individu en pratiquant un jeu de rôle, c'est neuf fois sur dix une utilisation extensive du nom. Autrement dit ne confondez pas tout. Le livre que vous avez acheté à votre fils ne lui proposera jamais de courir dans la rue pour agresser vos voisins, ou d'aller profaner quelques tombes. Les seuls contacts physiques permis par le jeu de rôle sont identiques à celui d'une partie de tarot ou de belote.

Alors de quoi parlons-nous ?

En fait, la meilleure définition du jeu de rôle a été donnée par un article de la revue Casus Belli.

Le jeu de rôle est l'expression du libre arbitre dans un espace de simulation.

Les jeux de rôles - 2/5

De quoi s'agit-il concrètement. ? En fait, les règles (très fréquemment sous la forme d'un livre ou d'une boîte) décrivent un espace de simulation. Cet espace peut-être une ville, un continent, un pays, une époque. Il n'y a aucune limitation à cet espace, ce qui rend le jeu très riche contrairement à la plupart des jeux de sociétés. Prenons une analogie afin d'éclairer ce qui est entendu par espace de simulation. Dans le Trivial poursuite, l'espace de simulation est l'ensemble des questions et des possibilités de déplacement sur le plateau. Vous lancez un dé, vous choisissez la question suivant la possibilité et vous y répondez. Ceci est l'espace de simulation du jeu. Dans le cadre du poker, par exemple, l'espace de simulation est représenté par l'ensemble des mains que vous pouvez fabriquer de paire à quinte flush. Cet espace est donc assez réduit. Dans un jeu de rôle l'espace de simulation pour prendre la forme du monde moderne, d'une ville et de ses habitants ou de tout un monde imaginaire. L'espace est essentiellement plus grand (sans comparaison avec tous les autres jeux, y compris les jeux vidéos). Conséquence immédiate, une partie de JDR peut durer une après-midi entière sans que les joueurs se lassent. Si la partie est intéressante et divertissante, elle peut s'étendre sur plusieurs jours entiers. Comme généralement les joueurs ont des obligations, il est assez peu fréquent de jouer trois ou quatre jours consécutifs et les parties se répartissent sur plusieurs semaines un samedi après-midi par exemple. Tout ce passe comme dans une partie d'échec captivante et difficile, la partie peut-être très longue tout simplement parce que les possibilités de jeu sont assez étendue. Dans un jeu de rôle l'espace de simulation qui est déterminant est immense, aussi ne soyez pas étonné de voir des joueurs passer du temps pour jouer.

L'autre conséquence cette immensité de possibilité ludique est la distribution des rôles. Contrairement à la plupart des autres jeux, les joueurs ont des rôles asymétriques. C'est à dire que l'un des joueurs a en particulier la responsabilité de vérifier que les règles sont respectées et d'expliquer et d'entretenir l'espace de simulation. Ce joueur spécial qui tient à la fois de l'arbitre et de meneur (dans le sens ou il doit décrire ce qui entoure les personnages et les interactions entre ces derniers et l'espace de simulation) porte le nom de meneur de jeu, autrefois appelé maitre du jeu. Maitre, signifiant tout simplement qu'il est arbitre et qu'il décrit l'espace de simulation. Les autres joueurs quant à eux ont pour plaisir d'entrer dans l'espace de simulation et d'y agir. Ils y décrivent leur mouvements et le meneur détermine les réponses de l'espace de simulation. C'est exactement comme dans un match de foot ou il faut un arbitre pour surveiller le comportement des deux équipes, à l'exception fondamentale que le meneur ne se contente pas simplement de surveiller l'application des règles mais qu'il doit également réaliser toutes les interactions avec l'espace de simulation. Autrement dit, le meneur doit aussi raconter et décrire et jouer les personnages de l'espace qui ne sont pas à la charge des autres joueurs. C'est un rôle différent et beaucoup plus compliqué qu'un simple arbitre, il joue et prend du plaisir tout comme les autres.

Qu'entendons-nous par Espace de Simulation en clair ?

Imaginons que l'espace de simulation soit le monde des années 20 (cas du jeu Chtulhu, l'un des JDR les plus joués en France). Le meneur décrit une situation et les joueurs décident de ce qu'ils vont faire y en retour le meneur décrit les conséquences des actions. Tout ce passe par analogie exactement comme dans une partie de tarot. Un des participants distribuent les cartes, puis les joueurs déterminent lors du tour de table qui prend le chien et à quel enjeu se fait la partie. Une fois la phase préparatoire terminée, le premier joueur choisit la carte qu'il joue, élection qui dépend de son propre jeu, d'une alliance qu'il aurait contractée etc... Dans notre cas, le meneur de la même façon explique la situation (distribution des cartes). Vous êtes sur un transatlantique et la tempête gronde. Les joueurs chacun leur tour décident de ce qu'ils vont faire. Le premier décide de rentrer dans sa cabine (première carte jouée) et le second d'aller au bar du navire. Le meneur explique au premier que sur le chemin il rencontre une jolie femme aux cheveux coupés à la garçonne qui semble chercher son chapeau. Le joueur décide de lui parler, etc...etc... Vous comprenez mieux à présent ce que j'entends par un espace de simulation considérable ?

Les jeux de rôles - 3/5

Toutefois présenté ainsi, le jeu est incomplet, intervient également trois facteurs supplémentaires afin de le rendre plus diversifiant : le rôle, les règles et l'histoire ou scénario (dans le jargon habituel des joueurs).

Le rôle est tout simplement un certain nombre de paramètres choisis par le joueur en accord avec les règles (généralement toute une section est destinée à cela) afin de choisir si le joueur sera dans l'espace de simulation plutôt grand, beau, pauvre etc... Ce choix est organisé de manière extrêmement diverse suivant la nature du jeu. Parfois l'élection de ces paramètres (appelées caractéristiques dans le jargon) se fait au hasard ou sont tout simplement choisis par le joueur. C'est la phase de la création de personnage, gérée par les règles du jeu. Quel peut-être l'intérêt ? L'intérêt est double, d'une part il permet de savoir dans la suite du jeu si vous pouvez agir comme vous le désirez (de la même façon que dans le jeu de tarot, si vous n'avez pas le roi de pique, vous ne pouvez pas jouer la carte, dans un jeu de rôle si vous n'êtes pas agile, vous ne pouvez pas répondre au meneur de jeu : je tente de sauter par-dessus le mur que tu m'as décrit.) D'autre part elle permet une grande variété de comportements différents à chaque partie réalisée par un même joueur, ce qui rend l'espace de simulation plus varié encore. (Imaginer une partie de tarot où à chaque partie, les joueurs ont tous le même jeu, au bout d'un moment vous épuiserez très vite l'intérêt d'une partie et vous perdrez le caractère ludique).

Les règles est l'ensemble des lois et techniques qui permet au meneur de jeu de savoir et de définir si les actions entreprises par les joueurs sont réussies ou non. Tous les jeux ont des règles, le JDR également.

Le scénario est l'âme du jeu. L'idée est très simple, dans un espace de simulation très grand, les joueurs nécessitent un objectif à réaliser afin de donner une certaine ligne de conduite. Ce n'est absolument pas différent d'un jeu de tarot où l'objectif est de marquer le plus de points. Dans un jeu de rôle l'objectif est donné par le scénario. La différence toutefois avec un jeu plus traditionnel est que les joueurs ne savent pas forcément l'objectif, ils doivent le deviner grâce aux pistes données par le meneur de jeu, généralement, sous le thème d'une enquête.

Y'a-t'il du plaisir à jouer aux jeux de Rôles ?

Je crois que oui. Je dirais même plus de tous les jeux, le JDR est l'un sinon mon préféré. Cela semble toujours un peu curieux pour les débutants et les spectateurs que une bande de trois joueurs avec un peu de matériel puissent passer autant de temps à une activité ludique et tant d'énergie pour ce jeu. C'est tout simplement parce que le jeu est intéressant et très divertissant. Il me sera à difficile d'en expliquer les raisons, mais je m'attacherais surtout à un certain point. Le joueur ou le meneur sont interactifs à savoir qu'ils prennent des décisions libres mais toujours sous certaines contraintes, ce que ne permet pas les autres jeux de société. Il y a du libre arbitre dans un JDR, libre arbitre qui ne se retrouve nul part ailleurs. C'est un caractère divertissant. La liberté est loin d'être totale, le jeu est même particulièrement coercitif mais les obligations sont moins sensibles que dans un jeu de tarot ou un jeu d'échec. C'est une expérience intéressante.

Le jeu est-il dangereux ?

Dangereux... Généralement, les JDR ont acquis une désagréable réputation d'être des jeux dangereux provoquant des comportements anti-sociaux (assassinat, suicide, hallucinations etc...). Ainsi, on parle assez fréquemment d'un élève ayant attaqué son professeur en se prenant par une incarnation de Conan le Barbare, ou d'un personne qui saute d'un immeuble parce qu'il s'imaginait pouvoir voler. La réponse communément citée parmi tout une gamme d'explication à ces comportements est la suivante : il jouait au jeu de rôle. Est-il réellement dangereux ?

Les jeux de rôles - 4/5

D'abord j'aimerais apporté deux éclaircissements importants. D'une part sur les méthodes journalistiques qui traitent des faits (essentiellement en télévision, les articles de revue sont généralement bien mieux documentés) et d'autre part sur l'utilisation extensive du nom. En général ne croyez pas ce que l'on dit à la télévision lorsqu'il s'agit d'un traitement d'une affaire comme celle-ci. Les journalistes ont tendance à chercher l'émotion et le dramatique, aussi les explications et les dialogues sont-ils absolument pauvre à tous les niveaux. Ce garçon s'est tué, il jouait au JDR. Les journalistes auraient pu dire il jouait du piano ou pratiqué des sports violents, ou lisait Blzac. Autrement dit, l'explication n'est pas une explication et n'importe quel étudiant en sociologie devrait être mort de rire en attendant ce type de commentaire. De la même façon, quand une histoire macabre d'un père qui assassine ses enfants le réflexe agaçant des journalistes est d'interroger le voisinage et de retransmettre des commentaires comme : c'était quelqu'un de très bien, toujours poli, je ne comprends pas ce qui a pu arrivé. Normal, que voulez-vous qu'il dise ? Qu'il savait que c'était un psychopathe en puissance ?

Ce type de commentaire inintéressant n'apporte

1. aucune information sur ce qu'il s'est passé
2. a pour but (conscient ou non de la part du journaliste) de rendre l'acte encore plus incompréhensible histoire d'y mettre un peu plus d'émotion. Classique de la télévision et dangereux pour l'esprit.

D'autre part, comme je l'ai précisé plus haut, JDR dans le langage de la télévision désigne à peu près 4 sortes de jeu différents qui ne se ressemblent pas. Autrement dit, méfiez-vous avant de prononcer un jugement et cherchez à savoir quel jeu est traité. Utilisant encore une analogie, c'est comme si je disais qu'un garçon a violé une petite fille par jeu. L'information paraît claire mais elle ne l'est pas. Citée ainsi (comme il fréquent en télévision) nous ne savons pas quel type de jeu ils pratiquaient. Jouaient-ils aux cartes ? Une espèce de streap-poker ou simplement au docteur ? Dans les deux cas, les conditions du viol sont largement différent. Autrement dit méfiez-vous de votre jugement car il est basé sur des faits volontairement chargés d'une dimension émotive ce qu'un directeur de ciné espagnol appelle la pornographie sentimentale.

Il reste en revanche quelques cas qui touchent précisément le JDR dans le sens strict auquel je l'ai employé. Aussi devons-nous nous poser objectivement la question. Etant seulement historien de l'Université de Tours, je ne peux pas vous répondre a priori sur le caractère médical de l'affaire qui est de l'ordre de la psychiatrie ou de la psychologie. Toutefois ayant joué presque 10 ans et jouant encore quand le temps me le permet, je peux apporter mon expérience ludique au problème. Le JDR n'est pas, à mon avis, un déclencheur et il n'est pas plus dangereux que le Trivial Poursuite à condition de respecter un point : pratiquer le JDR dans les règles. Mais cette dérive est commune à tous les jeux et non spécifiquement liée à la nature du jeu de Rôle. D'autre part je doute que l'on puisse croire que les 100.000 pratiquants de ce jeu en France sont tous des psychopates en puissance.

Le JDR à ce sujet présente plusieurs défauts et plusieurs qualités qui ont tendance à se neutraliser. Les qualités résident dans la communauté des joueurs, comme vous jouez à plusieurs et jamais seul, les autres joueurs ont leur mot à dire et finalement les orientations psychotiques doivent être neutralisées par les autres. N'oubliez pas que c'est un jeu d'interaction, les autres joueurs ont leur mots à dire et les décisions prises par un joueur en particulier sont l'objet d'une discussion et d'un traitement collectif y compris celles du meneur de jeu.

Une autre qualité du JDR est son caractère éducatif. Maîtriser la lecture de 150 pages de règles, établir des rapports historiques, se documenter et déplacer les interactions violentes dans un autre contexte, nécessite tout au contraire un parfait intéressement au monde, à la culture et l'actualité. Le JDR est socialisant dans la mesure où les joueurs forment une communauté et qu'ils utilisent le monde réel comme support à l'imaginaire. L'imaginaire n'est jamais issu à priori mais tout au contraire empreinté à l'ensemble de la réalité. Il permet

Les jeux de rôles - 5/5

l'apprentissage de la critique et de l'ouverture d'esprit.

Un défaut du jeu est son caractère professionnel tenu à son vocabulaire technique. Les termes utilisés sont complexes et je comprends l'étonnement suscité par un non pratiquant lors d'une discussion entre rôlistes (néologisme désignant les pratiquants). Toutefois cela ne me semble pas plus différent qu'écouter une discussion entre joueurs d'échec, entre mathématiciens ou d'un discours sur une quelconque activité partagée.

Conclusion

Comme tout caractère ludique, le JDR a ses avantages et ses défauts. Parmi l'ensemble des jeux de société, je le trouve le plus intéressant, le plus expressif et le plus divertissant. C'est évidemment un avis personnel et il est possible qu'il ne soit pas partagé par tout le monde. Néanmoins il ne mérite pas un traitement différent qu'une partie de Monopoly. Somme toute, il ne s'agit que d'un jeu et doit être traité comme tel.