

DESS ETHNOMETHODOLOGIE ET INFORMATIQUE

Luc Fievet
Sous la direction de
Pierre Quettier

APPROCHE ETHNOMETHODOLOGIQUE D'UN GROUPE DE PRATIQUANTS DE JEU DE RÔLE

Université de Paris 8
1998

SOMMAIRE

I	Parcours	7
1.1	Itinéraire académique	7
1.2	Parcours rôliste	10
2	Concepts de l'ethnométhodologie	13
2.1	Indexicalité	13
2.2	Réflexivité	14
2.2.1	La réflexivité comme activité d'interprétation	14
2.2.2	La réflexivité source d'une définition du fait social	15
2.3	Articulation indexicalité réflexivité	15
2.4	Idiot culturel	16
2.4.1	Généralisation de la capacité à construire du sens	16
2.4.2	L'utopie de la non idiotie culturelle	17
2.5	Méthode documentaire d'interprétation	17
2.6	« Accountabilité »	20
2.6.1	Les dimensions d'un sujet ethnométhodologique	20
2.6.2	Perceptions indexicales d'un même sujet	22
2.7	ethnométhodes/ethnométhodologie	23
2.7.1	Définition	23
2.7.2	Étymologie	24
2.8	Allants de soi	24
2.8.1	Définition	24
2.8.2	Sens partagé	25
2.8.3	Sens négocié	25
2.9	Membre	26
2.9.1	La nécessité absolue de définir le membre	26
2.9.2	Le chercheur et son village	27
2.9.3	Les critères de la condition de membre	28
2.9.3.1	L'indéterminabilité de la condition de membre	28
2.9.3.2	La détermination du membre, une ethnométhode du village étudié	29
2.9.4	Les aménagements de la position de membre	29
2.10	Méthode ethnométhodologique	30

2.10.1	Breaching	31
2.10.2	Indifférence ethnométhodologique	32
2.10.2.1	Mécanismes de l'indifférence ethnométhodologique	32
2.10.2.2	L'indifférence dans la pratique de l'entretien non directif	32
2.11	Ethnométhodologie et sociologie	34
3	Déroulement type d'une partie de jeu	36
3.1	Préparation	36
3.2	Jeu	37
3.3	Éléments secondaires	38
4	Lexique	40
5	Le monde du jeu de rôle	46
5.1	précautions d'usage	46
5.2	rapide historique	46
5.3	l'environnement rôliste français	47
5.4	présentation des grands classiques	48
5.4.1	AD&D	48
5.4.2	L'appel de Cthulhu	49
5.4.3	MERP/JRTM	50
5.4.4	Stormbringer	50
5.4.5	Rêve de dragon	50
5.4.6	Méga	51
5.4.7	Bitume, Zone	51
5.4.8	Star Wars	51
5.4.9	Cyberpunk	52
5.4.10	Shadowrun	52
5.4.11	In Nomine Satanas/Magna Veritas	52
5.4.12	Vampire, Werewolf, Mage...	52
5.5	Les lieux de rencontre des rôlistes	53
5.5.1	Les clubs de jeu de rôle	53
5.5.2	Les tournois	54
5.5.3	Les boutiques	54
5.6	Les accessoires accompagnant une partie	55
5.6.1	Les dés	55
5.6.2	L'écran	56

5.6.3	Les figurines	57
5.6.4	Les règles, fiches de personnages et autres éléments écrits	57
5.6.5	Nourriture et boisson	58
5.6.6	Locaux, aménagements divers	58
5.7	La « mentalité » du rôliste	59
5.7.1	Rôliste, une condition à part entière	59
5.7.1.1	Sentiment d'appartenance	59
5.7.1.2	Origines du sentiment d'appartenance	60
5.7.2	Le jeu de rôle : générateur de valeurs	61
5.7.2.1	Individualisme	61
5.7.2.2	Une dimension utopique	62
6	Le jeu de rôle : différents points de vue de membres	63
6.1	présentation	63
6.2	Le jeu de rôle, point de vue rôliste.	63
6.2.1	Description	63
6.2.2	Deux niveaux de jeu	64
6.2.3	Le syndrome de la chose dans le puit	65
6.2.4	Le grosbillaisme	66
6.2.5	Interaction	66
6.3	Le jeu de rôle point de vue « sociologique »	67
6.3.1	Des jeux sans gagnant	67
6.3.2	L'identification comme moteur	68
6.3.3	Mimicry et aléa	69
6.3.4	Du grosbill au surhomme	71
6.3.5	Le personnage n'est pas un individu	72
6.4	Le jeu de rôle selon Loulou.	74
6.5	Le jeu de rôle selon Yann	75
6.6	Le jeu de rôle selon Xavier	77
7	fonctionnement d'une partie de jdr	79
7.1	Village et contexte de description	79
7.2	Procédure	79
1.1.1.	Prospection	79
7.2.1	Recrutement	80
7.2.2	Réunion	80
7.2.3	Renseignement	81

81	7.2.4	Premier retour
82	7.2.5	Second retour
82	7.2.6	Sujet d'inquétude
82	7.2.7	Création de personnage
83	7.2.8	Remotivation
83	7.2.9	Second personnage
83	7.3	Mise en place de la partie
83	7.3.1	Scénario
83	7.3.2	Logistique
84	7.3.3	Premier contact
84	7.3.4	Préparation du village
84	7.3.5	Introduction du sujet
85	7.3.6	Démarrage
85	7.4	Roleplay construit et vécu simultanément
85	7.4.1	Extrait de partie
86	7.4.2	La partie visible de l'iceberg
87	7.4.3	La partie immergée
88	7.4.4	Un jeu construit
90	7.5	Un mode de jeu suggestif
90	7.5.1	Extrait n°2
91	7.5.2	Un mode d'expression particulier
92	7.5.3	Vision intime du processus d'improvisation
93	7.6	Jeu indirect
93	7.6.1	Validité du jeu indirect
94	7.6.2	Les différents contextes de jeu indirect
94	7.6.3	Le style indirect descriptif ou interrogatif
95	7.6.4	Jeu indirect pendant l'absence du maître
97	7.6.5	Le jeu indirect pendant le roleplay
99	7.7	Moments de délire
99	7.7.1	Contexte du passage dans la partie
100	7.7.2	Désordre
101	7.7.3	Suspension du jeu par une double distanciation parodique
101	7.7.4	Un village toujours actif
102	7.7.5	Naissance, résurrection et mort d'un délire
102	7.7.5.1	Conception
103	7.7.5.2	Démarrage
104	7.7.5.3	Retour en force

105	7.7.5.4	Retour à la normale
106	7.8	Combat !
106	7.8.1	Extrait de partie
106	7.8.2	Un jeu précis
108	7.8.3	Un jeu rapide
109	7.8.4	Un temps implacable
110	7.8.5	Utilisation des règles
111	7.8.6	Un système à sens unique
113	8	<i>Perspective ethnométhodologique</i>
113	8.1	Le jeu de rôle : le partage continu du sens d'une situation inexistante.
113	8.1.1	Construction du sens
113	8.1.2	Le paradoxe d'une situation virtuelle
114	8.1.3	Action imaginative, émotions réelles
115	8.2	Indexicalité multiple, réflexivité croisée
115	8.2.1	Multiplicité de l'indexicalité
115	8.2.2	Association des réflexivités
116	8.2.2.1	Des sources de réflexivité multiples
116	8.2.2.2	Un échange nécessaire
117	8.2.3	Une séparation des prérogatives...
118	8.2.3.1	Le rôle du maître
118	8.2.3.1.1	Une parole de nature indexicale...
118	8.2.3.1.2	Réduction des perceptions indexicales des joueurs
119	8.2.3.2	La position du joueur
119	8.2.4	Qui reste relative...
120	8.3	Les membres et les dimensions du village
120	8.3.1	La table de jeu comme village temporaire
120	8.3.2	Un village d'une seule personne : celui du maître
122	9	<i>Annexes</i>
125	10	<i>Bibliographie</i>
125	10.1	Ouvrages et textes ethnométhodologiques :
125	10.2	Ouvrages et documents sur le jeu en général et le jeu de rôle en particulier
126	10.3	Ouvrages généraux

1 PARCOURS

1.1 ITINERAIRE ACADEMIQUE

Je fais remonter mon itinéraire à ma première année en université, celle où j'ai découvert la sociologie. J'avais intégré un peu par hasard un cursus AES à Paris I. Ce dernier était tourné vers l'administration et les sciences politiques plutôt que vers la gestion et le travail en entreprise.

Je venais de passer mon bac avec difficulté et la somme d'un travail pénible que je trouvais sans grand intérêt me restait en travers de la gorge. Rémi Lenoir, un sociologue qui collabore avec Pierre Bourdieu était chargé des cours de sociologie en première année. Mon intérêt pour la discipline est né avec le cours qui présentait « *la distinction* ». Pour la première fois, les choses pouvaient être considérées autrement que ce qu'elles prétendaient être et ce au travers d'une institution sérieuse. C'était un moyen de réconcilier l'adolescent structurellement révolté que j'étais avec le sérieux du « monde adulte ». Il avait touché un sujet qui me concernait directement : le système scolaire. On pourrait penser qu'un enseignement des idées de Bourdieu aurait dû me maintenir hors de la voie qui mène à l'ethnométhodologie, il n'en fut rien puisque mon intérêt provenait finalement de ma qualité de membre du système de l'éducation nationale.

Rémi Lenoir avait conseillé la lecture de Goffmann aux étudiants. Mon intérêt nouveau pour la sociologie m'a fait très rapidement lire *stigmates* qui me semble à posteriori une introduction des notions d'indexicalité et de réflexivité. Il est le premier livre à avoir eu un réel effet sur ma pensée. C'est sans doute pour cette raison que son influence ne m'a jamais quitté et ce alors même que je découvrais au fur et à mesure qu'il n'était pas un sociologue vraiment fondamental en France.

En progressant dans le cursus AES, j'ai été de plus en plus amené à confronter les différentes disciplines que j'étudiais. Chaque étudiant faisait son choix : plutôt économique, plutôt juridique ou plutôt sociologique. Arrivé en maîtrise, nous n'étions plus qu'une poignée à préférer la sociologie. Dans le même temps, l'économie dominante néo-classique m'apparaissait de plus en plus comme une insupportable idéologie. J'ai lamentablement échoué cette année là n'ayant pas réussi à rattraper

mes faiblesses économique-juridiques avec la sociologie qui pour la première fois m'ennuyait au plus haut point. Le même Rémi Lenoir qui faisait un cours optionnel de sociologie en maîtrise avait une fois confessé à un comité restreint dont je faisais partie que le professeur chargé du principal cours de sociologie était plus efficace à courir les commissions spécialisées et à faire office d'expert qu'à produire des analyses subtiles.

Je me suis donc orienté vers la sociologie pure et dure en m'inscrivant en maîtrise à Paris 7. J'y ai choisi l'option nommée démocratie et modernité, un cours plutôt théorique qui comportait de nombreuses références à la philosophie politique. Les idées de Patrick Clingolani, qui assurait ce cours m'ont semblé du plus grand intérêt. Ce même enseignant suivait le travail autour de mon mémoire qui avait pour objet le monde des arts martiaux. Alors que j'obtenais des notes très honorables aux partiels, je reportais mon mémoire à l'année suivante puisque 10 mois de celle-ci devaient être utilisés à servir la nation. J'ai passé cette période dans le service emploi d'une mairie ce qui m'a permis de substituer la redoutable aliénation mentale d'une caserne à celle beaucoup plus légère d'une bureaucratie.

Définir un sujet précis s'est avéré une tâche difficile à laquelle je n'ai que partiellement réussi. Communiquer mes idées à mon directeur de mémoire en est une autre à laquelle j'ai complètement échoué. Il attendait un certain travail ayant des thèmes communs à ses propres problématiques. Mon mémoire a été plutôt bâclé et c'est sans grande conviction que je l'ai déposé dans le casier de mon directeur en septembre 97. Lors de la soutenance, il eut cette phrase : « Ce travail n'est pas de la sociologie. »

Il y avait beaucoup de critiques à apporter à ce travail dont j'étais moi-même peu fier. Pourtant cette critique particulière m'est apparue la plus intolérable qui soit. Je pensais être suffisamment lucide sur les points faibles et les points positifs de mon travail comme sur les concept clé de la sociologie pour pouvoir réfuter cette critique. J'utilisais des méthodes sociologiques pour étudier des faits sociaux. Comment mon travail ne pouvait-il ne pas être de la sociologie ? J'avais le sentiment qu'il y avait des thèmes particulier méritant de plein droit le label sociologique alors que les autres n'étaient que des sujets de second ordre. Pour ma part, j'avais toujours envisagé la sociologie comme une méthode particulière d'analyse et de représentation du réel.

Dans ce cadre, la prescription de thèmes ou des sujet autorisés me semblait et me semblait toujours une intolérable censure de l'esprit, la sociologie perdant alors tout l'attrait qu'elle pouvait avoir pour moi. J'avais probablement fait fausse route dans ma propre définition de la sociologie et une réorientation vers quelque chose de plus proche de mes préoccupations s'imposait.

Mon directeur de mémoire s'intéressait à une certaine idée de la démocratie, notamment à travers l'étude de l'idée d'égalité. Rétrospectivement il me semble qu'il attendait de mon travail qu'il montre en quoi l'art martial répond à des problématiques macro-sociales d'égalité. Le fait que la violence physique y soit centrale alors qu'elle est niée dans la société civile devant apporter quelques points de vue originaux sur la question. Il s'agissait de montrer une dimension particulière d'un phénomène général. Mais mon impulsion était différente et probablement plus ethnométhodologique. Elle partait de la position d'un membre d'un univers martial particulier. J'avais le besoin de poser une définition locale de l'art martial, d'opérer une distinction nette entre différentes formes de disciplines de combat, d'éclairer ce point de vue certains lieux communs du monde des arts martiaux, de décrire les processus de rapport au violent que j'avais pu observer. Aujourd'hui j'ai la conviction que si ce travail n'est pas de la sociologie, il n'en est toutefois pas sans intérêt, même probablement pour la sociologie elle-même. Le second professeur du jury avait pratiqué le Kendo, un art martial japonais très particulier et très éloigné de ma propre pratique. Lors de la soutenance, il eut une réflexion sur ma définition de l'art martial qui n'avait pas comme motif mes insuffisances. Il s'étonnait en effet de l'absence de l'aspect philosophique dans ma description de l'art martial. C'est en effet l'un des éléments fondamentaux du Kendo et qui est complètement absent de l'enseignement de mon école. « Toutes ces boxes Vietnamiennes » désignant dans sa bouche la pratique martiale qui est la mienne. J'avais une définition partielle de l'art martial (c'est sans doute ce qu'on lui reprochait) qui, du moins dans mon esprit, n'avait pas prétention à l'universalité. A celle-ci était opposée une autre définition partielle mais totalisante et prétendument représentative d'un phénomène complexe nommé art martial. Cela me semble une parfaite illustration de l'importance de la définition des limites d'un village (que l'on puisse appréhender tout entier) et de la position de membre.

Cet échec est plus personnel qu'académique puisque j'ai quand même obtenu ma maîtrise avec la mention assez bien. Cela m'a autorisé à chercher un 3^{ème} cycle, opération qui s'est déroulée dans l'urgence puisque je ne pensais pas pouvoir le faire. Mon choix a été rapide, entre un DEA à Paris IV avec un projet de travail sur le libéralisme prit comme une réelle idéologie et le DESS d'ethnométhodologie de Paris 8 dont on des étudiants informaticiens de Paris 8 m'avaient longuement parlé mais qui restait assez mystérieux.

1.2 PARCOURS ROLISTE

Mon parcours rôliste commence tôt, avant même que je ne joue aux jeux de rôle pour de bon. L'aventure a commencé avec trois amis dont seulement un subsiste dans mon village. Nous avions 11 ou 12 ans et l'ennui était un ennemi parfois coriace que nous combattons entre autre en inventant nos propres jeux de société. Tout commença par un labyrinthe fait main dont l'autre devait sortir sans faire demi tour.

L'exercice était un peu trop facile dans la mesure où le joueur avait l'ensemble du labyrinthe sous les yeux. Nous avons donc entrepris de faire une représentation en perspective des couloirs. Chaque couloir avait été soigneusement dessiné sur une petite feuille de papier et il était présenté au joueur en fonction de l'endroit où il se trouvait.

Cet ami nommé Louis-Ferdinand, plus couramment appelé Loulou eut un jour l'idée de mettre un monstre à la fin du labyrinthe. Celui qui gagnait le combat était celui qui faisait les plus grands chiffres avec un dé à 6 faces. Le jeu était des plus simplistes mais nous avions de nous même fait une partie du chemin qui mène au jeu de rôle. Alors que j'étais en 5^{ème} à l'occasion d'un camp de vacances, j'eus l'occasion de jouer à un jeu de rôle avec un scénario simpliste : un plan de donjon ou de souterrain, des monstres des pièges et des trésors. Cela m'a immédiatement donné l'envie de faire pareil.

De retour chez moi, nous avons tous les quatre entrepris de faire notre propre jeu. Le prix d'un jeu du commerce nous semblait à l'époque exorbitant. Notre système de jeu s'inspirait largement de donjon et dragon, et s'enrichissait au fur et à mesure que les idées nous arrivaient. Il a fallu convaincre certain qu'il était intéressant de jouer tous ensemble dans la même équipe, c'est à dire sans s'opposer les uns aux autres.

Dès cette époque, j'étais très régulièrement maître. Je trouvais un plaisir sadique à inventer les pièges les plus vicieux dont je dessinais les plans détaillés. Chacun avait son type de personnage de prédilection : Loulou jouait des magiciens, Matthieu des rangers et Frédéric des ninjas. Ce mélange des genres ne nous troublait pas plus que cela.

En arrivant en seconde je fus présenté par ma sœur aînée aux plus furieux rôlistes de l'établissement qui dirigeaient un « club de jeu de rôle » ouvert le samedi après midi. Ces individus avaient une approche un peu différente du jeu et grâce à eux, nous sommes parvenus à dépasser le stade du « cassage de donjon ». Je découvrais la possibilité de jouer dans des univers autres que des univers médiévaux fantastiques que j'ai très rapidement abandonnés.

C'est à cette époque que la rencontre avec Vivien et Xavier s'est faite. Frédéric quant à lui s'éloignait de nous, sans doute parce que la voie scolaire qui était la sienne différait de la notre. Le groupe de 5 personnes que nous formions dès lors était très exclusif. Nous avons beaucoup joué jusqu'à la fin de notre scolarité au lycée. Nous étions régulièrement rattrapés par une lassitude dans le jeu qu'il fallait surmonter par un nouvel univers de jeu ou des pratiques différentes. Après le bac, nous avions complètement cessé de jouer ensemble sans pour autant avoir rompu nos relations amicales.

J'avais toujours fréquenté de loin en loin le club de jeu de rôle. C'est par ce biais que je trouvais une nouvelle équipe de joueur. Elie, Roman, Nicolas et Bertrand la constituaient. J'ai longuement joué avec eux, certains se sont évanouis dans la nature d'autres pas. Là encore, il a fallu trouver le moyen de se renouveler pour ne pas tourner en rond.

J'ai relativement peu maîtrisé pendant cette période. Je m'y suis remis avec l'envie de faire de la science fiction. Comme ces partenaires de jeu n'y trouvaient aucun intérêt et même qu'ils se passionnaient pour des univers qui me laissaient froid, j'ai recommencé à jouer avec Loulou et Xavier et Cyrille, un ami de Loulou. J'intégrai ensuite Yann un ami issu de mes pratiques martiales et rôliste de longue date alors que Cyrille nous quittait pour mener des études dans une ville lointaine.

J'attache une grande importance à mes réalisations en jeu de rôle. Renouveler les pratiques de jeu n'a pas été une chose facile et à nécessité une mobilisation de moyens que je n'ai pas eu besoin de mettre en œuvre dans mon parcours d'étudiant. Il n'existe en effet aucune voie toute tracée dans le domaine du jeu de rôle et c'est

que par l'expérience (avec notamment bon nombre d'échec) et une capacité d'autocritique que je suis parvenu à la découvrir. Elle n'est que celle qui me convient et n'a donc aucune prétention de supériorité, il n'en demeure pas moins que le travail nécessaire à sa réalisation demeure.

2 CONCEPTS DE L'ETHNOMETHODOLOGIE

2.1 INDEXICALITE

L'indexicalité me semble être d'un premier abord la notion ethnométhodologique la plus facile à cerner. Issue de la linguistique, elle exprime l'idée que toute chose se comprend en fonction de son contexte. Le plus évident des exemples est celui des déictiques. Ces mots (comme : ici, maintenant, je...) sont les mêmes pour tous mais renvoient pour chacune de leur utilisation à un contexte unique. Au moment où je les écris, ici et maintenant font référence à une situation différente de celle de chacun des futurs lecteurs de ce texte.

Mais une phrase peut également recouvrir des sens autres en fonction de qui la prononce, de l'auditoire auquel elle est destinée, de l'endroit et du moment de son élocution ou de l'intonation de la voix... Supprimer tous les signes permettant l'interprétation limite grandement la compréhension de la phrase, à savoir qu'il devient difficile à quiconque d'y attribuer un sens précis et dont il soit complètement convaincu.

Je prendrai comme exemple un graffiti que j'ai vu des années durant depuis le train de banlieue que j'emprunte quotidiennement : « Vive le PCP ». S'agissait-il du PCP, dérivé d'acide qui rend ses utilisateurs hyper violents et insensibles à la douleur ou du Parti communiste Pétrovié ? Il aurait tout aussi bien été possible qu'il s'agisse d'un « PCP » totalement différent. L'absence de contexte prête à confusion. Dès lors, l'indexicalité utilisée en ethnométhodologie est une propriété générale du langage naturel et non pas simplement de certaines expressions particulières¹ comme le sont les déictiques.

Mais l'indexicalité peut également se retrouver hors du langage. Des comportements et des pratiques particulières individuelles peuvent également être indexicaux. Pour une femme, se promener seins nus sur une plage française constitue un comportement totalement normal, qu'elle le fasse dans les rues de la

¹ Conein, Bernard, *L'enquête sociologique et l'analyse du langage : les formes linguistiques de l'analyse de la connaissance sociale*, in, *Arguments ethnométhodologiques*, Problèmes d'épistémologie en science sociale III, Centre d'étude des mouvements sociaux, EHESS-CNRS, Paris, 1984

ville qui borde cette même plage et son acte relève de l'attentat à la pudeur et choquera ses concitoyens. Dans ce cas, c'est ce décalage des règles en fonction de l'endroit qui constitue l'indexicalité.

2.2 REFLEXIVITE

2.2.1 La réflexivité comme activité d'interprétation

La notion d'indexicalité me semble très précise et pourtant à manier avec précaution dans la mesure ou elle rentre très rapidement en conflit avec la réflexivité. On peut comprendre la réflexivité comme la capacité de chacun à interpréter les signes qu'il observe pour construire du sens.

Un même événement donne lieu à une compréhension toujours différente puisque chacun l'opère à partir de son propre vécu. L'indexicalité ne créée pas de sens par elle-même. Dans notre exemple du graffiti, certains indices pouvaient permettre une interprétation. « Vive le PCP » était écrit à la peinture rouge, couleur dont la symbolique politique est évidente pour qui s'intéresse un minimum à la politique. De plus, 10 mètres plus loin, « Fujimori génocide » était rajouté visiblement par la même personne.

L'interprétation de ces signes relève de la réflexivité dans la mesure où l'individu qui lit le graffiti et qui s'interroge quant à sa signification n'obtiendra pas le même résultat en fonction de sa culture. J'ai vu ce graffiti pour la première fois étant adolescent. Ma maigre culture m'indiquait alors que Fujimori était un nom japonais et que le Pérou n'était pas situé au Japon.

Ma propre réflexivité m'indiquait donc un paradoxe dans cette association du Pérou (pays hispanique peuple d'amérindiens coiffés de bonnets multicolores qui cultivent la coca au milieu des lamas) avec un éventuel chef d'état d'origine japonaise. Ma première interprétation de nature toxicologique décollait naturellement de ma condition d'adolescent.

On donne également la file d'attente comme exemple de ce qu'est la réflexivité : Une file d'attente existe parce que des individus y participent. Ils l'ont tous reconnu comme une file d'attente. Le phénomène file d'attente existe parce que la réflexivité de chacun lui à indiqué son existence.

Il est alors fort probable que tous aient une image différente de cette même fille. On pourra se féliciter de voir une telle discipline, d'autres prendront la chose comme une épine dans le pied de leur liberté individuelle, d'autres encore très pressés regretteront de ne pouvoir avancer de quelques places dans la file sans se faire remarquer.

2.2.2 La réflexivité source d'une définition du fait social

Ce qui me semble particulièrement intéressant, c'est que les nouveaux venus qui viennent s'ajouter à la file et qui en perpétuent l'existence. Si j'arrive dans une file d'attente et que d'autres arrivent après moi, on obtiendra la même file d'attente mais pourtant composée de personnes totalement différentes quand je serai en première position de la file. Dans l'exemple du graffiti, je participe à l'existence du graffiti en le lisant et en lui reconnaissant une qualité différente d'une simple tâche de peinture sur un mur.

On obtient alors une définition intéressante de ce qu'est un fait social de petite échelle. On pourrait même reprendre les critères « Durkheimien » du fait social. Il présente une certaine extériorité dans la mesure où la file préexiste à mon arrivé et continuera sans doute après mon départ. La coercition se retrouve dans l'allant de soi qui veut que je respecte cette file. Celui qui ira directement au bout de la file sans attendre son tour aura sans doute à subir des reproches. Ma réflexivité m'indique que je dois attendre dans la file, c'est une coercition intérieure mais qui demeure le résultat d'une éducation.

Ce que cette définition classique du fait social ne permet pas d'aborder, c'est le sens que chacun attribue à la file. La sociologie plus conventionnelle verrait dans une file d'attente un seul et unique phénomène. L'ethnométhodologie y voit une foule de phénomènes : quel est le sens que chacun attribue à la file et les raisons qui le pousse à y participer. A partir de là, on peut tenter de comprendre le détail des interactions qui s'y passent.

2.3 ARTICULATION INDEXICALITE REFLEXIVITE

C'est l'indexicalité qui est à l'origine de ces phénomènes de questionnement et de nécessité d'interprétation d'un simple graffiti. Pourtant, la négociation du sens

dépend de la réflexivité. Le contexte n'apporte par lui-même aucune information. Le sens est un phénomène cognitif, le résultat du fonctionnement du cerveau humain. Le contexte continue d'exister en dehors du raisonnement humain alors que le sens en est issu et ne vit que par lui.

Ainsi, quand les astronomes observèrent les premières photos de mars ils crurent y trouver des canaux, preuve de l'existence d'une vie. Ces canaux n'existent pas. On pourrait pourtant considérer que ce fût le cas pendant un certain temps : durant le laps de temps où tout le monde y croyait. Qui peut nous garantir que tout ce que nous prenons pour certain n'est pas qu'une vaste erreur d'interprétation ou une pure illusion ?

Dans ce cas particulier, la réflexivité des chercheurs a donné lieu à des vérités différentes et opposées dans un temps très bref. Il s'agissait de répondre à un besoin : trouver une raison à ces lignes. Elles pouvaient tout aussi bien être d'anciennes rivières ou simplement le résultat d'un problème technique.

Dans le même temps, l'indexicalité elle-même n'a pourtant pas changé : on observe toujours des lignes droites sur les premières photos de mars. De la même façon, mon graffiti était une substance de couleur rouge formant sur un mur une série de lettres de l'alphabet et la file d'attente se présente généralement comme une série de personnes postées les unes derrière les autres et qui ne font rien de particulier.

Tout individu, sauf handicap particulier, est à même d'observer les signes qui constituent l'indexicalité. La réflexivité existe par la capacité de chacun à interpréter ce qui l'entoure.

2.4 IDIOT CULTUREL

2.4.1 Généralisation de la capacité à construire du sens

Quand Garfinkel dit qu'il n'y a pas d'idiot culturel, il réfute les modèles qui présentent des individus soumis à des phénomènes dont ils n'ont pas conscience. Quel que soit son comportement, l'individu est capable de produire un discours pour le justifier. Si on lui pose une question inédite, le sens se construira dans l'instant. Peu importe la véracité du sens construit. Le sens existe toujours.

Il me semble que le sens que chacun a la capacité de construire ne doit pas être compris comme une expression plus ou moins viable de ce qui se passe en réalité. Pour Garfinkel, le raisonnement scientifique emprunte les mêmes chemins que le raisonnement de sens commun. Il est certes plus systématique et plus rigoureux, mais il reste consubstantiel.

Dès lors, il est soumis comme n'importe quel raisonnement au contexte dans lequel il s'énonce. L'essence du discours scientifique, comme celle du discours profane, est donc indexicale. La rationalité scientifique n'est qu'une expression locale d'un phénomène indexical.

Ainsi, quelle que soit la subtilité d'une idée et le travail d'observation qui en est à l'origine, elle n'a de sens que pour une population précise à un moment donné. Elle n'est pas dénuée d'intérêts pratiques pour ses contemporains mais sa prétention à la vérité ne peut pas constituer autre chose qu'une prétention.

2.4.2 L'utopie de la non idiotie culturelle

Il semble que bien souvent cette déclaration selon laquelle il n'existe pas d'idiot culturel soit prise comme une conception humaniste ayant éventuellement une certaine dimension libérale qui voudrait que chacun soit libre de ses choix et qu'à tout moment il décide pour lui-même sans être soumis au moindre déterminisme. Cette conception est, me semble-t-il, chargée d'un idéal politique ou métaphysique qui n'a pas grand chose à voir avec l'ethnométhodologie.

Il me semble qu'une grande déclaration sur la nature de l'Homme n'a pas sa place dans l'exposé d'une science qui réfute les universaux et qui tend à n'exprimer une chose que par rapport à ceux qui l'expriment. Par cette expression, il est simplement question d'établir l'idée selon laquelle créer du sens est une activité générale et systématique, pour toutes les catégories d'humains.

2.5 METHODE DOCUMENTAIRE D'INTERPRETATION

Les processus de construction du sens se comprennent assez bien à travers une expérience réalisée par Harold Garfinkel sur ses étudiants. Ils devaient rencontrer une personne réputée pour les conseiller efficacement dans leurs choix de vie. Il était simplement nécessaire de poser des questions dont la réponse soit oui ou non.

Ce qu'ils ignoraient, c'est que le conseiller en question répondait idéologiquement ou non aux questions en fonction d'une liste préalable aléatoirement.

Dans sa quête de vérité, le cobaye étudiant modifiait ses questions en fonctions des réponses obtenues précédemment. Il ne faisait pas grand cas des éventuelles contradictions des réponses que le hasard avait pu dicter. Il trouvait toujours une explication, une subtilité lui permettant de rétablir l'équilibre du sens. Il le construisait donc seul.

La très grande majorité des étudiants s'est révélée être satisfaite de la prestation du conseiller alors même qu'elle aurait été aussi bien remplie par une machine débittant une série de oui et de non. C'est un travail purement réflexif qui a permis aux cobayes d'établir un sens alors que le support de leur réflexion n'en portait aucun.

On pourrait résumer l'indexicalité comme l'ensemble des signes objectifs attachés à un phénomène alors que la réflexivité serait le résultat d'une culture particulière, chacune s'articulant dans un rapport chronologique où le sens se construirait au vu du contexte puis avec la seule aide du processus d'interprétation réflexif. Comme nous le verrons un peu plus loin, il s'agit là d'une simplification car les deux processus semblent en fait intimement liés. Ce mécanisme cognitif est très répandu. Un exemple dynamique résiderait dans le texte suivant :

Question : Connais-tu hopopop RPG ?

Réponse : Non ? Alors, le maître dit : « Qu'est-ce que vous faites ? »

« On va à l'auberge. »

« Hopopop, vous êtes à l'auberge. »

Ce petit dialogue, servit tel quel, devrait en plonger beaucoup dans des abîmes de perplexité. Les indications indexicales sont réduites. Les amateurs de carambars auront éventuellement reconnu la forme d'une devinette. C'est la première étape de la méthode documentaire d'interprétation. On reconnaît une structure connue (ou pattern) à laquelle on peut tenter de raccrocher le texte. Il passe alors du statut texte à celui plus précis de devinette. Il s'agit sans doute de quelque chose de drôle, la suite de la réflexion consistera entre autre à trouver quelque chose d'amusant dans ce petit dialogue.

Le rôliste (celui qui pratique les jeux de rôles) aura accès à plus d'informations par le fait même de sa réflexivité. Il pensera que RPG sont les initiales de Role Playing Game (Jeux de Rôles en anglais). L'évocation d'un « maître » l'orientera encore plus vers cette voie. L'évocation d'une auberge, lieu incontournable des jeux médiévaux fantastiques, achèvera de le convaincre. L'association de ces trois éléments viendra renforcer une première hypothèse. La construction finale du sens se fera donc en cherchant des éléments comiques en rapport avec les jeux de rôles.

Pourtant la devinette ne sera sans doute compréhensible que pour certains rôlistes et ne les fera probablement pas tous rire. Ceux qui jouent des parties qui consistent à combattre les monstres, éviter les pièges et amasser des pièces d'or et des points d'expérience ne comprendront probablement pas. L'auberge est simplement une formalité de début de partie pour arriver au donjon, là où se passe l'action.

D'autres, qui jouent dans un sens plus théâtral, y verront peut-être la « fiemme » du maître à décrire des moments pas très importants du scénario, quitte à rogner un peu sur l'ambiance qu'il pourrait créer en s'intéressant à ce moment particulier de l'histoire.

D'autres encore, qui ont une haute opinion de leur façon de jouer se ralièront du premier type de joueurs qui n'attendent qu'une chose : aller droit à l'action pour taper, éviter et amasser.

Dans ces trois cas, l'indexicalité n'est en partie accessible que par le biais d'une évaluation de l'auditeur. Il va estimer en quoi il s'agit d'une blague et en quoi elle se rapporte aux jeux de rôle.

Un non rôliste qui sait que la personne qui parle pratique ce type de jeux pourra éventuellement associer la blague à l'activité « rôlesque ». S'il ne la comprend pas, il aura toujours la possibilité de créer un sens : les rôlistes sont des malades mentaux qu'on ne peut pas comprendre, les jeux de rôle est une secte dont le langage est codé... Il peut très bien ne pas faire ce lien et chercher un sens ailleurs. S'il est passionné par la chose militaire, le RPG désignera peut-être une arme antichar russe...

Cet exemple montre également que l'indexicalité ne constitue pas une donnée apparente d'un phénomène. On ne peut pas dresser la liste exhaustive des situations indexicales et certaines ne se comprennent qu'à travers un processus réflexif qui n'est donc pas accessible à tous.

La construction du sens s'opère par le biais de l'élaboration d'un système d'hypothèses, de recherche de la vérité. On essaie de faire coller des signes que l'on perçoit à un sens possible de la situation.

2.6 « ACCOUNTABILE »

2.6.1 Les dimensions d'un sujet ethnométhodologique

L'ethnométhodologie s'intéresse au sens tel qu'il se constitue. La notion « d'accountability » vient de l'anglais (accountability) qui ne connaît pas de mot équivalent en français d'où le barbarisme d'accountabilité que je préfère pour de simples raisons de consonance.

L'accountabilité est un caractère qui doit s'appliquer aux sujets d'études ethnométhodologiques. Ils doivent être « rapportables, descriptibles, observables, résumables et à toute fin pratique ». On réfute donc des objets construits par l'entendement humain et qui véhiculent une part importante d'imaginaire impossible à circonscrire.

Ainsi, « les français », « les jeunes » ou « le chômage » sont des catégories artificielles qui permettent aux individus de se représenter partiellement dans le monde qui les entoure. L'ethnométhodologie pourrait tout à fait s'intéresser à ce que de telles notions recouvrent pour les membres d'un groupe précis qu'elle étudie mais en aucun cas, ces notions ne constitueraient un sujet d'étude car elles n'existent pas aux yeux de l'ethnométhodologie.

Peut-on observer le chômage ou les jeunes ? Il sera dans un premier temps difficile de trouver une définition à chacun de ces groupes. Si les pouvoirs publics considèrent comme jeunes les 15-25 ans, ils ont déjà plusieurs définitions de ce qu'est un chômeur. Toutes ces définitions semblent convenir aux « pouvoirs publics » (une autre notion non ethnométhodologique). Il n'est pas dit que tous les

individus qui ont une réflexion sur la jeunesse ou le chômage soient satisfaits des limites d'âge ou de durée de travail généralement reconnues.

De la même façon, le choix même de la nature des seuls peut être remis en question. D'aucun peut considérer que la personne qui ne cherche du travail qu'une fois ses droits aux assedic presque épuisés ne devrait pas être considérées comme chômeuse. A l'inverse, le jeune diplômé qui occupe un poste de caissier en même temps qu'il cherche un emploi de cadre pourra toujours se considérer comme chômeur alors même qu'il a une activité rémunérée.

Une autre limite est la taille des groupes en question. Les Français sont réputés être environ 58 millions. Si on exclut la question de ce qu'est un français, il est impossible de tous les observer directement. On pourra toujours utiliser des statistiques. Celles-ci demeurent pourtant le résultat d'une construction d'un objet « national » par d'autres qui ne connaissent pas plus « les français » que le chercheur qui s'intéresse à eux.

Raisonner à partir d'un petit nombre d'individus en s'appuyant sur la loi des grands nombres constitue un raisonnement inductif qui reste hasardeux. S'il est éventuellement possible de déterminer quelques grandes tendances que l'on retrouve chez une majorité de « français », ces informations resteront partielles et grossières. Comprendre avec finesse les mécanismes par lesquels les hommes construisent du sens restera impossible.

Un groupe se doit donc d'être observable, c'est-à-dire qu'il ait une réalité concrète, qu'il soit palpable et que ses dimensions soient à l'échelle du chercheur qui l'étudie. Ce simple caractère d'observabilité est insuffisant. Il doit également être rapportable. Cela signifie que les membres du groupe étudié ont accès au phénomène et en ont conscience. Ils doivent également être en mesure de décrire et de résumer ces phénomènes. L'ensemble de ces quatre caractères permettent la construction du sens.

2.6.2 Perceptions indexicales d'un même sujet

L'ethnométhodologie ne s'intéresse pas à des catégories issues de la simple réflexivité du chercheur, s'il était le seul capable de « voir » ces phénomènes, ses observations resteraient du domaine de l'expression de sa propre réflexivité.

Dès lors qu'elle s'intéresse au sens en train de se construire, ce sens doit exister pour ceux qui le vivent. Le chercheur ne détermine pas à partir de leurs témoignages des concepts invisibles aux yeux des membres du groupe.

Rapporter la façon dont les membres se racontent eux-mêmes expose la réflexivité des membres du groupe, c'est-à-dire le sujet de l'étude. On pourra prendre à titre d'exemple la notion de classe sociale initiée par Karl Marx.

Il a conçu une représentation des sociétés humaines en classe sociale. Outre le fait qu'il s'agit d'un concept très éloigné de l'ethnométhodologie, cette conception est purement théorique. Dans un premier temps, elle constitue un outil d'analyse historique et pratique des sociétés.

C'est pour poursuivre des buts politiques que le concept de conscience de classe a vu le jour. Si la pensée de Karl Marx n'avait pas connu le succès qui fut le sien, la classe sociale serait restée la simple expression d'une réflexivité particulière dans un contexte défini : un parcours individuel spécifique en Europe de la fin du 19^{ème} siècle. Mais le « communisme » a pris des formes d'autant plus multiples qu'il a connu un grand succès. Le village informe des dirigeants de partis a développé une foule de représentations de la classe sociale. Bon nombre de « travailleurs » quant à eux ont eu effectivement la sensation d'appartenir concrètement à une classe particulière, antagoniste à celle des bourgeois.

Afin d'éviter toute induction sur « les dirigeants de partis » et « les ouvriers » dont je viens de dire qu'elles sont des catégories construites non observables, je peux comparer ce que j'ai compris d'un texte de Sartre sur la classe ouvrière et les paroles de mon regretté grand-père qui fut un lecteur assidu de L'Humanité, fan de Pif le chien, adhérent à la CGT et convaincu d'être communiste.

Le premier voyait comme origine de la classe ouvrière le néant dans lequel la bourgeoisie avait pu la plonger. Pas d'éducation et un travail abrutissant qui empêche l'homme de penser. Toutes les différences culturelles ou personnelles étant alors nivelées par le vide qu'on leur imposait. Les ouvriers devaient nécessairement s'associer puisqu'ils n'étaient rien. Aucune incompatibilité n'était envisageable puisqu'ils avaient tout à gagner et rien à perdre.

En face, mon grand-père : soudeur et chaudronnier, adorant humilier les ingénieurs américains du plan marshall en réalisant des travaux réputés impossibles. Très fier de travailler mieux et plus vite que n'importe qui et méprisant le manoeuvre ; ce prétendu ouvrier bon à rien. Il n'était très clairement pas du même monde.

On voit donc comment un phénomène n'existe que quand il est racontable. On peut construire de l'extérieur un objet ouvrier, lui trouver des raisons objectives d'existence. Cela restera le résultat d'un imaginaire particulier. Quand celui-ci parvient à s'étendre aux individus concernés, on note immédiatement une interprétation différente pour chaque intéressé. Ainsi, l'idée originelle de la classe ouvrière démontre son artificialité avec son application concrète à des groupes particuliers d'ouvriers.

De la même façon, la religion n'existe pas. On trouve des textes uniques mais pourtant des mouvements religieux différents, coexistants et adoptant des comportements allant de la charitable aide humanitaire au plus ignoble des carnages.

2.7 ETHNOMETHODES/ETHNOMETHODOLOGIE

2.7.1 Définition

Les ethnométhodes sont les processus que les membres d'un village utilisent pour mener à bien leurs « actions pratiques ». Les actions pratiques sont les activités quotidiennes et banales que chacun assure sans y prêter une attention particulière. L'ethnométhodologie est donc l'étude de ces ethnométhodes.

Au cours de ces actions, aussi inintéressantes qu'elles peuvent paraître, les membres d'un village doivent résoudre des situations dans lesquels les autres

membres du village sont également impliqués. Pour parvenir à mener à bien ces actions, ils doivent partager des façons de faire et des représentations communes. Les méthodes qu'ils utilisent pour ce faire sont un résultat négocié avec les autres membres du village. Ce sont des méthodes existant donc localement, c'est à dire dans les limites d'un village particulier.

2.7.2 Étymologie

Ethnométhodologie et ethnométhodes sont des termes inventés par Harold Garfinkel. Souvent supposés être les méthodes de l'ethnologie, l'origine de ces deux mots est pourtant bien différentes.

Dans les années 60, certaines branches de l'ethnologie s'intéressaient à la manière dont les peuples étudiés menaient certaines actions. Ainsi, l'ethnomédecine désigne le savoir lié à l'activité de guérison de différents peuples.

Il est dès lors venu à l'idée d'Harold Garfinkel de nommer ethnométhodologie la science qui étudie les méthodes locales mises en œuvre par des acteurs particuliers pour mener à bien les actions dans lesquelles ils sont impliqués. Il s'agit donc d'une méthodologie de l'action quotidienne de groupes bien précis.

2.8 ALLANTS DE SOI

2.8.1 Définition

« Les allants de soi » est une expression qui qualifie l'ensemble des comportements « vus et non remarqués », c'est à dire les ethnométhodes que les acteurs mettent en œuvre sans pour autant le faire consciemment.

Dans chaque action quotidienne, le comportement suit un nombre très élevé de codes implicites qu'il est inutile de développer tellement ils semblent naturels. C'est un allant de soi de ne pas demander de viande dans une boulangerie. Personne ne se conduit de cette façon et il ne viendrait à l'idée de personne d'en faire la remarque. Le boulanger ne ressent aucunement le besoin de mettre un panneau rappelant ce fait dans sa boutique.

Il est donc intéressant de constater qu'il existe des règles de comportements établies et respectées par une grande majorité de gens sans qu'il soit pourtant nécessaire de les édicter, oralement ou de façon plus institutionnelle.

Mais on pourrait également considérer que les alliants de soi sont également des règles potentielles. Elles ne sont pas dites parce qu'elle n'existent pas. L'existence d'autres règles explicites limitent pourtant l'infinitude potentielles des sens. L'alliant de soi est donc la règle qui est déterminable par un processus réflexif d'un membre en fonction d'un contexte pré existant et qui limite les possibilités d'interprétation.

2.8.2 Sens partagé

La négociation d'un sens commun entre les différents acteurs d'un village prend, en partie, la forme d'alliant de soi. C'est parce qu'il existe des normes implicites de comportement reconnues par tous que l'on peut dire qu'il existe un sens partagé. On pourrait considérer que les alliants de soi ne sont que l'expression des plus plates banalités. Personne ne demande de viande dans une boulangerie parce qu'il sait qu'il n'en trouvera pas. Cela pourrait paraître le résultat d'un simple bon sens ; certes partagé mais qui demeure simple et évident et qui ne mérite donc pas une attention soutenue.

2.8.3 Sens négocié

Mais les alliants de soi ne sont pas simplement partagés par les différents membres d'un village. Ils sont également négociés, c'est à dire qu'ils sont mis en place par ceux qui les suivent. Il est particulièrement intéressant de les mettre en évidence dans la mesure où s'ils paraissent le plus souvent couler de source, on se rend compte en les examinant de plus près qu'ils sont bien souvent purement conventionnels.

Par exemple, j'ai passé deux mois de mon existence dans une famille anglophone du Canada. Ils achetaient régulièrement, sans doute pour me faire plaisir, des petits pains. C'est avec surprise que je les observais mettre leur pain dans leur assiette et non à côté comme cela me semblait devoir être fait. L'usage du pain me semblait une évidence, il ne l'est plus désormais.

On pourrait penser que l'usage du pain est un phénomène culturel global auquel je suis soumis en tant que français. La suite de cette anecdote montre qu'il n'y a aucune fatalité dans le domaine. La famille où je me trouvais était celle d'une personne Canadienne ayant habité en France pendant près de deux ans.

Elle avait un usage du pain qui variait en fonction de son indexicalité. En France, son pain était posé à côté de l'assiette, au Canada il était dans l'assiette. Son choix a été de se conformer aux usages du village où elle se trouvait. En se conformant donc

aux alliés de soi locaux, elle ne provoquait pas de breaching. Il n'en demeure pas moins que cette décision de se conformer à l'usage a été le résultat d'une négociation entre cette personne canadienne et le village « français » qu'elle fréquentait.

Le village français n'a jamais eu conscience de négocier quoi que ce soit. Pourtant, ses alliés de soi n'ayant rien de naturellement légitime ou d'incontournable, leur simple pratique n'est pas une action neutre. Elle pose la première étape d'un processus de négociation du sens permanent.

Ainsi, la pratique évidente dont on avait à peine conscience se révèle être le résultat d'une construction. Celle-ci s'est réalisée en dehors de la volonté positive des individus concernés. Elle n'est qu'une manière parmi d'autres et révèle dès lors une manière d'opérer symptomatique du village étudié.

Ce qui peut sembler du domaine de l'évidence porte malgré tout des informations concernant les pratiques du village. C'est dans l'étude de la normalité et en faisant ressurgir les ethnométhodes existant sous forme d'alliés de soi que l'on peut parvenir à comprendre le fonctionnement du détail d'un village.

2.9 MEMBRE

2.9.1 La nécessité absolue de définir le membre

La notion de membre revêt une grande importance. L'ethnométhodologie s'intéresse à des groupes généralement nommés « village ». Elle pose comme impératif d'avoir comme sujet d'étude des phénomènes observables et racontables. Un village aux frontières mal définies ruinerait tout l'effort précédent. Comment observer quelque chose de flou ? Le problème est donc de définir des limites solides, un objet cohérent.

L'affaire est des plus délicates dans la mesure où la réflexivité est de mise dans les domaines de l'action humaine. On reprochait précédemment l'impossibilité de donner une définition solide à un phénomène général tel que le chômage, l'ethnométhodologie se doit d'éviter l'écueil qu'elle dénonce chez les autres en étant capable de déterminer des frontières légitimes à son objet de recherche.

2.9.2 Le chercheur et son village

Le statut du chercheur par rapport au village est de la plus haute importance et permet d'éclairer ce point. A l'inverse de la sociologie qui préconise une distance propice à l'analyse, l'ethnométhodologie considère que le chercheur doit être membre du village étudié. Cette position permet deux choses essentielles.

- D'une part le chercheur étudie non pas un village de l'extérieur comme s'il était invisible, mais un processus dont il fait partie.

- D'autre part, il a une compréhension plus intime de ce qui se passe. Il est plus à même de comprendre, grâce à certaines méthodes particulières, la manière dont le sens se construit.

La thématique de l'objectivation du sujet objectivant est également centrale en sociologie. Plutôt que de tenter de minimiser les perturbations dues à la présence du chercheur au point de parfois les nier, l'ethnométhodologie préconise d'intégrer le chercheur dans son travail d'étude, quitte à donner des éléments aux lecteurs pour qu'il puisse prendre en compte cette situation particulière.

Le chercheur peut, en étant membre, éviter de calquer les patterns propres à un autre village. Le chercheur extérieur va plus facilement interpréter un phénomène à partir d'une réflexivité extérieure. Au mieux, il va manquer une foule de signes qui n'évoqueront rien pour lui. Au pire, il va appliquer des patterns qui lui sont propres et produire une analyse des plus engagées.

On pourra par exemple citer Bourdieu qui jugeant la musique populaire « rock » en dit qu'elle est simpliste, basique et qu'elle correspond donc assez bien à l'acculturation des masses populaires que Sartre évoque dans notre exemple précédent. Ce genre de jugement fera bondir tout amateur du genre qui connaît bien la complexité immense du « rock ». Pour eux (l'honnêteté ethnométhodologique devrait me forcer à indiquer que j'en fait partie), le rock n'est pas un genre de musique mais recouvre une foule de genre avec son lot de nullités, de virtuoses et de génies.

On pourra toujours objecter des éléments théoriques pour prouver cette infériorité : le rock présente une rythmique binaire et des mélodies simples. A supposer que cela

soit toujours vrai, le jugement de valeur peut toujours s'opérer sur des critères totalement différents : l'émotion ressentie, la spontanéité, le message véhiculé...

Qui peut considérer que l'un des critères de jugement est supérieur aux autres ? Comment un chercheur qui n'est pas impliqué peut-il comprendre ce que représente un type de musique pour ceux qui l'apprécie s'il ne ressent rien en l'écoutant ? Il aura beau collecter les témoignages des intéressés, il restera prisonnier de son extériorité. Soit il se cantonne à un rôle de magnétophone sans grand intérêt, soit il déforme les propos par sa propre réflexivité.

2.9.3 Les critères de la condition de membre

2.9.3.1 L'indéterminabilité de la condition de membre

Pour Alain Coulon, est membre d'un village, celui qui en possède les allants de soi et les ethnométhodes². Le critère semble en effet des plus pertinents. Si l'étude d'un village se fait par le biais de ses ethnométhodes et en faisant émerger ses allants de soi, le membre est à coup sûr celui qui possède la connaissance et la maîtrise de ceux-ci.

On pourrait dès lors penser qu'il existe une réalité objective de la situation de membre. Pour savoir si quelqu'un possède ou non le langage et les ethnométhodes de son village, il faudrait avoir une description de celles-ci pour la comparer à celles des membres présumés.

Mais pour connaître les ethnométhodes et les allants de soi, il faut observer les membres du village. Membres et pratiques se définissent dans une relation réciproque. Le membre possède une connaissance particulière certes, mais comment en juger ? La substance du village est humaine. C'est le membre qui par ses actions porte l'information concernant le village mais c'est également lui qui le détermine puisque les ethnométhodes sont le résultat d'une négociation permanente.

² Coulon, Alain, *L'ethnométhodologie*, Que Sais-je ?, PUF, 1987, 4^{ème} édition corrigée en 1996, p. 44

2.9.3.2 La détermination du membre, une ethnométhode du village étudié

La qualité de membre du chercheur lui permet de définir qui est ou n'est pas membre, qu'elles sont les limites du village. C'est en tant que membre qu'il met en œuvre une ethnométhode propre à son village et qui lui permet d'en définir les limites.

Parallèlement, certains membres peuvent ne pas reconnaître tous les autres membres comme faisant partie du village. D'autres à l'inverse peuvent vouloir y intégrer des personnes qui n'étaient pas envisagées pas à l'origine. Le chercheur se doit de poser les limites du village qu'il étudie. Dès lors qu'il admet que le travail qu'il produit n'est en aucun cas une expression de la vérité, il ne peut trahir que lui-même en posant les limites de son village.

De l'extérieur, il peut choisir des limites arbitraires qui seront plus ou moins pertinentes. La légitimité du village pourra toujours être remise en cause par quiconque, et surtout par les membres du village étudié.

Par contre, si le chercheur est lui-même membre, il a la capacité de définir les limites du village en connaissance de cause. De plus, sa position particulière de membre le rend tout aussi compétent que quiconque pour décider qui est ou n'est pas dans le village. Il pourra être remis en cause par les autres membres, mais ceux-ci n'auront pas plus raison que lui, ils seront sur un pied d'égalité.

Bien évidemment, le choix du chercheur est « subjectif ». Il a simplement le mérite d'indiquer clairement quels sont ses choix et les raisons qui les motivent. En outre, l'ethnométhodologie considère que l'objectivité prétendue d'un chercheur extérieur est déjà une erreur. S'impliquer directement dans l'action consiste à admettre l'indexicalité comme un phénomène général auquel le chercheur n'échappe pas. « On ne fait pas l'économie d'être vivant ».

2.9.4 Les aménagements de la position de membre

Si le chercheur doit être membre du village qu'il étudie au sens strict, le champ d'étude qui s'offre à lui est limité. Il ne pourra pas se lancer dans l'étude de tel ou tel sujet (pour répondre à une commande par exemple) parce qu'il ne sera pas membre du village.

L'ethnométhodologie professionnelle au sens d'une activité principale visant à accumuler des connaissances scientifiques ne peut se faire qu'à travers d'une foule de chercheurs impliqués dans des villages différents. A moins d'un aménagement de la condition de membre, un seul et même individu ne peut systématiser les études ethnométhodologiques.

Le rôle du sociologue est de produire des réponses aux grandes questions qui agitent la société. Il ne me semble pas qu'il puisse exister de statut équivalent à la portée de l'ethnométhodologie. Pour mener à bien un travail d'étude conventionnel comme pourrait le faire la sociologie, il devient absolument impératif de modifier la définition du membre.

Ainsi, certains aménagent la position de membre en considérant que le chercheur dans sa relation avec son sujet d'étude constitue un second village où le sens est de nouveau créé. Il convient alors de produire une description des ethnométhodes à partir de cette position.

Le statut du chercheur par rapport à son terrain n'est alors plus très éloigné de celui du sociologue contemporain ou de l'ethnologue. Il arrive sur un terrain et tente d'en comprendre les mécanismes en devenant membre d'un village qui ne sera jamais tout à fait le sien. Sa seule particularité sera de produire un discours sur un sujet particulier : la description des ethnométhodes.

2.10 METHODE ETHNOMETHODOLOGIQUE

Le chercheur/membre n'a finalement une parole qui n'a pas plus de poids que celle de n'importe quel autre membre. Devrait-on pourtant lui en accorder plus ? Doit-on finalement, lui accorder un quelconque crédit ? Si ce qu'il dit est digne d'intérêt alors même qu'il ne fait que raconter ce qu'il vit, chaque discours constitue un travail ethnométhodologique digne d'intérêt.

Le discours du chercheur a simplement le mérite d'être formulé et de s'appuyer sur quelques méthodes particulières. Les conclusions sur lesquelles il débouche n'ont par contre pas plus de valeur que celle d'un autre membre.

On peut en effet considérer n'importe quelle discussion de bar sur un pied d'égalité avec un travail ethnométrologique. L'ethnométrologie considère simplement qu'il en est de même pour n'importe quelle autre science humaine. Les méthodes de raisonnement sont les mêmes.

La différence essentielle est simplement que l'ethnométrologie n'a pas pour objet de construire un sens. Elle tente de comprendre comment le sens se construit dans un groupe particulier, ce qui ne se fait généralement pas ni dans les conversations de débit de boisson, ni à l'intérieur d'un village quel qu'il soit. Si les membres ont une compétence unique pour construire du sens, ils ne s'interrogent que rarement sur la manière dont ils le construisent. L'ethnométrologue s'intéresse donc à son village sous un angle inédit.

2.10.1 Breaching

Il utilise quelques méthodes simples pour essayer de faire émerger les informations pertinentes qu'il ne perçoit pas quand il utilise sa compétence unique de membre pour construire du sens. L'une d'elle est le breaching. Elle consiste à perturber la routine habituelle pour faire ressortir les mécanismes (allants de soi) par lesquels le sens se négocie. L'information est en général nouvelle dans le village. Elle peut être validée par celui-ci ou produire un débat qui dévoile encore plus les ethnométhodes (à savoir les méthodes locales de construction du sens) que les membres utilisent pour négocier ce nouveau sens.

Harold Garfinkel avait demandé à ses étudiants de rentrer chez eux et de se comporter comme s'ils étaient des invités. Ils ne parlaient pas trop et se montraient très polis. Comme ils étaient membres de la famille, leur politesse était perçue comme de l'obséquiosité. Le village familial ne comprenait pas ce qui se passait. Cette perturbation permettait de comprendre certains mécanismes de construction de sens pratiqués depuis fort longtemps et pourtant « non remarqués », c'est à dire qu'ils n'étaient pas consciemment connus ou ni volontairement formulés tellement ils semblaient découler du bon sens.

On constate que dans cette idée d'allants de soi, il existe des comportements qui échappent à la conscience de ceux qui les adoptent. La différence fondamentale avec la sociologie est que ces comportements sont « vus et non remarqués ». Ils

restent à la portée des membres du village. Le chercheur n'est pas le seul qui soit capable de les voir et de les interpréter pour en comprendre la substance.

2.10.2 Indifférence ethnométhodologique

2.10.2.1 Mécanismes de l'indifférence ethnométhodologique

Le chercheur/membre fait appel à son appartenance à d'autres villages pour prendre une certaine distance par rapport à ce qu'il observe. Il doit adopter une attitude générale « d'indifférence ethnométhodologique ». Non pas qu'il se refuse à exprimer des jugements de valeur, mais plus radicalement il doit parvenir à se sentir en partie désolidarisé de l'action. L'utilisation conjointe des points de vue d'autres villages et d'un comportement volontairement décalé du breaching permettent d'atteindre cet état.

Yves Lecerf considère que le chercheur occupe trois positions dans son travail d'observation :

Le premier est l'implication complète et sincère dans l'action du village concerné. Le chercheur est membre au même titre que n'importe quel membre.

Par le simple fait de commencer à décrire l'action en cours, il se pose comme observateur de son propre village et prend donc une position extérieure son village.

Son troisième rôle consiste en l'usage de sa capacité d'interprétation pour structurer l'expérience qu'il aura du terrain et le discours qu'il va produire à son endroit.

Il me semble que l'indifférence ethnométhodologique découle de cette triple attitude qui ne peuvent être tenues simultanément. Comment pourrait-il être à la fois impliqué et distant ? Il doit en fait adopter les trois points de vue consécutivement, l'un permettant d'éclairer les autres. Ces trois positions doivent clairement ressortir dans ses écrits. S'il rajoute en plus quelques éléments biographiques, le lecteur peut alors interpréter encore plus efficacement ses écrits.

2.10.2.2 L'indifférence dans la pratique de l'entretien non directif

L'indifférence ethnométhodologique reste un idéal. Il semble en effet bien peu réaliste qu'un individu parvienne à faire ce travail de double distanciation de façon

totale et complète. La sociologie au travers de certaines méthodes développe un point de vue qui me semble assez proche.

L'entretien non directif, dont il est vrai qu'il rompt avec les méthodes traditionnelles, est un exercice difficile où le chercheur doit tenter de limiter autant que possible ses inductions. Ses questions ne sont que des prétextes destinés à faire ressortir l'expression personnelle de la personne qu'il reçoit en entretien. L'idéal est de ne faire que des relances en encourageant la personne à continuer ou à demander d'explicitier tel ou tel point.

L'exercice prend la forme d'une véritable discipline et le travail de retranscription permet de mettre à jour l'ensemble des allants de soi que le chercheur utilise pendant son entretien. La retranscription de l'entretien, outre les informations concernant le sujet d'étude, permet également de prendre la mesure des inductions faites par le chercheur. Les réponses peuvent donc être pondérées en fonction de ces inductions.

Cette confrontation entre induction du chercheur et réponse de l'interviewé est également un moyen efficace pour faire ressortir les allants de soi propres au chercheur. En prenant la peine de confronter les deux parties, on peut observer leur décalage. En observant l'inadéquation de ses représentations, le chercheur peut avancer vers une meilleure compréhension de celles de l'autre. Il sait déjà ce qu'elles ne sont pas.

Bien évidemment, il ne doit pas prendre parti et rester neutre comme pour l'indifférence ethnométrologique. L'ethnométrologue doit prendre du recul par rapport à son implication dans le village. La réaction que sa position de membre provoque doivent être étouffée. Le sociologue qui mène un entretien doit faire les réactions des jugements qu'il ne manque pas de porter puisqu'il sa position de non membre ne le dispense pas de la construction du sens.

Le sociologue qui étudie un village qui lui est extérieur n'a certes pas le bénéfice de l'expérience. Il me semble pourtant que l'attitude qu'il doit adopter pour mener à bien un entretien non directif est très proche de celui d'indifférence.

2.11 ETHNOMETHODOLOGIE ET SOCIOLOGIE

Il me semble que l'ethnométhodologie peut être considérée comme une forme de sociologie. Elle demeure proche d'une sociologie contemporaine qui prend en compte les perturbations que le chercheur implique.

On ne peut, me semble-t-il, pourtant pas la définir comme une branche de la sociologie dans la mesure où elle s'est clairement posée en rupture avec elle. La proximité avec la sociologie « moderne » est sans doute due à une critique de la sociologie classique à laquelle l'ethnométhodologie a participé et qui a fait évoluer les pratiques.

On peut pourtant distinguer quelques aspects réellement originaux. La place du chercheur comme membre à part entière est l'une d'elle. Elle détermine en outre une série de concepts bien précis auxquels elle se réfère et qui sont utilisables par d'autres.

En outre, l'ethnométhodologie ne s'intéresse pas à la validité des sens existants, mais à leur élaboration. La construction du sens est une activité humaine, l'étudier pour elle-même revient à étudier un aspect de l'Homme. L'ethnométhodologie mérite donc pleinement son label de science humaine. Elle rompt sur ce point précis avec la tradition d'Auguste Comte, d'Emile Durkheim ou de Max Weber qui, me semble-t-il, reste encore bien ancrée dans la sociologie contemporaine,

Le premier visait à produire une « discipline sociale » qui se pratique comme une religion pour le peuple et comme une science pour l'élite. Le second voyait la sociologie comme une science morale qui devait permettre de faire des choix sur des critères objectifs. Le troisième, grand support de la première guerre mondiale, se posait le problème de la grandeur de l'Allemagne dans le monde du début du siècle.

Dans ces trois cas, la sociologie était un lieu de création de sens, elle était donc en cela confondue avec l'objet d'étude « Homme » sans pour autant l'admettre.

L'ethnométhodologie tente de dépasser cette confusion. Elle me semble toutefois reposer sur un paradoxe. Elle postule qu'il n'existe pas d'universaux, que tout est indexical. Ces simples déclarations peuvent pourtant être considérées comme des universaux. L'ethnométhodologie me semble reposer sur des paradigmes, c'est à

dire des présupposés qui n'ont pas la prétention de constituer une vérité absolue mais qui reste malgré tout une considération universitaire, c'est à dire une induction majeure.

De surcroît, ces paradigmes posent avec force un système qui leur est incompatible. Les paradigmes de l'ethnométhodologie semblent transgresser leurs propres fondements.

Je m'interroge sur la valeur de ces paradigme par rapport à ceux de Durkheim par exemple. Pourquoi déclarer qu'il n'y a rien d'universel serait plus juste que de dire qu'il faut expliquer le social par le social comme Durkheim le préconisait ? Si tout se résume à une induction qui est elle-même l'expression indexicale d'un village, il me semble impossible d'invalider les conclusions d'une autre discipline.

Le plus simple me semble de considérer l'ethnométhodologie comme un phénomène indexical valable pour une période donnée et dans un espace limité. Si elle se pose en opposition à la sociologie et qu'elle s'octroie le droit de la critiquer, c'est qu'elle se pose comme faisant partie d'un même village : soit un village universitaire aux dimensions floues soit un village sociologique aux frontières un peu plus définies.

3 DEROULEMENT TYPE D'UNE PARTIE DE JDR

Le jeu de rôle sur table fonctionne selon un processus relativement stable. Pour bien comprendre en quoi le jeu de rôle consiste exactement, il peut sembler nécessaire de prendre le temps de décrire comment une partie se déroule concrètement. Je décris ici le déroulement d'une partie tel qu'il se produit dans mon village.

3.1 PREPARATION

La première étape est de recruter des joueurs. S'il s'agit de la suite d'un scénario³ ou d'une campagne⁴ ce problème ne se pose pas puisque les joueurs sont déjà trouvés. On peut toujours intégrer (ou éliminer) un joueur supplémentaire mais c'est relativement rare, dans mon village tout du moins.

La première difficulté est de trouver une date et souvent un endroit pour jouer, il faut réussir à composer avec l'emploi du temps de chacun. Mes parties nécessitent un minimum de 6 heures. On joue en général le samedi soir et une partie de la nuit. Viennent s'ajouter des soucis matériels comme l'hébergement de Yann qui habite Paris (alors que nous jouons en banlieue) et qui en tant que piéton ne peut rentrer passée une certaine heure.

La création du personnage⁵ consiste en l'étape suivante. Elle se fait en général en fonction de directive que je donne. Le joueur invente un passé et une vie à un personnage. Une discussion avec le maître permet de vérifier que le personnage cadre bien avec le monde et les scénarios prévus. La fiche du personnage est ensuite rédigée. Elle résume les capacités du personnage de façon chiffrée et permet de régler certaines actions délicates par le biais de règles simulant les situations imaginaires.

³ Trame de l'histoire que les joueurs vont vivre au travers de leur personnage ; voir le lexique pour plus de détails page 40.
⁴ Suite de scénario ; voir le lexique pour plus de détails page 40.
⁵ Individu imaginaire que le joueur incarne. Voir le lexique p 40.

De son côté le maître, c'est à dire moi-même, rédige le scénario qui se présente comme un document informel où il consigne l'intrigue générale de l'histoire, la description des personnages non joueurs que les joueurs pourront y rencontrer et diverses autres documents nécessaires à l'ambiance de la partie (de la musique coordonnée aux scènes, des documents tels que les personnages sont censés les avoir, des plans...).

3.2 JEU

Tous les participants se réunissent en amenant diverses denrées alimentaires peu saines (telles que des biscuits et du coca cola) et ne nécessitant aucune préparation qui sont abondamment consommées pendant la partie. Ils s'assoient autour d'une table, ou dans une même pièce.

Je commence en tant que maître par demander aux joueurs de résumer ce qui s'est passé au cours de la partie précédente. Et éventuellement de faire (ou de refaire) oralement la description de leur personnage (habillement, physique, caractère, réputation...)

Ensuite la partie proprement dite peut débuter. J'expose par oral l'endroit où se trouvent les personnages, ce qu'ils voient et incarnent en jouant sur un mode « théâtral » tous les personnages qu'ils peuvent rencontrer. Les joueurs quand à eux adoptent le même comportement sauf qu'ils ne parlent que pour leur personnage et qu'ils n'expriment en style indirect que leurs actions. Ils posent également des questions quand ils ont un doute sur tel ou tel point du monde. Ils peuvent éventuellement proposer leur propre vision sur un sujet ou un autre, soit qu'ils parlent au nom de leur personnage et cela reflète l'opinion de celui-ci qui est indiscutable puisqu'il s'agit du personnage qu'ils incarnent⁶, soit qu'ils parlent en tant que joueur et attendent du maître une confirmation ou tout autre commentaire concernant leur proposition.

⁶ Le jeu n'aurait aucun intérêt si le maître ou un autre participant prescrivait la façon dont le joueur doit interpréter son personnage.

Le maître par son jeu et ses descriptions fait avancer les joueurs au travers de l'intrigue prévue dans son scénario. On peut distinguer quelques grandes étapes qu'il conviendra de détailler par la suite.

- Le début de la partie est généralement consacré à une mise en ambiance. Rien de vraiment fondamental ne se passe en général au début. Les joueurs en profitent pour régler les affaires de leur personnages, comme les histoires d'argent par exemple. C'est en fait la vie courante qui est jouée.
- Ensuite, dans le prolongement de cette première phase, le sujet central du scénario se profile. Il s'agit souvent d'un problème inédit à résoudre, d'un ami à aider ou de mener à bien un projet déterminé par les joueurs à la partie précédente et que j'ai préparé pour la partie suivante.

- Les personnages débarquent en général dans une situation nouvelle. Pendant une période assez longue, ils prennent la mesure de ce à quoi ils doivent faire face. Ils font la connaissance des différentes parties impliquées. C'est une période où le roleplay (jeu théâtral) est le plus important.
- Une fois qu'ils ont compris le fonctionnement des choses et qu'ils ont éventuellement subi les agissements des autres parties en présence (jouée par le maître), une seconde phase où ils décident de passer à l'action advient généralement. Là, le dialogue est plus indirect, c'est souvent le joueur qui s'exprime.

- Le plan qu'ils mettent au point n'est pas toujours efficace et il arrive qu'ils échouent lamentablement ou simplement de façon partielle. L'ambiance de fin de partie est fonction de leur succès. Elle est souvent un peu molle car certains, subissant la triste condition de salarié à plein temps, sont gravement atteints par la fatigue.

3.3 ELEMENTS SECONDAIRES

Parallèlement au scénario proprement dit, il est toujours bon d'adjoindre d'autres histoires secondaires qui n'intéressent pas tous les personnages ou qui sont simplement des événements qui adviennent dans l'univers où les personnages évoluent sans pourtant les toucher directement.

Il ne faut pas oublier la pose (en général une par partie) qui est souvent utilisée pour manger des aliments un peu plus élaborés. On y parle jamais de la partie. Il arrive que certains participants la demande expressément.

L'ensemble des participants quitte assez rapidement les lieux et les discussions sur la partie ne surviennent qu'après plusieurs jours, en général en dehors du cadre du groupe de jeu.

4 LEXIQUE

AD&D	Advanced Donjon& Dragon - Premier JdR, celui qui est encore le plus pratiqué aujourd'hui - univers médiéval fantastique
Aide de jeu	Document détaillant un point de monde particulier. Très utile pour construire des scénarios enrichis.
Alignement	Principe régissant le caractère d'un personnage à AD&D, repris parfois ailleurs. Chaque joueur positionne son personnage dans un espace déterminé par 2 axes : Chaos/loi, bon(bien)/mauvais(mal) pour en définir le caractère.
Back	Voir background
Background	Histoire d'un personnage précédant le moment où se déroule la partie.
Backstab	Magazine récent concurrent de Casus Belli, monté par Croc
Compétence	Compétence d'assassin propre aux JdR médiévaux fantastiques.
Bestiaire	Document qui présente les monstres d'un univers
Campagne	Suite de scénarios continuant une même histoire pour les mêmes personnages.
Carac	Voir fiche de personnage
Casus	Voir Casus Belli
Casus Belli	1 ^{er} magazine de JdR en France. Détenu par un groupe de presse détenant également les magazines « Jeux Descartes ». Casus Belli occupe une place centrale dans le monde du JdR.
Chaos	Principe qui voit le désordre, l'imprévu comme la source de toute

	chose. Opposé à la loi comme le ying et le yang le sont entre eux. Principe très répandu en heroïc fantasy
Classe de personnage	Profession préétablie au milieu desquelles le joueurs peut choisir pour créer son personnage. Les univers médiévaux fantastiques proposent par exemple : paladin, magicien, voleur, assassin, guerrier, ranger, mendiant, clerc...
Compétences	Voir fiche de personnage
Croc	Créateur de jeux, associé à Siroz production mais désormais indépendant
D100-D30-D20-D12-D10-D8-D6-D4	Désigne un dé dont le nombre de face correspond au chiffre suivant le dé. Un D100 se compose en général de deux D10 dont l'un fait les dizaines et l'autres les unités.
Donjon	Originellement le cadre des parties : les plans d'un donjon rempli de pièges, de monstres et de trésors où les joueurs évoluent en évitant les premiers, tuant les second et raflant les troisièmes. Désigne avec ironie tout plan dessiné d'un lieu où une action doit avoir lieu.
Ecran	Petit paravent posé sur la table que le maître utilise parfois pour camoufler son scénario, ses aides de jeu et son scénario. On trouve les règles résumées accrochées du côté du maître.
Etre mort	Décès d'un personnage dans le cours de la partie. Signifie la fin de la partie pour le joueur, ou pour le moins avec un même personnage. Synonyme pour le joueur dont le personnage est mort, la fin de la partie et un long moment d'ennui dans la mesure où la partie va se poursuivre pour les autres.
Fiche de personnage	Document donnant une représentation chiffrée d'un personnage. Elle se divise la plupart du temps en plusieurs parties. Des caractéristiques physiques et mentale du type dextérité (dex), force,

	volonté, perception, qui doivent donner une idée des capacités du personnage. Des compétences qui listent les différents savoir faire du personnage, (conduite, sciences, combat...). Les points divers qui donnent une idée de l'état général du personnage (typiquement points de vie pour son état physique, points de santé mentale pour son état psychique). En dernier lieu on trouve la liste des objets et de l'argent possédé. Il existe parfois des avantages et désavantages caractérisant un personnage (par exemple : beauté, ambidextrie, paranoïa, sadisme...)
Fumble	Expression caractérisant un échec cuisant lors d'un jet de dé destiné à résoudre une action du personnage.
Gary GigaX	Créateur de Donjons et Dragons, le premier JdR
Gros Bill	Une notion centrale au JdR. Un gros bill est un personnage en général puissant qui en abuse et qui se réalise par se biais. Par extension, gros bill est également utilisé comme adjectif. « C'est grosbill » s'applique également à une situation, à une idée, comprise dans le jeu ou hors du jeu... Le « grosbillisme » désigne le phénomène qui pousse les joueurs à jouer des gros bills.
JdR	Abréviation de « Jeux de Rôle »
Joueur	Participant qui incarne un personnage, interagit avec les autres joueurs et réagit aux descriptions du maître.
JRTM	MERP en anglais, « Jeux de Rôle des Terres du Milieu ». JdR dans l'univers des livres de Tolkien (le seigneur des anneaux) – grand classique du JdR.
L'appel de Cthulhu	Egalement appelé « l'appel » afin d'éviter la prononciation de Cthulhu qui échappe un peu à tout le monde. JdR dans l'univers fantastique de H.P Lovecraft – Grand classique du JdR.
Loi	Principe qui veut que tout soit clair, organisé, hiérarchisé et

	prévisible. Opposé au chaos comme le ying et le yang le sont.
	Principe très répandu en heroic fantasy
Mage	Comme vampire mais pour jouer des sorciers.
Magot	Diminutif de magicien essentiellement pour les jeux médiévaux fantastiques.
Maître de jeu	La personne qui prépare un scénario, et qui le fait jouer. Il décrit les situations et les personnages et gère les interactions entre les joueurs et l'univers de jeu. Également appelé maître, MJ et Game master(GM), storyteller en anglais.
Maîtriser	Le barbarisme « masteriser » est également utilisé. Action du maître de jeu d'animer une partie pour des joueurs.
Médiéval	Type d'univers médiévaux avec de forte composantes fantastiques : monstres, races différentes (nains, elfes, humains...), magie et sorcellerie. Heroic fantasy en anglais. Le seigneurs des anneaux de Tolkien, le cycle d'Eiric de Moorcock ou le cycle des épées de Fritz Leiber sont des livres du genre.
Monstres	gobelin, orque, trolls, ogre, géant, doppelganger... Généralement opposés au joueur et incarnant les forces du mal.
Multivers	Univers qui associe des univers complètement différents et autonome que l'on peut visiter par un principe de voyage quelconque. On parle plus communément d'« autres dimensions » et l'expression de « plans » est plus couramment utilisée en jeu de rôle.
Niveau	Système de règle d'AD&D où l'accumulation de points d'expérience permet d'obtenir un niveau plus ou moins élevé dans une profession avec l'augmentation de compétences et de caractéristiques que cela implique.
NPC	Non Playing Character – voir PNJ

PC	Playing Character – voir PJ	
Perso	Voir personnage	
Personnage	Représentation d'une personne présente dans le jeu. Il existe des personnages joueurs ou non joueurs. Il se définit en grande partie par sa fiche de personnage.	
PJ	Personnage Joueur : un personnage du jeu qui est incarné par l'un des joueurs, parfois appelé « Pounji »	
PNJ	Personnage Non Joueur : personnage du jeu qui n'est incarné par aucun des joueurs. Le maître à la charge d'incarner tous les PNJs parfois appelés « Pneujs ».	
PO	Pièce d'Or, monnaie officielle de nombreux jeux médiévaux-fantastiques.	
Points	Points obtenus en cours de partie (typiquement lors de combats) et qui permet d'augmenter les capacités des personnages.	
Post-apo	Post-apocalyptique, univers de jeu qui se déroule dans un monde sauvage et violent après une catastrophe du genre guerre nucléaire, collision avec une comète... Typiquement du genre mad-max.	
Règles	Système de jeux qui résout les actions délicates. Prend en général la forme d'une simulation de la réalité de l'action.	
Roleplay	Mode de jeu où les participants jouent d'une manière théâtrale. Ils parlent comme le ferait le personnage. « Le jouer roleplay » peut également signifier qu'une action particulière que le joueur voudrait voir effectuée par son personnage par le biais des règles et qu'il devra plutôt jouer.	
RPG	Abréviation anglaise de « Role Playing Game » l'équivalent de « Jeux de Rôle »	

Scénario	Scénar pour les intimes. Document sur lequel figure la trame de l'histoire que les joueurs vont vivre.
Siroz Production	Editeur français et 1 ^{er} créateur de jeux originaux
Table de jeu	Equipe de participant jouant la même partie.
TOC	« Trouver Objet Caché », compétence de l'appel de Cthulhu.
TSR	Editeur (américain) du mythique AD&D
Vampire, the masquerade	L'un des volets d'une série de JdR fantastiques contemporains qui décrivent chacun une facette différente d'un même univers édité par White Wolf. Vampire est sans doute le plus connu et propose de jouer des vampires.
Vingt naturel	Quand le résultat du jet d'un D20 donne 20 sans qu'un bonus y soit appliqué. Ancien club de JdR relativement célèbre
Werewolf	Comme Vampire, mais pour les loups-garous.
Roleplay	Action de jouer sur un mode « théâtral » en parlant comme le ferait le personnage.

5 LE MONDE DU JEU DE RÔLE

5.1 PRECAUTIONS D'USAGE

Ce panorama du monde rôliste que je dresse est bien plus une expression de la vision que j'en ai qu'un réel état des lieux. Je ne suis pas un rôliste « mondain ». Je n'ai pas ouvert un exemplaire de Casus Belli depuis des années, je n'ai rien acheté dans une boutique spécialisée depuis aussi longtemps et je ne joue et maîtrise que des univers originaux (inventés ou issus d'un travail de compilation de documentation extra rôlesque) qui n'existent pas dans le commerce.

L'image que je rends du jeu de rôle en général peut être considérée comme un prolongement de la description de mon parcours rôliste. Outre le fait qu'elle soit totalement subjective, elle correspond au passé que je connaissais puisque ma pratique s'est éloignée de ce monde qui n'a probablement pas manqué d'évoluer quelques peu.

5.2 RAPIDE HISTORIQUE

Les premières formes de jeu de rôle datent de la première moitié du 20^{ème} siècle. Il s'agissait d'une thérapie utilisée par certains psychologues. Il ne semble pas que le principe ait réellement pris et la pratique a disparu. C'est en 1977 que le jeu de rôle naît réellement. Son inventeur se nomme Gary Gygax. C'était à l'époque un étudiant américain, il est à l'origine du plus célèbre jeu de rôle : Donjons et Dragons.

D'autres jeux sont ensuite sortis. On pourra citer comme premiers grands classiques du genre : JRTM, L'appel de Cthulhu, Stormbringer, Traveller, rolmaster... Viendront ensuite Star Wars, Shadowrun, Vampire et ses jeux associés.

Quelques éditeurs français ont vu le jour mais un seul a vraiment réussi à survivre. On pourra citer comme grands jeux français : Mega, Bitume, Zone, Rêve de dragon, Berlin XVIII, Nephilim, et In Nomine Satanis/Magna Veritas. Tous sont issus d'un même groupe qui a commencé dans un club nommé « le 20 naturel » pour ensuite monter « Siroz production » qui existe toujours même si certains ont suivi leur propre chemin. Seul « jeux Descartes » soutenu par un grand groupe avec une série de

boutique a eu une activité d'édition en français. Ils se sont toutefois bornés à traduire des jeux américains. Aujourd'hui ils ont plus ou moins abandonné cette activité trop peu rentable.

Le magazine défunt « jeux et stratégie » fut le premier à s'intéresser au jeu de rôle. Casus Belli naissait bientôt et reste à ce jour le principal magazine de jeu de rôle. Plus consensuel que « Chroniques d'outre-monde », il lui survivra. Il remplit de ce fait un rôle d'organe de communication au sein de la communauté rôliste.

Le jeu de rôle a connu un effet de mode assez important au cours de la seconde moitié des années 80, et du début des années 90. Il semble que le mouvement soit maintenant retombé et le nombre de pratiquants en France semble stabilisé à 200 000.

5.3 L'ENVIRONNEMENT ROLISTE FRANÇAIS

Le jeu de rôle en France connaît un succès moins important que dans les pays anglo-saxons. La prédominance des mondes médiévaux-fantastiques (heroic fantasy en anglais) est probablement l'une des raisons qui peut en freiner le développement. En effet, ce genre est plus largement institué dans les pays anglo-saxons alors qu'il n'évoque pas grand chose dans l'hexagone. Il est également très probable qu'une certaine conception élitiste de la culture stigmatise ce type d'univers « sous-culturel » entravant ainsi son éventuel développement.

C'est en effet l'une des caractéristiques du monde du jeu de rôle. Il possède son propre imaginaire, ses propres classiques. Les parties de jeux de rôle ne se déroulent que rarement dans des imaginaires partagés par la plupart des « français ». Cet imaginaire particulier participe à rendre le jeu de rôle encore plus opaque vu de l'extérieur. Le jeu de rôle est une pratique qui innove autant dans ses méthodes que sur le sujet auquel il les applique.

Il faut donc au passage opérer une distinction entre le jeu de rôle comme activité de loisir (un simple principe de jeu) et le jeu de rôle comme « culture » particulière. J'ai la prétention de me désolidariser de la « culture rôliste » pour essayer d'explorer ce que le principe ludique peut apporter dans un cadre plus large.

Le monde du jeu de rôle se caractérise par sa taille réduite. Cela ne va pas sans poser de problèmes d'ordre économique. Il ne semble par exemple pas exister de place pour deux magazines spécialisés dans le domaine. Une seule entreprise d'édition digne de ce nom parvient à survivre.

L'une de mes connaissances rôliste à envisagé de vivre de sa plume. Il s'est assez naturellement tourné vers l'écriture de jeux de rôle. Son travail d'étude préalable lui a montré qu'un jeu de rôle original publié en France doit se vendre à 50 000 exemplaire pour commencer à être rentable. Parallèlement, les ventes cumulées d'un classique du jeu de rôle s'élève à... 50 000 exemplaires. La marge de manœuvre est donc très étroite.

5.4 PRESENTATION DES GRANDS CLASSIQUES

Cette présentation des classiques du jeu de rôle est incomplète, succincte et orientée. Je présente ce que je connais mais également ce que je pense des jeux les plus joués ou qui ont été les plus joués. Je joue dans un univers produit par mes propres soins. C'est je pense une pratique relativement répandue chez les rôlistes qui adaptent plutôt les jeux existants à leur besoins.

5.4.1 AD&D

AD&D est le premier jeu de rôle. Chronologiquement mais aussi en termes de nombre d'extensions⁷ parues et en nombre de joueurs. Il s'agit d'un jeu médiéval fantastique auquel aucun monde réellement construit ne se rattache. AD&D est largement inspiré des écrits de Tolkien à qui il reprend d'ailleurs une partie du bestiaire.

On peut y jouer une foule de personnages qui ont chacun leur spécialité : Le guerrier, le voleur, le magicien, le paladin... Il existe également plusieurs races jouables : les humains, les elfes et les nains que l'on retrouve dans presque tous les univers médiévaux fantastiques. Certaines races prédisposent à certaines professions. Les nains sont souvent guerriers et utilisent bien souvent une hache. Les elfes sont fréquemment ranger.

⁷ Document vendu en supplément qui détaille un point de monde, propose des scénarios tout faits.

Le caractère des personnages est réglé selon une double échelle. L'une permet d'être bon ou mauvais et l'autre d'être du côté de la loi ou du chaos. Ces composantes s'associent pour déterminer ce qui est appelé l'alignement du personnage. Il le jouera sur cette base et ses relations avec les autres joueurs seront déterminées par la compatibilité des alignements de chacun.

Les équipes de joueurs se constituent bien souvent dans une optique utilitaire. Les joueurs peuvent longtemps penser à leur personnage pour obtenir l'équipe la plus efficace possible. La création de personnage devient alors un moment de la plus grande importance où le reste de la partie peut se jouer.

Le but essentiel de la partie est de progresser. Un système de points d'expérience permet d'améliorer à peu près tout. Cette course frénétique à la puissance est généralement le point central des parties d'AD&D. Il est vrai que le thème du faible qui, à force d'expérience, devient un aventurier accompli est assez central dans les récits d'heroic fantasy.

Plusieurs romans inspirés d'une campagne AD&D ont été publiés sous le titre de Dragonance. C'est le mécanisme inverse des deux jeux qui vont suivre. Celui-ci s'est pourtant déjà reproduit notamment avec une bande dessinée française « les chroniques de la lune noire ».

5.4.2 L'appel de Cthulhu

Cet autre grand classique du jeu de rôle est directement inspiré des nouvelles et romans fantastiques de H. P. Lovecraft. Le jeu de base propose de jouer des personnages conventionnels dans les années 20 qui pour une raison ou une autre sont amenés à découvrir l'existence d'un mythe terrifiant, de pratiques d'incantations d'entités aussi vieilles que l'univers.

Ce jeu porte beaucoup moins à une pratique ultra violente. Bien souvent, les parties consistent en un travail d'enquête. L'intrigue peut prendre une forme réellement compliquée et difficile à démêler.

L'ambiance de jeu est peut être un peu répétitive à la longue. Les investigateurs incrédules commencent en général leur partie avec un objectif précis. Ensuite, une foule d'éléments étranges commence à semer le doute dans leur esprit. Un peu plus

tard, ils peuvent mettre la main sur des manuscrits anciens qui rapportent de terrifiantes vérités sur des entités à la puissance sans limite portant de doux nom comme Azatoth ou Cthulhu.

L'instant où les personnages rencontrent de véritables monstre marque en général le moment où ils commencent à basculer dans la folie. La connaissance du mythe de Cthulhu à partir du moment où le personnage est convaincu de son existence implique à terme la folie. Le mythe dépasse de loin l'entendement humain.

5.4.3 MERP/JRTM

Middle Earth Role Playing Game ou Jeu de Rôle des Terres du Milieu en français. Il s'agit d'un autre jeu médiéval fantastique qui est directement adapté de l'œuvre de Tolkien. C'est l'un des piliers de la littérature d'*heroic fantasy*.

L'univers de jeu est beaucoup plus sobre que celui d'AD&D et surtout beaucoup plus cohérent. Le déroulement de l'intrigue des livres est intégré dans le jeu. Les joueurs ont donc le loisir de participer à l'aventure qu'ils ont pu lire.

Lors des parties de jeux tirés de romans (surtout quand ils sont aussi fouillés que ceux de Tolkien), on trouve régulièrement un joueur ou deux qui discutent de la possibilité de tel ou tel événement par rapport au déroulement du livre.

5.4.4 Stormbringer

Cet univers est tiré du cycle d'Eiric, une série de romans de Moorcock. L'univers est également plus cohérent qu'AD&D mais beaucoup plus baroque que celui de JRTM. L'histoire du livre s'impose un peu moins lourdement.

5.4.5 Rêve de dragon

Probablement l'un des seuls jeux français qui ait connu un réel succès et qui ne soit pas dû à l'équipe du 20 naturel.

Cet univers médiéval fantastique propose de jouer des personnages dont le cadre de vie est le rêve d'un dragon. Ceux-ci dormant fort longtemps, des univers complets peuvent s'y développer. Si jamais le dragon vient à se réveiller, l'univers connaît sa fin. Il existe des déchirures de rêve qui permettent de sortir de son univers pour éventuellement passer dans un autre rêve.

5.4.6 Méga

Il s'agit peut-être du premier jeu de rôle français à connaître un franc succès. Il avait été publié par le défunt magazine « Jeux et Stratégie ». Il s'agit de ce que l'on appelle un multivers, c'est à dire un univers de jeu qui permet de passer d'une dimension à une autre et ainsi de visiter une foule de mondes différents.

Dans méga, les personnages sont les représentants d'une administration chargée de faire régner l'ordre entre les différents mondes. Ils voyagent par le biais de sorte de petites pyramides qui sont des portes d'un monde à l'autre.

5.4.7 Bitume, Zone

Bitume et Zone sont les premiers jeux de l'équipe issue du club de jeu de rôle du 20 naturel. Il s'agit de produits faits avec peu de moyens et pour un public pas trop exigeant.

Bitume proposait un univers post apocalyptique ultra violent inspiré de Mad Max où les personnages se démenaient pour survivre au passage funeste de la comète de Halley. L'action se déroulait au beau milieu de Versailles et on retrouvait différents clans dans lesquels on pouvait choisir une origine pour son personnage.

La création de personnage se faisait avec un système de répartition de points. Il était possible de prendre des défauts pour récupérer des points. Lors de mes parties, nous avions au final des personnages injouables tellement ils en étaient criblés.

Zone proposait de jouer une bande de banlieue dans le même esprit que les bandes dessinées de Frank Margerin. Le jeu était un peu moins bestial que bitume mais tout aussi sommaire.

5.4.8 Star Wars

Il s'agit de l'adaptation en jeu de rôle de la célèbre trilogie de Georges Lucas. Le jeu considère les personnages joueurs comme des héros. Ils sont d'emblée bien plus puissants que le commun des mortels. Les règles se caractérisent par un système où on lance des dés à 6 faces en quantité industrielle.

J'ai personnellement beaucoup joué à Star Wars pendant mes années de Lycéen. Notre jeu n'était pas particulièrement subtil, mais j'en garde malgré tout un assez bon souvenir.

Cette série de jeux américains proposent de jouer les différents acteurs d'un monde fantastique global. Les ressorts du jeu sont la puissance des personnages et les intrigues politiques au sein de communautés politiques des différentes entités qui peuplent le jeu. L'univers est très cohérent et s'attache à être crédible.

5.4.12 Vampire, Werewolf, Mage...

Bien évidemment la majorité des rôlistes jouent... les démons. Ce jeu est le seul à avoir été traduit et commercialisé à l'étranger.

attitudes plus proche de l'anarchie. ils diffusent le mal avec violence ou sadisme délicat. On retrouve également des Spécialisés dans différents vices ou incarnant un élément (comme le feu ou la glace) Dans la maison d'en face on trouve des princes démons plus ou moins subtils. terre.

s'appuient notamment sur des réseaux de skinhead pour mener à bien leur tâche sur animaux. D'autres comme Daniel ont une approche du Bien un peu plus fasciste. Ils ont chacun leur spécialité. Certains anges sont des baba-cool qui aiment les Il existe une hiérarchie démoniaque et divine d'archanges et de princes démons qui mortels.

Sans doute le meilleur jeu de Croc, ancien du 20 naturel. Il s'agit simplement de jouer des anges ou des démons qui se sont incarnés dans les corps de simples

5.4.11 In Nomine Satanas/Magna Veritas

toujours tenu éloigné. m'ont assuré que c'est un bon jeu. Ce mélange des genres opportuniste m'en a fantastiques ainsi que de la magie. Tous les rôlistes que je connais qui y ont joué Autre monde cyberpunk mais intégrant le bestiaire propre aux univers médiévaux

5.4.10 Shadowrun

proche sombre et violent. Je connais assez mal le jeu pour en parler plus avant. chefs de file. Il s'agit donc de jouer des humains plus ou moins cyborg dans un futur Adaptation des univers de science fiction récente dont William Gibson est l'un des

5.4.9 Cyberpunk

On y trouvera les vampires, le premier jeu sorti et sans doute celui qui a connu le plus grand succès. Il retravaille de façon intéressante le mythe du vampire en lui rajoutant l'existence de clans.

Werewolf propose de jouer des loups-garous. Là encore des structures politiques existent chez ceux que les vampires nomment les pitbulls. Ils s'organisent en meutes, craignent le feu et l'argent et chassent les vampires qu'ils ne peuvent pas supporter.

Mage est un jeu qui propose de jouer des humains presque normaux à l'exception d'une pratique intensive de la sorcellerie. Là encore, il existe des écoles différentes qui s'affrontent abondamment.

Il est également possible de jouer des esprits, le fantôme d'un individu mort dans des conditions tragiques. Face à tout ce monde, on trouve la technomanie, un groupe puissant de fanatiques qui ont poussé la technologie suffisamment loin pour reproduire les processus en œuvre dans cet univers fantastique. Leur mission est de liquider tout le monde cité précédemment qui s'organise entre autre autour de principes manichéens.

5.5 LES LIEUX DE RENCONTRE DES ROLISTES

Il existe différents lieux et différentes occasions au cours desquelles les rôlistes ont l'occasion de se rencontrer. Ces moments sont importants car ils permettent un échange au sein d'une population dispersée qui pratique en toute liberté un loisir qui ne dépend que d'eux.

5.5.1 Les clubs de jeu de rôle

Il existe dans différentes structures, souvent municipales, mais parfois aussi dans des établissements scolaires des clubs de jeu de rôle. Le principe en est simple, le club est ouvert sur une base régulière (une fois par semaine par exemple) et met à disposition des locaux, éventuellement une bibliothèque pour permettre à ses adhérents de jouer.

Il est parfois nécessaire de monter des tables avec des rôlistes qui n'ont pas d'affinités particulières les uns avec les autres. C'est un lieu où l'on peut expérimenter d'autres façons de jouer et d'autres joueurs. On peut également s'y rassurer sur son propre cas en constatant la nullité des autres.

D'autres activités s'associent souvent à un tel club. On peut citer la rédaction d'un fanzine diffusé dans des boutiques spécialisées ou l'organisation de tournois.

5.5.2 Les tournois

L'imaginaire médiéval fantastique est derrière cette dénomination de tournoi. Les organisateurs du tournoi préparent généralement des scénarios pour les jeux les plus joués dans la période. Les participants s'y inscrivent à l'avance en choisissant le jeu qui les intéresse et s'ils veulent participer comme joueur ou comme maître.

Les organisateurs montent des tables avec les différents inscrits. Ils peuvent éventuellement mettre en place un système de juges qui tente de définir une hiérarchie entre les meilleurs joueurs et les meilleurs maîtres à qui on octroie des lots achetés ou obtenus auprès des boutiques et des éditeurs. Il ne s'agit pas nécessairement de jeu de rôle. On trouve aussi des comics (bande dessinée américaine), des romans de science-fiction et d'heroic fantasy et des paquets de cartes Magic.

J'ai toujours du mal à comprendre comment un système compétitif a pu s'instituer dans l'univers du jeu de rôle. L'élection d'un meilleur joueur et d'un meilleur maître est d'une subjectivité absolue. En outre, le jeu de rôle est une activité au cours de laquelle les participants collaborent et ne s'opposent que rarement. Une compétition de jeu de rôle constitue donc un assez intéressant retournement de ses principes. Les tournois restent de bonnes occasions de se plonger entièrement dans une partie avec des gens que l'on ne connaît pas. L'univers exclusivement rôliste dans un lieu qui n'est pas familial permet un dépaysement total. C'est aussi une bonne occasion de rencontrer d'autres rôlistes.

5.5.3 Les boutiques

Il existe sur Paris plusieurs boutiques de jeu de rôle. L'une des plus fréquentées se nomme l'œuf cube et se situe à côté de l'université de Jussieu. On y trouve un foule qui s'échange des cartes d'un jeu nommé « *Magic* ». Il ne s'agit pas de jeu de rôle bien qu'on puisse leur trouver des origines communes.

Il existait des chaînes de magasins, « *Games* » et « *relais Descartes* » qui ont eu des rayons jeu de rôle assez importants. L'activité ne se révélant finalement pas rentable, ces boutiques se sont recentrées vers la vente de jeux de société et de jeux pour adultes.

Certains entretiennent des rapports affectifs avec leur dé, ils leur parlent gentiment ou de façon autoritaire en fonction de l'importance du moment. De lui dépend la vie de leur personnage. Il existe également des rites autour de l'usage du dé. On peut toucher du bois ou faire mine de leur lancer un sort quand il roule. J'ai également participé au cours de mes jeunes années à des sacrifices de dé qui avaient donné

en attendant que l'on ait besoin d'eux.

Les rôlistes deviennent assez volontiers supersstitieux. Ils ont leur des fétiches, certains font de petits résultats et sont utilisés quand il faut faire un score inférieur à un certain pourcentage, d'autres en revanche « font gros » et sont utilisés pour les dégâts infligés en combat. Une autre pratique observée consiste à laisser les dé inutilisés dans la position idéale (01 pour un dé à cent faces) pour qu'ils se chargent

confidentiel.

Il existe des dé de 4, 6, 8, 10, 12, 20, 30 et 100 faces. Ce dernier se présente comme une boule avec de petites faces. Il est assez difficile à lire et reste un gadget. On utilise en général pour cet usage une paire de dé à 10 faces de couleur différente dont l'un représente les dizaines et l'autre les unités. On l'appelle plus communément dé à 100 faces. Il existe une boutique en province qui a développé un dé à trois faces et qui s'en sert comme emblème. Là aussi, ce dé reste d'un usage

Il existe une foule de dé utilisés par les différents systèmes de règles des jeux en vente dans les boutiques. Ils sont fait de plastique de couleur variable, marbrés, à palette... Le résultat est inscrit sur chaque face en chiffre arabes.

5.6.1 Les dés

5.6 LES ACCESSOIRES ACCOMPAGNANT UNE PARTIE

le monde du jeu de rôle est petit.

rôlistes accomplis et discutent souvent avec les clients d'autant plus facilement que accompagne le jeu : des dés, des figurines... Les vendeurs sont généralement des productions américaines en version originale. On y trouve aussi les accessoires qui Ces boutiques vendent les jeux édités en français et importent également les fanzines.

lieu important où l'on trouve des publicités pour différentes rencontres et des

parfois des jeux de plateau (proches des jeux de société conventionnels). C'est un des wargames (jeux de simulation militaire), des jeux de cartes du type « *Magic* » et Les boutiques de jeu de rôle ne vendent pas que du jeu de rôle. On trouve souvent

de mauvais résultats à des moments critiques. A l'inverse, des coups de chances arrivant à point nommé restent dans les mémoires comme des moments intenses.

En cas de pénurie de dés, les numéros de page d'un livre épais remplacent avantageusement un dé à cent faces et un crayon de bois de section hexagonale marqué sur chacune d'entre elles fait office de dé à 6 faces.

L'importance des dés est particulièrement sensible dans les parties intégrant de nombreux combats. Le folklore qui entoure leur usage est désormais révolu dans mon village.

5.6.2 L'écran

Là encore, il s'agit d'un accessoire qui n'est plus utilisé dans mon village. Il s'agit de panneaux articulés posés sur la table et qui cachent les papiers du maître.

L'usage de l'écran est tout particulièrement utile dans les parties où l'action consiste à visiter un donjon ou des souterrains arpentés par des monstres : il cache le plan aux joueurs.

Parallèlement, l'écran marque une séparation entre le maître et les joueurs. Il divise la table en deux et institue le mystère du scénario à jouer comme le statut particulier du maître. Quand les joueurs échangent d'une manière indirecte ou que le maître doit consulter ses notes, il peut se baisser derrière son écran et ainsi s'effacer physiquement.

La face visible par les joueurs est généralement illustrée en fonction du jeu pratiqué. C'est un élément d'ambiance graphique qui peut avoir son importance. J'ai toutefois rencontré à l'occasion d'un tournoi un maître équipé d'un « écran multijeu » orné de photo de jeunes femmes en petite tenue. Du côté du maître, on trouve généralement des récapitulatifs des règles.

Dans mon village, l'usage de l'écran s'est perdu. Il n'en a pas toujours été de même puisqu'à une époque, Loulou faisait des écrans peu communs. Il réunissait des photos et dessins appropriés et les collaient en une composition plus ou moins réfléchie sur des panneaux cartonnés de format A4 recouvert d'un film plastique. Ses réalisations comportaient un écran Star Wars inutilisable à cause de sa longueur excessive (11 panneaux), un petit écran In Nomine de trois panneaux avec un système de fixation pour suspendre des feuilles du côté du maître et des photos de films d'horreur entourant un moulage de visage de zombi en mousse de latex du côté des joueurs et sa dernière réalisation un écran Cyberpunk de quatre panneaux avec

Il y a une fiche de personnage par joueur. Elle résume les caractéristiques du personnage et ses compétences. C'est à dire ses capacités et ce qu'il sait faire. On trouve également consigné sur cette fiche les possessions du personnage et éventuellement des notes concernant la partie. C'est également là que sont caractérisés dans le système de règle.

Il s'agit de documents qui ne sont pas en relation directe avec le scénario en cours. Les jeux du commerce proposent un système de règle et une description de monde qu'il est bon de toujours avoir sous la main. Cela permet de se référer à un document écrit en cas de litige ou de piocher dans une liste de matériel pour en connaître les

5.6.4 Les règles, fiches de personnages et autres éléments écrits

L'utilisation des figurines n'a plus cours dans mon village depuis fort longtemps.

La figurine n'est pas un vulgaire pion. Elle se doit d'être belle, représentative du personnage. C'est accessoirement un support graphique qui permet de donner une dimension physique au personnage.

En terme de jeu, les figurines servent à simuler les combats. On les place sur un plan dessiné par le maître, parfois pourvus d'hexagones. Leur utilisation permet de visualiser les positions de chacun pendant les scènes délicates.

Certains poussent le vice jusqu'à recréer des dioramas complets. On est alors plus proche du maquettisme. D'autres figurines bien que proches d'un imaginaire rôliste sont l'équivalent de soldats de plomb pour des wargames simulant des armées imaginaires.

Il s'agit de figurines moulées dans un alliage à base de plomb. La majorité d'entre elles représentent des personnages d'univers médiévaux fantastiques. Les autres sont généralement des séries produites pour des jeux précis. D'une hauteur d'un à six centimètres environ, les peindre est un loisir à part entière qui requiert une précision impressionnante.

5.6.3 Les figurines

Les jeux vendus dans le commerce le sont rarement avec un écran. On le trouve en général fourni avec un scénario ou une aide de jeu dans un supplément à acheter en plus.

un écran à cristaux liquides, des leds clignotants et une petite sirène de police déclenchable du côté du maître.

Bon nombre de parties de jeu de rôle se passent dans des caves, la seule règle est de jouer là où c'est possible. Les joueurs adolescents ont souvent cet unique endroit comme possibilité pour pratiquer leur loisir nuitamment. Pour mon village, le

5.6.6 Locaux, aménagements divers

La consommation de ces denrées se fait toujours avec excès. Les quantités de coca cola ingurgitées peuvent mener jusqu'à l'écoeurement. De la même façon, Yann anciennement dépendant à la nicotine avait l'habitude dans son village de jeu précédent que chacun fume deux paquets de cigarettes au cours de la séance de jeu. Il semble donc que l'activité rôlesque s'accompagne d'une forme d'excès que je ne parviens pas à expliquer.

de tomate de quatre heures du matin était une institution.

Un intérêt tout particulier est porté aux biscuits nommés « Speculoos » par certains membres du village. Nos parties s'arrêtent maintenant au début de la nuit, mais il fut une période où l'on pouvait jouer fort tard. La pause pâte au beurre et au concentré du pain mais c'est plus rare.

Il s'agit le plus souvent de biscuits et de coca-cola. A l'occasion d'un breaching provoqué par de nouveaux joueurs j'ai pu réaliser qu'il s'agit toujours d'aliments sucrés. Ils ne demandent pas de préparations. De la même façon, le coca cola est une boisson hypercalorique et excitante qui permet de combattre la fatigue et qui est bien moins contraignante que le café. On trouve parfois du fromage ou du pâté avec quantité qui peut être ingérée au cours d'une partie.

Une partie de jeu de rôle se fait bien souvent avec de la nourriture et des boissons qui sont consommées en grande quantité. Il est toujours impressionnant de voir la

5.6.5 Nourriture et boisson

supplémentaire qui garde les joueurs dans l'esprit de la partie.

On peut aussi trouver au centre de la table une carte du monde dans lequel se déroule la partie. La carte est plus particulièrement appréciée dans un univers totalement imaginaire. Si elle est belle, elle constitue un élément de décoration supplémentaire qui garde les joueurs dans l'esprit de la partie.

nourriture et de boisson.

posée face au joueur et traversant les parties est souvent maculée de tâche de points particuliers ou simplement par une case cochée. La fiche de personnage étant blessé ou qu'il sombre dans la folie. Cet état peut être rendu par un décompte de consignés tous les changements d'état du personnage, notamment quand il est

problème ne se pose plus. Certains ont désormais leur propre appartement. On joue en général autour d'une table, assis sur des chaises.

Il est assez fréquent de jouer dans l'obscurité. Des bougies peuvent être utilisées pour créer une ambiance lumineuse particulière. Une lampe halogène munie d'un variateur permet aisément de faire varier la luminosité de la pièce pour l'adapter à l'ambiance du moment.

La musique peut également prendre une certaine importance. Le maître se charge en général de choisir les thèmes qui correspondent aux différents moments de la partie. Les musiques de film se prêtent assez bien à l'illustration sonore d'une partie. La musique comme l'ambiance lumineuse ont relativement peu d'importance dans les pratiques de mon village.

5.7 LA « MENTALITE » DU ROLISTE

5.7.1 Roliste, une condition à part entière

Il me semble qu'il existe un esprit d'appartenance à un groupe de pratiquants des jeux de rôle assez répandu. Plusieurs observations me le font penser et un certain nombre de raisons peuvent motiver cet état.

5.7.1.1 Sentiment d'appartenance

J'ai eu l'occasion de passer un week-end en Bretagne dans un lieu où une trentaine de rolistes étaient réunis. Au programme il était prévu de manger, de visiter un vieux donjon et surtout un jeu de rôle grandeur nature pendant la nuit. La majorité des gens présents ne se connaissaient pas mais à la fin du week-end, une ambiance de tranche sympathie qui frisait parfois l'hystérie collective s'était installée.

Il y avait une similarité des pratiques, des centres d'intérêt et des façons de faire. Un imaginaire collectif était également partagé par l'ensemble des participants. Un bon nombre des gens présents trouvaient aisément leurs marques.

Xavier, membre de mon village ne se définit pas comme roliste. Pour lui, le roliste a une tête particulière, des habitudes, des sujets d'intérêt qui l'exaspèrent. Même s'il ne se reconnaît pas roliste, il reconnaît l'existence du roliste type. J'ai moi même le sentiment de pouvoir dire à coup sur de certaines personnes qu'elles pratiquent le jeu de rôle.

Comme il n'existe aucune hiérarchie, les « rôlistes » ne peuvent pas mettre sur pied une défense à la mesure de l'attaque (une émission de TF1 en première partie de soirée par exemple). Le jeu de rôle ne connaît aucune doctrine, l'attaque des médias

participants.

L'attaque qu'il subit est d'autant plus insupportable que le jeu de rôle est une activité que l'on me considère comme un malade mental de façon plus ou moins aimable. pas de trouver un échos dans une population inquiète. Il m'est par exemple arrivé Le rôliste quant à lui se sent directement visé. Ce genre de déclaration ne manque

chercher à comprendre le pourquoi de ces attaques qui sont réelles.

et seraient un terrain privilégié de recrutement pour les sectes. Il est inutile ici de suicide. Il est également dit que les jeux de rôle abritent des groupuscules politiques, Ce genre de déviance est censé mener le jeune rôliste à occire son prochain ou au

et de ne plus faire la différence entre le monde réel et celui du jeu.

Ceux qui s'aventurent à le pratiquer risqueraient de perdre toute notion de la réalité associations religieuses aux Etats-Unis. Le jeu de rôle est censé être dangereux. rôle a en effet connu un certain nombre d'attaque par les médias en France et des Se sentir rôliste est d'autant plus facile qu'il existe une certaine paranoïa. Le jeu de

différent.

important pour une population jeune qui a un besoin d'appartenance originale recette pour y parvenir. Le sentiment d'appartenance est donc probablement plus de faire évoluer son jeu à mesure que l'on mûrit sans qu'il ne soit donné la moindre continuent à jouer en vieillissant sont plus rares. Sans doute à cause de la nécessité La population rôliste est dans sa grande majorité adolescente. Les rôlistes qui

5.7.1.2 Origines du sentiment d'appartenance

propose d'autres conditions plus satisfaisantes.

d'appartenance diminue probablement avec l'âge, à moins que la vie adulte ne heures de pause et qui était composé de façon quasi exclusive de rôlistes. Le besoin Lors de nos années au lycée, il y avait un groupe qui se retrouvait pendant les

jeu de rôle. Il associe donc certaines valeurs à l'activité de loisir qu'il pratique.

de n'importe quel loisir. Xavier insiste pourtant sur la dimension anti compétitive du sentiment que la condition de rôliste a quelque chose de particulier. Il ne s'agit pas Contrairement à lui, je me suis longtemps défini comme rôliste. J'ai toujours eu le

qui trahit une méconnaissance complète du sujet est ressentie comme l'injuste persécution d'un bouc émissaire.

L'imaginaire rôliste est essentiellement issu de l'Heroic Fantasy anglo saxonne très peu connue en France. Elle a d'ailleurs connu un certain nombre d'aménagements par le biais du jeu de rôle. Ces facteurs contribuent à faire produire un imaginaire d'autant plus particulier que le rôliste le vit plutôt que de l'observer.

Les références des univers du jeu de rôle sont donc assez obscures vu de l'extérieur. Il est impossible d'y adhérer sans pratiquer le jeu de rôle. L'incompréhension est donc maximale.

De leur côté, bon nombre de rôlistes trouvent également leur compte dans cet imaginaire exclusif partagé par une petite poignée d'initiés. Le sentiment d'appartenance à la grande cause rôliste s'en trouve encore plus renforcé.

5.7.2 Le jeu de rôle : générateur de valeurs

Le magazine Casus Belli a mené une enquête sur son lectorat. Il s'est avéré que les rôlistes ont une consommation culturelle supérieure à celle d'un groupe aux dimensions socio-démographiques équivalentes. Ils lisent et achètent plus de livre, de bandes dessinées, possèdent plus d'ordinateurs, jouent plus au jeux vidéo... Un ancien directeur de la collection présence du futur chez Denoël aurait même déclaré que les rôlistes constituaient une élite au sein de la jeunesse française.

5.7.2.1 Individualisme

Le jeu de rôle nécessite du travail. Une partie de jeu de rôle fonctionne parce que les participants font tout ça. Ils ne peuvent se reposer sur rien d'autre que leur volonté pour faire fonctionner le jeu.

Il n'existe aucune voie tracée en jeu de rôle. Il n'y a pas d'école ni de doctrine. Quand le besoin de renouvellement se fait sentir, c'est sans l'expérience préalable de quiconque qu'il faut trouver une solution. Le jeu vise le divertissement des participants. Ils ne cherchent pas à plaire et prennent même un certain plaisir à l'obscurité de leur pratique.

Il me semble que ces facteurs contribuent à entretenir un fond fortement individualiste chez les rôlistes

5.7.2.2 Une dimension utopique

Le rôliste ne peut compter que sur lui-même et ses camarades de jeu pour pratiquer son art. L'objectif d'une partie étant le seul divertissement, les rôlistes ne trichent pas. Le maître n'est pas dans une relation conflictuelle avec les joueurs. Aucun joueur n'ira voir discrètement le scénario du maître. Il ne pourrait que gâcher son propre plaisir.

Une partie de jeu de rôle ne fonctionne que parce que les participants la font fonctionner. Cet état de fait implique un comportement différent autour de la règle. Le rôliste respecte la règle parce qu'il a une perception très aiguë de la nécessité d'agir pour faire fonctionner les choses.

Il ne prend pas la règle comme une contrainte, une sorte de limite autour de laquelle il peut affronter son prochain. La règle devient le principe qui permet à un ensemble de fonctionner. Bon nombre de rôlistes respectent la règle dans l'esprit. Ainsi, les jeux de rôle grandeur nature reposent sur la bonne foi des joueurs pour la gestion des combats.

On trouve quelque chose proche d'une utopie anarchiste dans le monde du jeu de rôle. Une grande tolérance est la première règle. Une bonne partie est une partie qui divertit. A partir de là, il n'existe pas de mauvaise façon de jouer. Le jeu proprement dit n'a pas pour but un affrontement. Au contraire, il s'agit de construire quelque chose à plusieurs. En dernier lieu, cette construction nécessite de la part des rôlistes une implication personnelle « sans dieu ni maître » puisque totalement gratuite pour faire fonctionner les choses.

6 LE JEU DE RÔLE : DIFFÉRENTS POINTS DE

VUE DE MEMBRES

6.1 PRÉSENTATION

Dans cette partie, je cherche à donner différentes représentations du jeu de rôle en fonction de mes villages d'appartenance. Chacune des positions d'observation soulève des questions d'une nature différente.

La première présente une explication de ce qu'est le jeu de rôle et de comment il marche avec un vocabulaire et des notions propres à ce domaine particulier. Cette représentation est finalement un peu pauvre dans la mesure où l'action prime sur la réflexion. Il s'agit simplement de jouer et d'y prendre du plaisir, c'est d'ailleurs le seul critère d'évaluation qu'elle reconnaisse.

La seconde représentation puise de nombreux arguments dans mon cursus sociologique mais a comme problématique essentielle d'émettre un jugement de valeur sur l'objet jeu de rôle. Il ne s'agit pas de sociologie, mais simplement d'une théorie personnelle servant de base à la réflexion nécessaire à l'autocritique et au renouvellement.

La troisième partie présente les points de vue de chacun des membres de mon village d'étude principal. Il s'agit de Loulou, Yann et Xavier. Le premier et le dernier ont été présentés par oral et retranscrits par mes soins. Le résultat étant présenté aux intéressés pour obtenir leur aval. Le second a été écrit par l'intéressé lui-même comme un document m'étant destiné ; je le restitue ici tel quel.

6.2 LE JEU DE RÔLE, POINT DE VUE ROLISTE.

6.2.1 Description

Le jeu de rôle est avant tout un jeu. C'est à dire qu'il vise le divertissement des participants. Il repose également sur le jeu au sens « théâtral » du terme. Il a une particularité par rapport à bon nombre d'autres jeux : les participants ne sont que très rarement opposés les uns aux autres.

Le jeu de rôle est une activité qui produit de l'émotion. On pourrait sans doute appliquer cette définition à tous les jeux. Dans le jeu de rôle, le mécanisme essentiel qui produit cette émotion est l'identification à un personnage dans des situations mises en scène. Les jeux conventionnels ne reposent, me semble-t-il, que rarement sur ce principe d'identification.

Le jeu de rôle fonctionne par le biais de l'imaginaire, les participants vivent des situations inédites au travers d'échanges essentiellement verbaux. Un informaticien non rôliste a résumé le jeu de rôle à une « réalité virtuelle sans ordinateur ». L'idée me semble excellente.

6.2.2 Deux niveaux de jeu

Le jeu « théâtral » ou d'identification est un premier niveau de jeu. Les participants vibrent à l'unisson avec leur personnage. Ils s'identifient et ressentent la même chose que ce que le personnage est supposé ressentir au cours de ses aventures. Alors que les jeux plus conventionnels qui permettent l'affrontement des joueurs ont pour source de divertissement la réussite de l'individu/joueur par rapport aux autres joueurs, le jeu de rôle offre un même type de satisfaction à une entité différente : l'individu/personnage par rapport à une situation imaginaire partagée, ou plus rarement aux autres joueurs.

Mais le rôliste dans son activité a également un second niveau de jeu. En même temps qu'il s'identifie, il joue à jouer l'identification. Ainsi, et contrairement aux jeux habituels, il peut prendre un peu de champ. Le joueur ne sera pas en colère d'avoir échoué dans la réalisation d'une action mais jouera la colère. Il pourra de la même façon jouer une dispute avec un autre joueur sans qu'il n'y ait aucune agressivité réelle entre eux.

Ce second niveau n'est pas facile à atteindre, une longue pratique m'a été nécessaire pour y parvenir. Bien souvent, les joueurs ont de réelles disputes, ils vérifient et contrôlent la stricte application des règles par le maître et négocient au plus serré avec lui pour avoir un personnage puissant ou un privilège particulier. On pourrait penser que cette situation de prise émotionnelle directe est le résultat d'une identification totale, mon avis est qu'il n'en est rien.

Dans cet exemple, la logique est poussée à bout. On la retrouve pourtant souvent sous des formes édulcorées où le joueur par sa longue expérience de joueur ou du monde de jeu sait globalement comment se construit l'intrigue du scénario qu'il doit jouer. Dans un monde fantastique, le joueur connaît sur le bout des doigts dans le puit. Fin du scénario, le monstre était terrassé.

et autres bâtons de dynamite sans lesquels ils ne sortaient jamais et de tout lâcher l'exposé, les joueurs décidèrent que leurs personnages se munissaient des grenades s'installèrent dans l'hôtel et le maître en fit une description détaillée. A la fin de scénario s'intitulait « la chose dans le puit ». Au début de la partie, les personnages du jardin de l'édifice. Le maître avant la partie indiqua à ses joueurs que son l'intrigue était une créature monstrueuse tapie dans le fond d'un puit trônant au milieu « ultraviolente » du genre. Le scénario se déroulait dans un hôtel, le nœud de les écrits fantastiques de HP Lovecraft. Ses joueurs avaient une approche jeunes années, maîtrisait des parties de l'*Appel de Cthulhu*, un jeu de rôle basé sur Cette expression est issue du cas réel d'une de mes connaissances qui, dans ses le syndrome de la chose dans le puit.

préoccupations du joueur mais pas avec celles du personnage. C'est ce que j'appelle actions du personnages visent alors à atteindre ce but qui est cohérent avec les réflexion du point de vue du joueur pour parvenir à une finalité à sa dimension. Les aux jeux de rôle comme ils jouerait au monopoly. Ils mettent en œuvre une stratégie Il s'agit de l'un des « travers » que j'identifie couramment chez les rôlistes. Ils jouent

6.2.3 Le syndrome de la chose dans le puit

se situe donc à deux niveaux concomitants. interactions entre personnages et parviennent en même temps à les vivre. L'action ce second cas, les joueurs comme le maître construisent de façon réflexion des dialogues, des situations efficaces et pourtant complètement improvisées. Dans tendent des perches aux autres qui les saisissent aussitôt. On arrive ainsi à obtenir des autres participants, travailler à partager le même imaginaire. Les bons joueurs à l'action à laquelle il participe. Dans le même temps, il doit pouvoir être à l'écoute joueur habilement sur les deux niveaux décrits. Il doit s'identifier, s'impliquer et croire Selon moi, l'une des qualités essentielles d'un bon joueur est d'être capable de

Les questions : qu'est-ce qu'un bon maître, un bon joueur et un bon scénario et une bonne partie se posent naturellement à tout rôliste. L'éventail des combinaisons possibles est important. Pour certain, un scénario se résume à un plan de donjon, ou d'un autre endroit, où figurent des pièges, des monstres et des trésors. D'autres encore trouvent un prétexte quelconque pour faire voyager l'équipe de personnages d'un point A à un point B en tirant aléatoirement des événements venant égayer le voyage. Certains ne préparent qu'une mince trame sur laquelle ils improvisent

6.2.5 Interaction

Le mécanisme me semble assez profond. Le joueur grossill s'identifie à son personnage parce qu'il est puissant. Les joueurs prennent plaisir à jouer cette puissance. L'identité de leur personnage et l'éventuelle construction d'une histoire et d'un caractère deviennent finalement accessoires.

L'expression s'est généralisée et a fini par désigner les personnages délibérément tournés vers le combat, et qui résolvent en général toutes les situations de jeu par ce biais. Le grossillisme désignant en définitive une recherche constante et cumulative de puissance pour son personnage.

A l'origine, le gros bill était un personnage inventé par l'un des rédacteurs du magazine de jeu de rôle Casus Belli. Il s'agissait d'un personnage d'AD&D⁸ très fort et très bête, portant de multiples objets magiques. Il s'agissait de railler par une caricature les personnages que les joueurs cherchent bien souvent à développer : des brutes les plus puissantes possibles, que ce soit au combat ou en termes de richesses et toujours avides de plus de puissance.

6.2.4 Le grossillisme

l'ensemble des créatures auxquelles il peut être confronté. Même si son personnage est censé l'ignorer, il agira en fonction de ce qu'il sait comme joueur. Il prendra peut-être la peine de le camoufler un peu, mais l'action restera celle du joueur et sera incohérente du point de vue du personnage. Dans le même registre, il pourra également utiliser ses connaissances d'occidental du vingtième siècle (physiques ou biologiques) pour faire agir son personnage selon des principes qui lui échappent.

complètement alors que d'autres écrivent tout dans le détail. On peut souligner particulièrement la description de lieux ou de personnages, l'adéquation entre les scènes prévues et la musique d'ambiance. Toutes ces pratiques correspondent finalement à des conceptions différentes de ce que doit être le jeu de rôle.

Ma propre conception de l'intérêt du jeu de rôle est que le plus important est la dynamique qui se crée autour d'une table de jeu. Le fonctionnement n'est pas celui de la performance d'un maître dont les joueurs bénéficient dans une relation pyramidale. L'activité rôlesque me semble avant tout une coproduction issue de l'interaction entre chacun des participants. Certes le maître décide de l'histoire et de l'ambiance de la partie, il doit pourtant savoir laisser une marge de manœuvre aux joueurs pour qu'ils puissent s'approprier l'univers de jeu et l'enrichir dans le même mouvement. Il ne peut pas avoir une approche autoritaire, son action est nécessairement négociée et prend en compte les aspirations de ses joueurs. Cette conception transparaîtra assez nettement dans la description de différents moments d'une partie qui figure plus loin dans ce mémoire.

6.3 LE JEU DE RÔLE « SOCIOLOGIQUE »

D'autres arguments à propos du jeu de rôle m'ont été soufflés par mon parcours sociologique. Ils ont pour objet d'une part la spécificité du jeu de rôle par rapport aux jeux conventionnels et d'autre part les principes qui peuvent guider le jeu.

6.3.1 Des jeux sans gagnant

L'absence de système de hiérarchisation des participants demeure pour moi la plus particulière des spécificités du jeu de rôle. Autre particularisme, le maître n'a pas le même statut ni la même fonction que les joueurs. On peut donc considérer que le jeu conventionnel fonctionne en partie comme une modalité de confrontation égalitaire. Les participants sont mis dans une situation qui va permettre de les hiérarchiser en fonction d'un exercice. Chacun partira du même point et aucun avantage ou privilège n'interférera dans le système, seule sa valeur et rien qu'elle permettra de savoir qui est le meilleur. Alain Erhenberg montre comment le sport peut véhiculer le même

idéal⁹.

⁹ Erhenberg, Alain, *Le culte de la performance*, Clamann-Lévy, 1991

Le jeu de rôle ne fonctionne pas sur ce principe. Tous les participants s'en remettent à l'un des leurs qui doit œuvrer non pour son succès propre mais pour le succès de la séance de jeu. Il se doit d'être impartial. Si d'aventure il ne l'était pas, les joueurs ne disposent même pas du moyen de s'en assurer. La confiance est le principe qui régit l'interaction entre les participants. Phénomène important, les participants en viennent à développer des pratiques de jeu où les règles sont respectées non pas seulement à la lettre mais aussi dans l'esprit. C'est particulièrement sensible dans les jeux de rôle grandeur nature médiévaux fantastiques où les participants régulent leurs différents avec des épées en mousse. La comptabilisation des coups encaissés est laissée aux joueurs, seule leur bonne foi garantit qu'ils ne trichent pas.

6.3.2 L'identification comme moteur

Comme je l'ai déjà abordé, l'identification du joueur à un personnage est le moteur du jeu de rôle. Le rôliste doit fournir un effort d'imagination pour se projeter dans une situation complexe. Ses rencontres virtuelles se font dans un monde cohérent, et avec des personnages qui ont une histoire, des ambitions et des projets. Le rôliste est confronté aux autres joueurs dans une relation relativement peu codée. Il n'existe pas de processus strict qui le guide dans ses évolutions.

De nombreux jeux reposent sur des abstractions. Ils permettent d'exercer des qualités mentales ou physiques en dehors de toute idée d'utilité. On pourra par exemple citer certains jeux de cartes ou les échecs. Les jeux de sociétés conventionnels comme le Monopoly ou les petits chevaux reposent un peu plus sur un processus d'identification dans la mesure où ils organisent un simulateur d'activité concrète. La chance est généralement la condition nécessaire à la victoire qui reste encore l'objectif final. Bien qu'ils soient simples, ils visent à fournir au joueur l'illusion d'avoir vécu quelque chose de différent. L'intérêt du Monopoly est probablement la manipulation de liasses de billets pour acheter les rues qu'on se contente d'arpenter en temps normal. On se retrouve pour un moment dans la peau d'une caricature de capitaliste. C'est enfin au tour du joueur de faire construire des maisons et des hôtels et d'encaisser les loyers ou même de gagner des concours de beauté et de toucher de providentiels héritages : Le genre de choses qui n'arrivent que fort rarement chez les gens « normaux ».

On peut positionner plus précisément le jdr selon les catégories distinguées par Roger Caillais¹⁰. Mimicry désigne les types de jeu qui ont pour principe l'identification, à quelqu'un ou à quelque chose. Le jdr repose donc pour l'essentiel sur ce principe, le joueur rentre dans la peau d'un personnage qui n'est pas lui et tous les participants font comme s'il l'était. L'aléa désigne bien entendu les jeux où le hasard entre en jeu. S'abandonner tout entier à un sort que l'on ne contrôle pas constitue l'attrait essentiel de l'aléa.

6.3.3 Mimicry et aléa

« dénoncerai » par la suite comme je l'ai fait avec « le syndrome de la chose dans le d'autant plus utile que j'ai abondamment pratiqué chacun des travers que je type de jeu me semble utile pour comprendre là où j'estime être aujourd'hui. C'est proportion congrue dans ma propre pratique. Approfondir ce que je comprends de ce mettre à mal ses complexes. Aujourd'hui ce mode de jeu me semble réduit à une l'affrontement, le jeu de rôle ne se limite pas uniquement à cet exutoire où l'on peut sport et les jeux conventionnels ne sont pas entièrement compétitifs ou tournés vers Comme tout objet, le jeu de rôle demeure complexe. De la même manière que le avant tout une pratique de rupture qui autorise des escapades hors de sa condition. modalité d'affrontement codé comme peuvent l'être le sport ou certains jeux. C'est beaucoup plus de force qu'un simple jeu de société. Le jeu de rôle n'est pas une un défouloir où l'on peut devenir quelque chose de radicalement différent avec s'agit aussi pour les joueurs de marquer une rupture avec le quotidien. C'est souvent jeu tel que le Monopoly pour le pousser beaucoup plus loin. Dans bien des cas, il semble toutefois qu'il reprenne l'embryon d'identification que nous voyons dans un d'improvisation dans la mesure où la présence de spectateurs est exclue. Il me la performance d'acteur des joueurs, il n'est pas non plus une forme de théâtre tout à fait un jeu car on y produit pas de gagnants. Malgré l'écriture de scénarios ou Le jeu de rôle se retrouve finalement à la croisée de différents domaines. Il n'est plus

Les deux composantes me semblent s'associer dans le jeu de rôle. Quand les joueurs jouent leur personnage et que le maître gère leur action, il ne le fait pas de façon purement arbitraire. Des règles supposées simuler l'action qui se déroule dans l'imaginaire sont utilisées pour définir si oui ou non une action délicate aboutit. Il n'y aurait en effet aucun suspens si le maître décidait par lui-même chacun des événements et de leur conséquences. Des jets de dés sont donc utilisés et les marges de réussite dépendent de la difficulté présumée des actions entreprises.

Lancer les dés est toujours un moment de grande tension. L'incertitude probabiliste donne une impression de réalisme, comme dans la réalité, l'ensemble de ce qui advient n'est pas sous contrôle. C'est là que le jeu de rôle se distingue nettement d'un simple récit collectif.

Cette association entre mimicry et aléa est particulièrement intéressante dans la mesure où Roger Cailliois considère qu'ils ne s'associent pas volontiers¹¹. L'aléa imposant l'*immobilité* et le frisson de l'*attente* quand la mimicry est une activité d'imagination et d'interprétation bien moins passive.

Les exemples de mimicry de Roger Cailliois (en dehors du théâtre qui n'est pas à proprement parler un jeu, même si on y joue) sont en général des activités solitaires. Quand ils ne concernent pas des enfants qui jouent à être telle ou telle personne, ils s'expriment le plus souvent dans une relation entre un public et un artiste ou un sportif...

Le jeu de rôle est un jeu collectif qui se pose comme tel avec des règles explicites et qui utilise la mimicry comme principe de fonctionnement. Il est en plus complètement désolidarisé de toute idée de spectacle. Il semble que cette caractéristique soit assez novatrice. Du point de vue de Roger Cailliois, le jdr innoverait donc probablement dans le monde du jeu.

L'aléa s'y articule parfaitement bien, il permet d'introduire la part d'impondérable dont le réel ne se départit jamais. La mimicry devient alors plus convaincante car elle s'est adjointe la crédibilité de l'aléa.

¹¹ Cailliois, Roger, *Les jeux et les hommes*, Folio essais, 1967 p.65

6.3.4 Du grosbill au surhomme

Umberto Eco a publié un recueil d'études¹² qu'il a menées sur le héros de récit populaire. Il distingue un certain nombre de caractères qui me semblent être le centre des personnages que beaucoup de rôlistes jouent et que le grand village des rôlistes appelle des grosbills. Le propos d'Umberto Eco est d'établir un parallèle entre le héros de récit populaire (depuis « les mystères de Paris » jusqu'à « Superman ») et la figure du surhomme.

Il explique comment le héros/surhomme cumule dans sa simple personne (par sa richesse ou sa force) une puissance quasi infinie, rien ne peut lui résister. Le personnage surhomme est un fragment d'absolu, il est au dessus des lois ou même parfois de la morale. Le simple fait d'être suffit à justifier ses actions. On sait généralement comment les histoires vont finir. Parfois elles ne finissent pas et prennent la forme de récit à rallonge où le même schéma se répète inlassablement. Le succès qu'elles peuvent connaître les rends insensibles au vieillissement ou à l'ennui.

Les récits qu'Eco étudie ne reposent pas sur un suspense où le lecteur se demande comment l'histoire va bien pouvoir finir. Ils reposent plus simplement sur la répétition d'un processus plaisant où l'on voit le héros vaincre le méchant alors même que les procédés qu'il utilise sont bien souvent les mêmes.

Le jeu de rôle fonctionne souvent sur le même procédé. Le personnage grosbill vise lui aussi la puissance absolue. Bien souvent, il s'agit d'une puissance physique, d'une capacité au combat. Dans beaucoup d'univers médiévaux fantastiques on perd ainsi toute notion d'échelle. Un personnage particulièrement puissant est à même de mettre en déroute une armée complète. L'accumulation des points d'expériences permet un développement du personnage au delà du raisonnable. Un chevalier pourra par exemple nager avec son armure ou encaisser un coup d'épée sans trop en souffrir. L'adjonction de la magie permet de justifier et d'accroître cette différence entre personnage standard et héros.

¹² Eco Umberto, *De superman au surhomme*, Grasset, 1993

En tant que maître, mon objectif était de le mettre dans une situation où les actions fort peu civiles qu'il entreprenait au début de la campagne prenaient une ampleur telle qu'il devait nécessairement y avoir un conflit avec ce qui lui restait de manipulait autrui.

Un autre exemple plus récent est constitué par un rôliste assez talentueux avec qui j'ai beaucoup joué mais que je n'avais jamais jusqu'à eu comme joueur en étant moi-même maître. Son personnage était un mondain, un individu suffisamment raffiné et cultivé pour soutenir une conversation sur n'importe quel sujet sans pour autant se départir du cynisme et de la méchanceté nécessaire à la survie dans un milieu tel qu'imaginé dans ce cas précis. Le trait de caractère de ce personnage était en effet une certaine méchanceté, et une absence totale de remords lorsqu'il

6.3.5 Le personnage n'est pas un individu

Le type discret et calme devenait furieux et dangereux quand on le poussait trop à bout. Les troubles qu'il pouvait créer dans la partie ne manquaient pas de perturber le jeu des autres joueurs. Après plusieurs séances de jeu, tout le monde avait fini par identifier ce processus. Un mot avait même été inventé pour son cas. On parlait du moment où il « clonquait », ce qui ne signifiait rien d'autre que « pêter les plombs de façon définitive. »

Ainsi, un joueur que je connaissais jouait systématiquement un même processus émotionnel. Son personnage était un individu plutôt taciturne mais calme, tranquille dans une routine quotidienne. Le scénario ne manquait pas d'introduire des éléments perturbateurs qui faisaient monter la pression autour de la table. À partir d'un certain seuil, ce joueur décidait que c'en était trop pour son personnage qui passait dès lors à l'offensive. Il faisait un sort à tous ceux qui se mettaient en travers de sa route. En un sens, il jouait le calme avant la tempête, puis la transition vers un état où son personnage faisait enfin la démonstration de sa toute puissance.

Le même mécanisme s'observe dans une manière de jouer un peu plus élaborée mais qui pourtant reste d'une nature identique. Le jeu ne consiste plus à vivre le processus de démonstration et d'accumulation de puissance, mais simplement à vivre un processus différent, celui de la démonstration d'un état psychique ou d'une compétence particulière, le plaisir du jeu se trouve encore dans la répétition.

conscience. Agissant de façon peu cohérente, il mit fin à toute tension en avouant ses méfaits à la fin du deuxième scénario.

Parallèlement, il se vexe de ne pouvoir mettre en œuvre ses talents mondains et même de subir un échec en la matière. Cet exemple est pour moi particulièrement révélateur d'une façon de jouer. Beaucoup de rôlistes ne jouent pas un personnage (c'est à dire un individu avec des sentiments, un profil « psychologique » particulier, une histoire...) mais jouent une fonction sociale. La possibilité d'action et le pouvoir sur l'univers de jeu est leur motivation principale et c'est par ce qu'ils sont, et non pas par qui ils sont, qu'ils peuvent avoir le plus d'influence dessus. Donjon et Dragon a institué la « classe de personnage »¹³ et il semble bien difficile de la dépasser.

Ces pratiques me font irrémédiablement penser à la notion de *Beruf* de Max Weber¹⁴. Elle est traduite par le terme de vocation et doit normalement être la chose à laquelle le protestant doit s'appliquer, en général sa profession, sans quoi il sera certain de ne pas être prédestiné au paradis. Il travaille durement, accumule, s'abstient de toute dépense inutile, s'enrichit et devient un professionnel prospère. Il doit s'y attacher sans se soucier du reste ; chaque chose à sa place et une place pour chaque chose. Dieu a déjà tout décidé en coulisse, rien de ce qui se passe n'est malheureux, c'est simplement la volonté divine qui s'exprime un peu plus visiblement ici ou là... Ne pas faire de vague est le signe engageant que l'on va dans le sens du courant.

Le personnage de jeu de rôle n'est initialement pas pensé comme un être sensible avec ses états d'âme. Il est guerrier, voleur, magicien et se doit de ne pas faillir à sa condition. Le joueur pense avant tout à faire tel type de personnage qui s'illustrera par telle ou telle particularité. Il choisit un *beruf* avant de choisir son nom, sa vie et ses ambitions. Le personnage de jeu de rôle, tue, pille, amasse les pièces d'or, les points d'expérience et les objets magiques ce qui lui permet de devenir plus fort. Il n'a pas d'états d'âme. Il finit par tuer des demi-dieux puis un dieu complet au moins, des dragons millénaires ; il sauve également l'univers du chaos dix fois par an. En cela il reste fidèle à son *beruf*, il ne s'acharnera par exemple pas à régler le problème

¹³ La classe de personnage est la catégorie de personnage dans laquelle un joueur fait son choix. Voir le lexique page 40.

¹⁴ Weber, Max, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, ? , ?

de la faim et de la misère dans son monde de jeu, alors même qu'il en aurait la possibilité.

C'est bien entendu le grosbll qui est décrit ici, il n'en demeure pas moins que le mécanisme se retrouve aussi dans des pratiques beaucoup plus subtiles, il ne suffit pas simplement de s'abstenir de tout casser et de tout vouloir posséder pour échapper à ce terrible état.

Il m'est difficile de décrire positivement la façon dont je pense jouer maintenant puisque le recul me manque. Je peux simplement en dire que je pense qu'elle me permet d'échapper à ces écueils.

6.4 LE JEU DE ROLE SELON LOULOU.

Le jeu de rôle est avant tout un jeu. Il permet aux joueurs de se promener dans un monde en incarnant le personnage de leur choix. Ils ont la possibilité d'être qui ils veulent. Au cours du jeu, il y a interaction avec l'histoire que le joueur vit au travers de son personnage mais aussi interaction avec les autres joueurs.

Le jeu de rôle permet d'accéder à des mondes uniquement accessibles par le roman. Sa qualité essentiellement verbale fait qu'il mobilise l'imaginaire de la même façon qu'un roman. Il est très suggestif, contrairement à l'image (du cinéma entre autres) qui reste très explicite.

Le jeu de rôle n'est pourtant pas comme un roman dans lequel on pourrait se promener. En effet, on ne peut pas oublier le support d'une partie en cours alors qu'on finit en général par oublier qu'on est en train de lire. On peut considérer qu'en jeu de rôle il y a le « *jeu* » où l'on vit l'aventure dans une relation directe et la partie « *rôle* », où l'on construit son jeu et son personnage.

En jeu de rôle, on joue souvent des personnages qui sont des stéréotypes. On choisit un personnage en fonction de sa classe de personnage. Le type de personnage donne immédiatement une identité.

Certains se vexent quand ils voient leur personnage se faire tuer ou pour d'autres raisons. Ils ont du mal à prendre de la distance par rapport à leur personnage. C'est symptomatique d'un excès de « *jeu* ». C'est la version rôlesque du mauvais joueur

que l'on retrouve dans n'importe quel jeu de société ou sport. On oublie que « ce n'est qu'un jeu » pour devenir agressif.

Quand on essaie de créer un personnage original dépassant les stéréotypes définis par la profession et la race, il devient plus difficile de rentrer dans le personnage. C'est une activité qui correspond au « rôle ». Rentrer dans le personnage est ce qui est le plus important pour la réussite d'une partie. Cela permet d'enrichir les interactions que l'on a avec l'histoire, le monde de jeu et les autres personnages.

Le « rôle » consiste également à penser intellectuellement le déroulement de la partie. Il faut trouver un compromis entre le jeu et le rôle. Un excès de rôle peut nuire à la partie. Par exemple le meurtre inutile et de sang froid de Yann à la fin de notre dernière partie serait un événement ordinaire dans une partie ordinaire. Pour mon personnage, cette exaction est ignoble et insupportable. Elle serait un événement suffisant pour que d'un point de vue purement rôle mon personnage cesse toutes relations avec celui de Yann. Ce n'est pourtant pas désirable pour la partie. Il faut donc ré-exploiter cet événement en jouant la colère et les reproches.

Au fur et à mesure que l'on parvient à rentrer dans son personnage, le maître perd de son importance. La partie est portée par les joueurs et le maître n'a plus qu'à gérer les actions.

6.5 LE JEU DE ROLE SELON YANN

Bon, je suppose que tu veux une définition du JdR tel qu'on le pratique (c'est une allusion aux psychodrames à dix balles pratiqués par les pys branchés et les comités d'entreprises, et qu'ils appellent également JdR).

Disons que je situerai le JdR quelque part entre les jeux de gosses (du genre « on dirait que je suis les indiens, et toi cette merdouse de général Custer ») et le jeu de plateau classique, genre Monopoly. Au premier, le JdR emprunte son caractère théâtral et improvisé qui consiste à imaginer des personnages et des situations dans un cadre et avec des limites fixées à l'avance, et au second quelques règles (souvent beaucoup moins contraignantes que dans les jeux de plateau, encore que ça dépende des jeux et des joueurs).

Les règles sont destinées à résoudre les situations imaginaires qui pourraient entraîner un conflit entre les participants dans la mesure où leur résolution est incertaine. Elles donnent l'illusion qu'il y a une part de hasard (par des jets de dés) qui intervient lorsqu'il y a des incertitudes, et que la manière dont celles-ci sont réglées n'est pas complètement arbitraire. Cependant, dans l'ensemble, les règles ne sont qu'un support à l'imagination des participants (en tout cas, c'est ce qu'elles devraient se contenter d'être, selon ma façon d'envisager le JdR, mais nous savons que cela n'est pas forcément le cas avec tout le monde). En théorie, on devrait même pouvoir se passer de règles... si les gens (dont je suis) n'étaient pas souvent si attachés à cette illusion de hasard (et puis, au risque de me répéter, elles constituent souvent un support très efficace à l'imagination des participants, notamment grâce à la façon dont elles permettent de définir les personnages que les joueurs sont sensés incarner). Dans tous les cas, la part de hasard est en fait assez limitée et dépend en fin de compte moins des règles que de l'imagination des joueurs et de la capacité du M.J. à y faire face, soit en ayant envisagé (et planifié) un maximum de situations possibles à l'avance, soit en improvisant à son tour tout en essayant de maintenir les joueurs dans le cadre de la trame prévue et les limites de la vraisemblance (qui peuvent être très variables selon les conventions de l'univers imaginaire servant de cadre au jeu, la plupart faisant en effet la part belle à des éléments fantastiques, surnaturels ou technologiques imaginaires. Le tout est d'en avoir fixé les limites en avance, afin d'éviter les possibles contestations). En fin de compte, c'est bien dans le fait qu'il est impossible de prévoir à l'avance le déroulement exact d'une séance de JdR que réside la véritable part de hasard (et, à mon avis, tout l'intérêt du JdR), grâce à l'interaction de tous les participants, qui peut aboutir à des idées et situations imaginaires tout à fait inattendues.

Bon, je crois que je dois préciser le rôle du M.J. Alors que les autres participants (joueurs) incarnent chacun un personnage fictif, le M.J. a pour charge de décrire les interactions entre ces personnages et leur environnement (matériel et humain), dans le cadre du monde imaginaire choisi, et d'une trame (scénario) prévoyant une suite de situations fictives formant une histoire plus ou moins décousue (c'est ce qui donne de la cohésion à l'ensemble).

Voilà. Je ne suis pas sûr d'avoir été très clair, parce qu'il n'est pas évident de définir quelque chose qu'on connaît: on peut ainsi passer à côté de trucs évidents (si

évidents, en fait, qu'on ne penserait même pas à en parler) que les néophytes risqueraient de ne pas comprendre. N'hésites donc pas à me demander des précisions si tu en souhaites.

6.6 LE JEU DE RÔLE SELON XAVIER

Le jeu de rôle est avant tout une occasion de passer du temps avec des amis.

On ignore ce qui va se passer dans la partie, le jeu de rôle est avant tout un jeu qui vise donc le plaisir et dont la compétition est absente. Cela permet de préserver un esprit particulier appréciable. On y trouve pas de tricherie, pas de mauvais esprit puisqu'il n'y a pas d'enjeu.

Un bon joueur est quelqu'un qui sort de sa personnalité, un acteur en quelque sorte mais comme le scénario est inconnu, il faut être plus adaptable.

On peut distinguer le côté « rôle » qui consiste dans le jeu d'acteur, et le côté « jeu » interactif avec une part de réflexion avec les joueurs et le maître.

Le maître est celui qui fait interagir les joueurs entre eux et avec lui-même. Il doit cadrer la partie pour parvenir à ses fins. Il a une action sur l'ambiance de la partie, c'est son domaine de prédilection. Son rôle est de faire rentrer les joueurs dans l'ambiance qu'il a décidé. C'est lui qui donne le ton.

Il n'existe pas de bon ou de mauvais personnages, il existe simplement des personnages dont certaines caractéristiques imposées sont plus difficiles à jouer. L'important c'est qu'il soient crédibles. Dans notre façon de jouer, on parvient à évacuer les archétypes. Le rôle prévaut sur le jeu, il n'y a pas de gagnant ou de perdant.

Avec AD&D, un bon personnage est un personnage qui vit longtemps, chez nous, qu'il soit fort ou non, il reste très vulnérable.

Le jeu de rôle n'est pas dangereux comme certains le prétendent. Les conducteurs automobiles tous sont nettement plus courants et plus dangereux. Je ne me définit pas comme un rôliste. Un rôliste est quelqu'un pour qui le jdr est une fin en soi. On arrive bien souvent à repérer les rôlistes à leur tête. Pour ma part je joue au jeu de

rôle comme je vais au cinéma. Le jeu de rôle reste un jeu, ce n'est pas une question de vie ou de mort. C'est simplement le moyen de vivre quelque chose avec des amis. Il ne reste que des souvenirs en commun.

7 FONCTIONNEMENT D'UNE PARTIE DE JDR

7.1 VILLAGE ET CONTEXTE DE DESCRIPTION

Il s'agit ici de décrire les méthodes que j'ai employées dans la préparation d'une partie avec de nouveaux joueurs : Vivien avec qui j'ai beaucoup joué quand nous étions lycéens mais qui n'a pas pratiqué depuis longtemps, Stéphane qui a joué quelques rares fois et Juan qui eu une activité rolesque presque régulière plusieurs années auparavant.

Il s'agit d'un village différent de celui dont je décortique le fonctionnement dans la suite de ce mémoire. J'aurais pu utiliser la partie qui s'est déroulée après ce que je vais décrire comme base de travail mais cela n'aurait pas permis de mettre en lumière des ethnométhodes bien établies. Il serait tout à fait intéressant de détailler la manière dont un groupe peut prendre ses marques et instituer des habitudes de jeu, mais dans le cas présent il me semble plus simple de décrire les subtilités de la négociation de sens entre des joueurs qui se connaissent bien. Le recrutement de nouveaux joueurs en vu d'une partie reste pourtant un moment très particulier qui vaut sans aucun doute une certaine attention.

Dans la description qui va suivre, je distingue trois niveaux de description. Le premier niveau est le plus simple qui soit, il s'agit d'un simple énoncé de ce qui a été dit ou fait par les membres du village. Le second niveau est une interprétation concrète du premier niveau qui est destinée à comprendre ce qui s'est joué entre ses protagonistes. Le troisième niveau situe les deux premiers par rapport à un supposé village global des rôlistes. Ce troisième niveau est très contestable d'un point de vue ethnométhodologique, il n'en demeure pas moins que « les rôlistes » reste une catégorie de référence de mon village (et dont il essayait sans doute de se démarquer). Il s'agit bien là de montrer une représentation locale d'un monde rôliste supposé.

7.2 PROCEDURE

1.1.1. Prospection

La première étape consiste à parler du jdr dans les conversations quotidiennes.

ne viennent jouer avec trop de légèreté. C'est également un motif pour moi pour demandant plus d'attention qu'une simple soirée, permet d'éviter que les participants informer les autres joueurs permet de les impliquer. Une partie de jeu de rôle joueurs donne son accord, les autres en sont informés.

Une date provisoire est proposée à chacun des joueurs, chaque fois que l'un des

7.2.2 Réunion

quotidienne simplifie le problème.

est invité et la diminution des rythmes de jeu comme de son importance dans la vie indésirables. Jouer était un impératif. Avec l'âge, l'habitude de n'aller que là où on pas à demander à être intégré à une partie alors même qu'elles y étaient Pendant l'adolescence, certaines connaissances dans un milieu rôliste n'hésitent habitude qui permet d'éviter les jugements de valeurs négatifs d'autrui.

de rendre la chose un peu plus sérieuse et plus solennelle. C'est également une toujours considéré comme non neutre. N'en parler en présence de quiconque permet choix. Jouer demande un investissement personnel relativement important et indésirables qui s'associent à la partie et de ne jouer qu'avec les personnes de son Demander à chacun séparément est un vieux réflexe qui permet d'éviter d'avoir des jouer.

Stéphane) pendant une conversation individuelle si elles seraient intéressées pour La seconde étape consiste à demander à certaines personnes (Vivien, Juan,

7.2.1 Recrutement

jugés.

qui se lancent dans l'action et les autres qui n'y parviennent pas ayant peur d'être pratiques et qu'il n'y aura pas de décalage trop important entre certains participants de rôle. On est sûr que l'autre est déjà habitué à se laisser aller dans ce genre de Il est en effet toujours délicat d'initier des gens qui ne connaissent pas du tout le jeu entourage.

Cela permet d'effectuer un repérage de qui est ou n'est pas rôliste dans son

Je ressens un besoin de sang frais, de jouer avec de nouveaux joueurs.

parler de la partie souvent et ainsi communiquer le degré d'importance que j'y apporte.

Il est impératif d'être sûr d'avoir la table de jeu au complet avant de commencer les personnages et le scénario, afin d'éviter un travail inutile.

7.2.3 Renseignement

Des documents généraux décrivant le monde sont donnés à Vivien qui n'a pas accès à internet, l'adresse du site où l'ensemble du monde est disponible est communiquée aux deux autres avec des consignes de lecture.

Il s'agit d'un premier travail consistant à renseigner les joueurs sur le monde dans lequel la partie va se dérouler. Il est particulièrement important qu'ils lisent certaines choses pour la compréhension de l'ensemble. Certains éléments de monde sont moins intéressants que d'autres, je ne veux pas qu'ils aient une mauvaise image du monde. L'absence de passion est fatale au jeu. Cette lecture fait donc office de premier test, l'univers de jeu étant de mon cru, il n'est pas évident qu'il plaise.

Jouer dans un univers qui n'est pas tout fait est particulièrement éprouvant pour celui qui l'a écrit. Avant même le jeu, il y a un premier jugement qui dit si oui ou non l'univers est assez intéressant pour servir de support à une partie.

7.2.4 Premier retour

Rencontre avec Vivien pour une toute autre raison. Il indique avoir lu l'ensemble des papiers fournis et en fait quelques brefs commentaires positifs.

Son délai de lecture est particulièrement court. Son jugement positif est significatif dans la mesure où Vivien dit ce qu'il pense et ne fait pas de compliments à la légère. Il semble motivé par la partie.

La pratique du jdr implique une sorte de laisser aller, un défoulement, l'abandon de comportements normaux où l'on se révèle. Il est donc impératif que chacun des participants fonctionne sur le même mode. C'est d'autant plus sensible pour mon propre cas car je présente un monde écrit par mes soins, l'enjeu est donc aussi un jugement concernant ma production. Il est impératif de se rassurer sur le jugement des autres joueurs.

7.2.5 Second retour

Stéphane me cherche dans les couloirs de Paris 8.

Il a un comportement actif, s'inquiétant de la création de son personnage, signe d'implication. Je suis surpris par son initiative. J'avais à peu près planté les opérations nécessaires à la préparation de la partie. Je ne m'attendais à ce qu'il se manifeste de son propre chef.

Il y a là un breaching. Le joueur n'a généralement pas besoin de s'inquiéter de la création du personnage puisque c'est une partie essentielle du jeu. Le maître ne peut pas ne rien dire et ne pas prévoir la création du personnage, cela signifierait qu'il ne va pas maîtriser la partie.

7.2.6 Sujet d'inquiétude

Juan est impossible à joindre.

Juan est plutôt occupé et prend certaines choses à la légère. Crainte qu'il n'accroche pas à la partie, soit qu'il annule, soit qu'il s'y ennuie.

Il suffit d'un joueur qui ne rentre pas dans la dynamique du jeu pour la remettre sérieusement en question. Un tel signe de faiblesse nécessite de la part du maître des actions pour remotiver le joueur.

7.2.7 Création de personnage

Vivien propose une idée de personnage.

Il suit la procédure classique de la création de personnage. Il ne présente qu'une première idée. Son approche me convient puisqu'il commence par le décrire par un trait de caractère avant de me parler de sa profession.

Le moment est finalement assez important, c'est là que l'on peut voir si oui ou non le joueur a la même approche que le maître. Le maître doit le cas échéant essayer de remettre le joueur dans le droit chemin ou modifier son scénario pour qu'il s'adapte aux personnage et aux façons de jouer. C'est généralement une phase de négociation assez àpre pour les grosbills.

7.2.8 Remotivation

Rencontre inopinée de Juan, il a une idée très générale de personnage. Je lui propose quelque chose de plus précis.

Il me parle de son idée, je lui pose quelques questions sans qu'il puisse me donner des détails. Je lui parle des délais à tenir et des personnages des autres joueurs pour essayer de le faire réagir.

Proposer un personnage et en discuter permet de motiver le joueur, de le faire rentrer par avance dans le jeu.

7.2.9 Second personnage

Rencontre planifiée avec Stéphane, création du personnage.

Contrairement à Vivien avec qui j'ai beaucoup joué par le passé et que je connais très bien, Stéphane et moi-même nous ne connaissons pas bien. Il n'a jamais été un grand habitué du jdr. Il ne s'agit pas de le motiver mais plutôt de l'orienter afin que la voie qu'il emprunte soit la même que celle que j'envisage d'emprunter.

Petite aide pour la conception du personnage utile pour un débutant.

7.3 MISE EN PLACE DE LA PARTIE

7.3.1 Scénario

L'équipe des joueurs n'est pas très homogène. Le personnage de Stéphane ne posera aucun problème pour coller à l'histoire, j'ai un peu plus de craintes pour celui de Juan. Je trouve donc une raison qui puisse le pousser à s'impliquer face à l'action.

Le scénario se construit en fonction des personnages pour que les joueurs y trouvent un intérêt et puissent y trouver leur compte.

7.3.2 Logistique

Rencontre avec Juan et Stéphane le jour de la partie, achat de petits gâteaux sec, charcuterie, coca-cola, jus de fruit, pain.

La partie se déroulera chez Vivien. Il est de bon ton de ne pas venir les mains vides. Les participants mangent et boivent finalement beaucoup. Il y a même un certain amusement à voir le chaos qui règne sur une table de jeu une fois la partie finie.

Jouer se fait toujours en consommant une multitude de nourritures peu saines mais ne demandant aucune préparation.

7.3.3 Premier contact

Arrivée en groupe chez Vivien, là où la partie va se dérouler. Présentation réciproque entre Vivien et Stéphane qui ne se connaissent pas. Les trois joueurs boivent une bière en discutant de chose et d'autres.

L'ambiance est un peu tendue, les joueurs ne se connaissent pas très bien, voire pas du tout.

Bien jouer au jdr nécessite quelque part de se libérer et de se laisser aller. La chose se fait assez facilement en présence de rôlistes confirmés ou de gens qui se connaissent bien. Il ne faut donc pas précipiter les choses et laisser un climat de confiance s'installer. Je n'ai aucune crainte, Stéphane est d'un abord très franc et sympathique.

7.3.4 Préparation du village

Je fais quelques plaisanteries. On ne parle toujours pas de la partie.

Je cherche volontairement à briser le sérieux des relations normales pour que les joueurs puissent se laisser aller.

La période du jeu est hors de la normalité. On ne s'y comporte pas de la même façon que le reste du temps. J'essaie d'accélérer le processus en professant quelques horreurs bien senties.

7.3.5 Introduction du sujet

Je tends la version imprimée de mon monde de jeu à Vivien qui n'en connaît qu'un petit bout en lui demandant s'il a déjà vu les images.

J'introduis le jeu de rôle à l'ordre du jour.

On n'entre pas directement dans le jeu, simplement la surface, à savoir le monde de jeu qui peut se dissocier de la partie proprement dite.

7.3.6 Démarrage

Stéphane attaque un paquet de gâteau et tout le monde s'installe. Vivien sort des verres, j'ouvre une bouteille de coca. Juan pose une question sur le monde.

Petit à petit, les joueurs se préparent sans que l'on donne un signal concret.

La dynamique du jeu commence de façon assez spontanée au moment où chacun se sent près.

7.4 ROLÉPLAY CONSTRUIT ET VECU SIMULTANÉMENT

7.4.1 Extrait de partie

Il s'agit d'un passage de l'extrait n°1. Ce dernier me permet également d'aborder le développement d'une ambiance délirante à la table. Je fais mention dans la partie concernée d'une tension qui monte. Je me propose donc de nous pencher à nouveau sur ce passage pour comprendre quelle est sa nature. Il sera au passage possible de mettre en évidence une pratique de jeu particulière où l'interaction est jouée en même temps qu'elle est construite. C'est pour moi la plus achevée des formes de jeu.

1 Xavier : - « Bon alors, je vous attendais. »

Yann et moi-même en même temps :

Yann : - « Elle s'est réveillée, hein... »

Moi : - « Tu es contacté par la balise locale. »

5 Xavier : - « mm bon je vais [*inaudible*] atterrissage. »

Silence

Loul : - « Ok on est partis » *Il fait une onomatopée du vaisseau qui file*

Yann : - « Ouais ! euh... Elle s'est réveillée »

Xavier : - « mm »

10 Yann : - « Je ne te la passe pas parce qu'elle s'est rendormie. »

Xavier : - « Ah bon d'accord, ça va ? »

Yann : - « Euh... »

Xavier : - « Elle a pas souffert du voyage ? »

¹⁵ Travers de rôlistes qui utilisent ce qu'ils connaissent en tant que joueur pour servir leur personnage. Voir les points de vue de membre pour plus de détail. Voir lexique page 40

communes et vécues du village. Celles-ci ne seront pas neutres puisqu'elles puisent leur poids dans des expériences. L'ensemble du village qui va construire dans son prolongement d'autres situations. campagne, il devient judicieux de l'exploiter. Il est porteur d'un sentiment reconnu par communs. Une fois qu'il est établi que ce passage est l'un des moments forts de la restera dans leur esprit. Tout cela ne sert pourtant pas qu'à se faire des souvenirs précédentes. Ils en parlent sous de multiples formes et en font un moment qui des sentiments qu'il leur inspire, les joueurs instituent les moments forts des parties En plaisantant (par des périodes de délire notamment) tout autour de ce passage et La seule différence avec Xavier est que son personnage est embarrassé.

Yann batouille un peu et ne sait pas trop quoi répondre aux questions de Xavier. On pourrait penser que l'inspiration lui manque ou qu'il n'est pas sur le même mode de jeu que Xavier. Ce n'est pas vraiment le cas. Son malaise fait lui aussi partie du jeu. longtemps et sont relativement attachés les uns aux autres.

C'est l'inverse du syndrome de la chose dans le puit¹⁵. Xavier sait que le voyage s'est bien passé et a assisté comme joueur au réveil de son assistante. Il trouve pourtant un intérêt à jouer le moment où son personnage apprend la nouvelle. Dans la logique de son personnage, la chose est plutôt importante : il la connaît depuis fort périodes de jeu dédiées à Yann et Loulou.

Yann informe Xavier du réveil de l'assistante de son personnage. Xavier le s'exprime car Xavier comme joueur n'a pas quitté la table et a donc assisté aux questionne sur les conditions de voyage. C'est clairement son personnage qui

7.4.2 La partie visible de l'iceberg

Yann : - « Ca allait, mais euh... »

15 Loui : - « Ultra correct, pas plus de trois g. »

7.4.3 La partie immergée

Il faut en effet savoir que l'associée du personnage de Xavier se retrouve dans un pitieux état en partie à cause des personnages de Loulou et Xavier. Lors d'un épisode précédent, elle avait en effet été kidnappée avec un autre pnf afin de faire pression sur les personnages pour une affaire annexe. Ceux-ci aidés par l'un des ravisseurs et bien déterminés à ne pas subir de chantage on entreprit de la libérer par la force.

Le personnage de Yann, au passé de militaire, à équipé chacun avec des armes chimiques. Loulou au passé de cadre administratif s'est employé à en abuser, ce qui a causé la mort de l'autre pnf et l'état peu enviable de l'associée du personnage de Xavier. Elle a subi de longues opérations et sort tout juste d'un coma de plusieurs semaines à cause de cette affaire. L'autre pnf mort était l'elu de son cœur. Elle a donc toutes les raisons d'être mécontente.

Ils auraient pu les sauver proprement, au pire les ravisseurs auraient exécuté leurs otages mais tout serait resté dans l'ordre des choses. Les événements ont été différents, ils ont fait plus de mal aux otages que les ravisseurs eux-mêmes. La situation classique de la prise d'otage s'est résolue d'une manière inédite qui fonde tout l'intérêt de cet épisode.

Pendant leur voyage qui les a mené jusqu'à l'endroit où ils débarquent, l'associée du personnage de Xavier s'est effectivement réveillée et a exprimé son mécontentement. Si Yann joue un personnage embarrassé, c'est qu'il reste encore avec les reproches du pnf¹⁶ en tête. Le problème est d'ordre moral. Quand il répond aux interrogations de Xavier par « Ca allait, mais euh... » il dit qu'elle va bien mais qu'elle est furieuse et qu'ils vont tous devoir assumer leurs actes face à sa colère. Il joue le malaise d'un individu confronté à un sérieux problème de culpabilité.

L'intervention de Loulou « ultra correct, pas plus de 3 g » est un réplique sèche et rapide. Il coupe court au malaise par une réponse inappropriée. Il place le débat sur un plan purement physique allant jusqu'à évoquer pour l'essentiel la programmation

¹⁶ Personnage Non Joueur : les personnages que les joueurs rencontrent et qui sont incarnés par le maître. Voir le lexique page 40.

de limitation d'accélération qu'on lui doit. Il introduit avec brutalité une insensibilité pétée d'autosatisfaction au milieu d'une discussion grave. Il prend le contre-pied de ce qui se joue entre Xavier et Yann et qu'il ressent également. C'est ce qui probablement initie le premier délire.

Dans ce passage, les joueurs décident par eux-mêmes de mettre l'accent sur ce sentiment de culpabilité qu'ils ressentent. Plaisanter à son propos, jouer le malaise qui entoure cet épineux problème ou encore faire des remarques hors jeu constituent des moyens efficaces pour établir une même vision des événements pour l'ensemble du village. Celle-ci est l'œuvre de chacun des membres du village ; à savoir qu'ils prennent l'initiative de le faire sans que le maître en soit à l'origine et qu'ils retiennent ou soulignent par un jeu de négociation les éléments qui leur semblent importants.

Il s'agit donc d'une véritable construction collective dont le maître n'est pas le seul artisan. Dans ce cas, le joueur qui prend l'initiative de poser les questions a souvent une idée derrière la tête. Il poursuit un objectif auquel participent les autres joueurs mais aussi le maître si un pnj est pris dans l'échange. On peut donc de temps à autre dans un domaine particulier et pour une période limitée observer un changement d'autorité. L'un des joueurs prend la tête de la partie de la même manière que le maître le fait habituellement.

7.4.4 Un jeu construit.

L'une des caractéristiques intéressantes de ce passage est le caractère volontairement construit du dialogue. J'ai déjà insisté sur le fait qu'ils jouent autour du sentiment de culpabilité qu'ils éprouvent tous. Ils sont donc dans un mode de jeu direct où ils vivent (ressentent) ce qu'ils jouent. Pourtant, ce dialogue n'est pas innocent. L'insistance de Xavier à poser des questions sur la santé de son associée n'est pas due au hasard.

Il a en effet assisté à son réveil. Il était là en tant que joueur même si son personnage n'y était pas. Il s'est abstenu d'intervenir, si ce n'est peut-être indirectement en tant que joueur pour faire quelques commentaires.

Il se sert pourtant de ce qu'il sait pour poser les questions sous une forme qui mettra le plus possible en évidence ce sentiment. Il joue son personnage mais de façon à ce qu'il mette les pieds dans le plat, qu'il pose les questions dont les réponses sont délicates. En même temps qu'il parle, il sait que Yann a conscience qu'il ne joue pas de cette façon par hasard et qu'il utilise ce à quoi il a assisté comme joueur pour parvenir à un but précis.

Yann entre donc dans son jeu en se comportant comme s'il était embarrassé. Il cherche peut-être une formulation pour résumer la situation. Xavier le voyant hésiter réagit en insistant lourdement. Il n'était peut-être parti que pour entendre dans le jeu les éclats de son associée, face à la réaction de Yann, il adopte le comportement qui lui semble le plus judicieux. Leur échange consiste à jouer un stéréotype, celui de la personne qui n'est pas au courant mais qui pose avec insistance la mauvaise question. Loulou y met fin par un acte de pur mauvaise foi.

Il s'agit d'un échange volontaire et construit où chacune des parties sait ce que connaît l'autre partie et s'en sert pour développer des situations touchant un point sensible. Le joueur d'en face, complice, adopte une attitude particulière qui entraînera une réaction de l'autre sur laquelle il va broder. Le dialogue est donc improvisé ce qui le rend valable d'un point de vue rôlesque mais cette improvisation ne se fait pas complètement au hasard. Dans le cas présent, Loulou par une intervention lapidaire solde l'échange verbal d'une manière inattendue.

On pourra éventuellement objecter que cette utilisation d'informations acquises hors jeu peut être rapprochée du « syndrome de la chose dans le puit »¹⁷. Elle ne créée pas d'incohérence entre le personnage et le monde. Ce qui est critiquable c'est de voir un personnage agir de manière complètement injustifiée. Ici, un simple hasard le fera parler d'un sujet sensible.

Cette utilisation n'est en outre pas destinée à mieux réussir dans le scénario. Son emploi n'est pas motivé par la recherche avide de réussite. Elle est simplement utilisée à mieux servir les échanges avec les autres joueurs et permet au final de construire la partie.

7.5 UN MODE DE JEU SUGGESTIF

7.5.1 Extrait n°2

Ce passage (extrait 2) est l'arrivée des joueurs et d'une série de pnj¹⁸ au lieu de rendez-vous qu'ils s'étaient tous fixé. Chacun d'entre eux vient de perdre énormément. Ils ont du vider les lieux où ils tenaient leur commerce respectif en abandonnant presque tout le matériel qu'ils avaient pu y accumuler. Ils redémarreront tous à zéro et le moral est bas. Miroslav Vitous est un pnj de très forte stature inventé par Xavier (un excellent ami de son personnage) qui est secondé par son neveu nommé Tryphon, un pnj impertinent et pas très malin que je lui ai adjoint.

1 Moi : tête baissée

- « Ouais... Retour à la case départ. »

Xavier : - « Une fois de plus »

Moi : - « Ouais, une fois de trop. »

5 Silence

Moi : port de tête rigide, regard fixe

- « Tryphon ! » Ton autoritaire,

Je me raidi, je mime la crainte de Tryphon.

- « Qu'est-ce que j'ai fait ? » voix craintive

10 Xavier : - « merde , merde, merde, merde... » prononcé discrètement (non

repérable sur la vidéo) avec une petite voix aiguë d'un faible niveau sonore.

Moi : - « Approche ! » Je mime la grande main de Vitous, je mime le mouvement

leste qui lui fait poser la dite main sur le crâne présumé de Tryphon en

l'accompagnant d'une onomatopée.

15 - « T'es un bon gars. » Je mime et je bruite la main de Vitous en train de

secouer énergiquement la tête de Tryphon en signe d'affection. Je remue la tête

comme si c'était celle de Tryphon en faisant un bruitage particulièrement

Bizarre.

Loulou : rire

20 Xavier : - « oui, oui, oui, oui, oui... » Même petite voix que précédemment.

¹⁷ Travers de rôlistes qui utilisent ce qu'ils connaissent en tant que joueur pour servir leur personnage. Voir les points de vue de membre page 63 pour plus de détail.
¹⁸ Personnage Non Joueur : les personnages que les joueurs rencontrent et qui sont incarnés par le maître. Voir le lexique page 40.

Yann : - « Il va vraiment pas bien. »

Moi : mime et bruitage de Vitous qui serre Tryphon contre lui et qui le repousse puis même chose dans la peau de Tryphon.[...]

7.5.2 Un mode d'expression particulier

D'un point de vue distant, on peut constater que la méthode d'expression que j'utilise ici (extrait 2) laisse une grande part au mime et aux sons que je peux préférer. Bien que nous soyons assis autour d'une table la communication n'est pas uniquement verbale.

Il est même intéressant de voir que dans ce passage précis, le mime et les bruits précèdent les paroles des personnages. Il arrive également que les personnages ne disent rien alors que je mime ou bruite quelque chose. Dans ce passage, la partie non verbale du jeu prime, c'est le vecteur d'information le plus important.

Les expressions, les mouvements et les bruits exécutés sont caricaturaux. Il ne s'agit pas d'un subtil jeu d'acteur mais plutôt d'un numéro de clown. Le jeu de rôle, du moins dans ce cadre précis n'est pas une tentative pour rendre une image fidèle d'une scène quelconque. Il ne s'agit pas de représenter mais bien de suggérer.

Les joueurs n'ont comme représentation de l'événement en cours que celle créée par leur imagination. Le maître, plutôt que de décrire longuement l'environnement et les situations d'une manière littéraire, peut tenter de communiquer sur un mode beaucoup plus dynamique permis par l'oral. Je tente probablement ici de transmettre une idée, une expérience vécue, de ce qui se passe dans le jeu.

La relation de jeu que je tente d'établir ici dépasse le cas d'une simple réalité virtuelle où le joueur aurait la possibilité de se promener. Le joueur n'est pas confronté à un cadre toujours identique qu'il devra interpréter pour créer du sens comme cela pourrait l'être dans un jeu de rôle informatique.

Ici, L'univers est vivant puisque c'est le maître qui l'incarne. Il est dynamique, et se modifie en fonction des réactions du joueurs. Le joueur lui aussi s'adapte à l'univers mais aussi aux autres joueurs. Le maître ne peut donc pas se contenter d'effectuer une simple prestation que chacun reçoit comme il l'entend, il ne s'agit pas d'une relation pyramidale à sens unique. Un phénomène fusionnel doit se développer où

les participants ne jouent pas simplement au même jeu mais jouent également ensemble, au sens le plus strict.

7.5.3 Vision intime du processus d'improvisation

Je cherche ici à décrire comment le sous-village d'une seule personne que je constitue en tant que maître fonctionne, vu de l'intérieur. Il est intéressant de revenir sur le processus cognitif qui mène à la prestation observée.

Il est troublant de s'observer en train de faire des bruits et des gestes plutôt que de former des phrases dignes de ce nom. Penser qu'il s'agit par ce biais de suggérer plutôt que de décrire est un idée qui rassure probablement sur sa propre santé mentale. Cette idée n'était pourtant absolument pas formée dans mon esprit au moment des faits.

Sur l'instant, il fallait combler un trou. Le passage rapporté est un pur moment d'improvisation. Les joueurs étaient à un moment charnière que je ne pouvais pas laisser passer sans marquer l'instant.

Le processus intérieur qui mène au comportement décrit est particulier et ne se retrouve pas à tous les moments du jeu. Je construis d'abord une représentation mentale de l'ambiance du moment tout en gardant à l'esprit les personnages présent. Je me fixe ensuite sur le personnage de Vitous parce qu'il est probablement la connaissance la plus proche des personnages des joueurs. Il m'apparaît alors comme le personnage idéal pour exprimer l'ambiance du moment. Au moment où je crie « Tryphon »¹⁹, je ne sais pas encore ce que va être la suite.

Elle vient pourtant assez naturellement : à situation particulière, comportement anormal. Tryphon ne va pas se faire tancer et malmené comme d'habitude. La démonstration d'affection un peu musclée ajoutée en passant une petite dimension risible à la scène.

Bien que le moment soit grave, mon choix est de ne pas jouer le sérieux total, c'est un choix très personnel. Ma sensibilité et mon expérience de rôliste me dictent

qu'une partie trop sérieuse qui se déroule toujours au premier degré va en général de pair avec un certain « grosbillisme²⁰ » qu'il faut fuir à tout prix.

Le caractère suggestif et dynamique du jeu que je construis à posteriori est convainquant parce qu'il correspond aux sentiments que je pouvais avoir pendant l'action. Cette façon de jouer ne peut pourtant pas être utilisée à tout moment. Sa pratique est assez propice aux délires de toute sorte et peut constituer l'un des moments les moins sérieux de la partie.

Elle ne fixe aucune limite au champ de l'action. Il s'agit simplement d'une discussion simple. En d'autres circonstances (notamment quand la vie des personnages est en danger) ce mode d'échange suggestif est à proscrire. Il laisse trop de « jeu » entre les différentes parties en présence à la table et risque de déboucher sur une incompréhension majeure qui peut mener un joueur à agir dans un sens qui se révélera assez mauvais pour lui alors qu'il lui apparaissait idéal dans l'instant. Ces incompréhensions sont un phénomène qui arrivent de temps à autre et qui sont en général très néfastes à l'ambiance de la partie.

7.6 JEU INDIRECT

7.6.1 Validité du jeu indirect.

Le roleplay²¹ est une manière de jouer où les joueurs s'expriment directement, comme si leur personnage s'exprimait par leur bouche. Il arrive bien souvent qu'ils jouent d'une façon opposée, à savoir qu'ils parlent en tant que joueur, ils produisent alors un commentaire de la partie.

Le jeu indirect est moins précis que le roleplay où tout ce qui est dit et tel que c'est dit est intégré dans le jeu. Dans le jeu indirect, les impressions se mêlent à des réflexions stratégiques. Les passages de jeu indirect sont bien souvent des injections d'« essence de joueur » au milieu du jeu.

²⁰ Propension à ne jouer que des personnages toujours plus puissants et violents. Voir le lexique page 40 et les points de vue de membre page 63.

²¹ Le roleplay est un anglicisme qui désigne le fait de jouer sur un mode « théâtral », c'est à dire en parlant en lieu et place du personnage. Voir le lexique page 40.

Un exemple concret permet de mieux saisir la portée de ces relations. Le joueur qui mène une action doit toujours l'exprimer comme un acte. Un breaching survenu au cours d'une partie avec des joueurs novices m'a montré qu'il n'est pas si facile de s'exprimer en termes d'action pure. De la même façon, il leur faut toujours interpréter

Certes, on peut tout à fait dire à haute voix, sur un mode de roleplay, que l'on se rend à tel endroit. S'il faut préciser l'urgence du déplacement, le mode de transport utilisé, les précautions prise, le jeu devient vraiment peu crédible.

Il est nécessaire de faire un commentaire, de dire d'un point de vue de joueur ce que le joueur comme le maître ne peuvent pas transmettre toutes les informations nécessaires au bon déroulement de la partie en jouant sur un simple mode théâtral.

7.6.3 Le style indirect descriptif ou interrogatif

Le style indirect se retrouve constamment par petites touches pendant toutes les périodes de jeu. Ce qui prend la forme de petites interventions ponctue une période de jeu et remplit un rôle assez intéressant dans la construction de la partie.

On retrouve aussi du jeu indirect mêlé directement avec les périodes de roleplay. Certains joueurs peuvent fonctionner sur ce mode alors que d'autre sont sur un autre mode.

On retrouve aussi bien souvent un jeu indirect en l'absence du maître. Son absence suspend le déroulement de l'action du jeu et donc limite énormément le roleplay.

7.6.2 Les différents contextes de jeu indirect

On peut se poser la question de savoir si oui ou non il s'agit réellement d'un temps de jeu à part entière, c'est à dire s'il contribue au développement de la partie tout autant que le roleplay. Ainsi, d'autres maîtres que je connais chassent ces moments autant qu'ils le peuvent. Leur absence est dès lors un gage de réussite.

les paroles du maître au travers du filtre de l'indexicalité. Les éléments de description ne sont pas des vérités absolues sur l'univers de jeu. Ils sont toujours des informations fragmentaires que le joueur peut percevoir depuis la position de son personnage.

Au cours d'une partie regroupant des joueurs occasionnels, répondant à la question « Est-ce que la porte est ouverte ? » je déclarais qu'elle était fermée, cela signifiait qu'elle était close et non pas nécessairement verrouillée. En aucun cas je n'intégrerai dans ma description des informations qui qualifieront cette porte de manière absolue. Quand je dis que la porte est fermée, le joueur expérimenté comprend bien qu'elle est close, il gardera à l'esprit qu'il ne sait rien d'autre de cette porte. Il lui faudra la tester de son propre chef pour savoir si oui ou non il peut l'ouvrir en utilisant en tournant simplement la poignée. Cette façon de considérer les choses n'était pas si évidente car l'instant d'après, le joueur qui m'avait posé la question me déclarait qu'il passait dans l'autre pièce ce qui était impossible car j'avais pour moi²² la porte était verrouillée et non pas simplement close.

Le questionnement et les indications scéniques en jeu indirect sont nécessaires. On peut tenter d'en diminuer l'usage en soignant le roleplay, ou par l'expression corporelle ou encore par des bruitages bien que ces passages ne soient pas perçus comme antagonistes avec le bon déroulement du jeu.

7.6.4 Jeu indirect pendant l'absence du maître

Le maître est parfois amené à quitter la table. A ce moment le jeu est suspendu dans le mesure où sans le maître, les paroles et les actes des personnages n'ont aucune valeur : l'univers est absent.

Cet échange tout simple montre ce qui se passe pourtant :

1 Je quitte la pièce

Silence

Yann : soupir

Xavier : - « C'est le bazar, il va en chier Basile pour se refaire. »

Yann : - « Ouais, il va regretter d'avoir libéré le gnome. »

Leur discussion a également comme effet d'établir une idée de ce qui doit se passer. Là encore, une vision commune et négociée de l'univers de jeu se crée. Même s'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, leur échange établit malgré tout que l'avenir du pnj Basile est un point important ; savoir si oui ou non il pourra « se

sera de les vivre en jeu et non pas de se satisfaire de ce qu'ils seront. L'intérêt du devenir de ce personnage ne réside finalement pas dans le résultat des événements qui vont avoir lieu mais plutôt dans la manière dont ça va se passer. Ce qui importe avant tout c'est que les événements collent avec l'univers, tout l'intérêt

concernant l'avenir de ce pnj. logiquement se demander ce que Luc va faire dans les prochains scénarios leur question dans le monde imaginaire. En tant que joueurs ils pourraient plus personnages qui s'expriment et pourtant ils continuent de chercher une réponse à employé et les circonstances montrent qu'il n'en est rien. Ce ne sont plus les Ces paroles pourraient tout à fait être prononcée par les personnages. Le ton trop de conviction toutefois, son point de vue.

On voit donc comment ils échangent leurs points de vue sur la situation générale de la campagne. L'un est plutôt pessimiste et l'autre optimiste, chacun défendant, sans que le dit Basile a contribué à faire évader de prison.

Basile est un pnj de premier plan. C'est lui qui a monté l'endroit que les personnages et les autres pnj ont dû quitter précipitamment. Le « gnome » est un qualificatif insultant pour un autre pnj qui est à l'origine de cette fuite et d'autres problèmes et

Yann : - « Ouais, c'est pas tout, c'est clair. »

10 Xavier : - « Ouais, mais le pognon... »

Yann : - « Moi je te dis, je suis sûr qu'il a du pognon dans pas mal de mondes. »

Xavier : - « Ca va être dur quand même. »

Basile. »

Yann : - « Ouais, à mon avis il trouvera quand même un moyen de se refaire

5 Silence

refaire » est devenu un débat essentiel. Ils font également une estimation de ce dont il dispose pour remonter. Pendant ce temps, Loulou ne dit rien mais reste présent.

Comme résultat de ce cours passage, on pourra considérer que la proposition qu'ils font à ce pny de l'aider à trouver un nouveau site pour établir un nouveau repaire est directement issu de cet embryon de discussion. Leur représentation commune de ce qui est important dans l'univers de jeu se négocie en partie au travers de ce genre d'échanges. On peut donc parler de jeu indirect et non pas simplement d'échange entre joueur ou d'échange hors jeu dans la mesure où ceux-ci participent à la construction du sens par les joueurs.

A cette occasion, on observe une confusion entre jeu vécu du personnage et jeu distant. La référence dans cet échange qui se situe au niveau du joueur reste l'univers de jeu. Les discussions qu'ils ont mènent leurs personnages à prendre des décisions qu'ils ont négociés entre eux. En termes de jeu concret, cette prise de décision n'a jamais été jouée. Le jeu indirect n'est donc pas une parenthèse se situant dans l'univers du joueur. La distinction joueur/ personnage est une dichotomie qui trouve rapidement ses limites.

7.6.5 Le jeu indirect pendant le roleplay

On peut observer des moments de jeu indirect assez longues de la part d'une fraction des participants, par exemple quand l'action est suspendue pendant que le maître s'occupe d'un autre joueur. Un autre joueur pourra par exemple en profiter pour faire ses commentaires au joueur qui attend pour poursuivre l'action qu'il a engagée.

Un tel comportement est contraire aux principes du roleplay. Ils sont généralement tolérés si les joueurs ne discutent pas de la meilleure tactique à adopter pour le cas en cours. Discuter autour de l'univers de jeu, des événements du scénario et de l'interprétation que l'on peut en faire est le sujet qui est généralement abordé.

On retrouve également du jeu indirect associé beaucoup plus intimement à des périodes de roleplay. Il prend en général une forme beaucoup plus concise. Il s'agit de remarques très courtes, de commentaires ou de boutades qui ne peuvent provenir

du personnage. Pendant certaines périodes de jeu, ce genre de déclarations ponctuent régulièrement les échanges de roleplay.

Encore une fois, il s'agit de négocier une représentation commune de ce qui se passe dans la partie. Les plaisanteries se font bien souvent en rapport avec les événements passés qui ont marqué les esprits. Les rappels réguliers permettent d'en faire pour tout le monde un moment significatif et qui constitue une ébauche de référence commune.

Il arrive bien souvent que des commentaires à chaud soient faits. En même temps que le joueur joue son personnage, il commente ce qu'il ressent quant aux événements en cours. S'il est par exemple confronté à un pnj détestable, ses commentaires horribles sur le caractère ignoble du pnj contribueront à en faire un personnage réellement détesté.

Ce genre de commentaires peut également porter sur un jugement moral, à savoir ce qui est ou non tolérable. L'opinion ainsi exprimée peut fédérer celle des autres ou bien faire éclater un désaccord si un autre joueur est d'un avis radicalement contraire. Quoiqu'il en soit, cette confrontation de points de vues contribue à construire la table de jeu en un ensemble homogène qui à défaut d'être toujours en accord sur tout, connaît des sujets de discorde identifiés.

Le style indirect pendant le roleplay permet de communiquer des informations supplémentaires difficilement communicables autrement. Le jeu de rôle étant une activité spontanée et dynamique, il est impossible de réfléchir longuement sur la bonne manière de présenter les choses ou à l'inverse sur ce que l'on a vu.

La négociation qui s'opère est à envisager dans cette dimension dynamique. Chacune des parties étant en relation permanente et agissant en fonction des informations qu'elles captent des autres participants, ces incursions de style indirect permettent une adaptation immédiate. De la position de maître je dispose immédiatement de la réaction des joueurs. Je peux dès lors adapter instantanément la suite des événements à la façon dont ils en reçoivent le début. C'est un mécanisme qui fonctionne également dans le sens inverse et qui permet à la partie de suivre un chemin qui semble cohérent et pensé à l'avance alors qu'il s'agit d'un acte essentiellement spontané.

7.7 MOMENTS DE DELIRE

7.7.1 Contexte du passage dans la partie

Cet épisode précède l'extrait n°2 et constitue donc l'extrait n°1. Les personnages ont quitté de toute urgence l'endroit où ils vivaient car ils étaient encerclés par quelque forces malintentionnées et qu'un virus particulièrement mortel avait été lâché dans l'atmosphère par un espion des dites forces. Ils sont partis à bord de deux vaisseaux qu'ils possèdent, l'un étant plus rapide que l'autre, son pilote (Xavier) attend l'arrivée de ses camarades (Loulou et Yann). Ces derniers ont à leur bord l'associée (un personnage non joueur) du personnage de Xavier qui a de sérieux ennuis de santé.

- 1 Xavier : - « Bon alors, je vous attendais. »
Yann et moi-même en même temps :
Yann : - « Elle s'est réveillée, hein... »
Moi : - « Tu es contacté par la balise locale. »
Xavier : - « mm bon je vais [inaudible] atterrissage. »
Silence

- Louli : - « Ok on est partis » *Il fait une onomatopée du vaisseau qui file*
Yann : - « Ouais ! euh... Elle s'est réveillée »
Xavier : - « mm »
10 Yann : - « Je ne te la passe pas parce qu'elle s'est rendormie. »
Xavier : - « Ah bon d'accord, ça va ? »
Yann : - « Euh... »
Xavier : - « Elle a pas souffert du voyage ? »
Yann : - « Ca allait, mais euh... »
15 Louli : - « Ultra correct, pas plus de trois g. »
Xavier : *En criant et en faisant une grimace d'effroi*
- « 3 g ! » *cri d'effroi caricatural*
Moi : - « Elle a perdu un bout. »
Rire

- 20 Xavier : - « Tiens » *Il fait le geste de tendre quelque chose*
Yann : - « On l'a ramassée. »
Silence
Xavier : - « D'accord et vous ça va aussi ? Pas de dégâts sur le vaisseau ? »

Yann : - « Non. »

25 Loul : - «Nickel, il manque 8 missiles c'est tout. »

Xavier : - « Ca va vous coûter cher. »

Loul : - « On a de l'argent faux. »

Xavier : - « Moi aussi ! »

Yann : - « On va nous donner des missiles faux. »

30 Rire

Loul : *Onomatopée et geste mimant un missile qui part mollement.*

Xavier : - « On va avoir des missiles gonflables. » *Il mime l'action de gonfler*

quelque chose, accompagné d'un bruit.

Loul : *Son doigt figurant un missile arrive à destination et il fait un petit bruit*

35 *ridicule pour en illustrer l'impact.*

Yann : - « Non des trucs en cartons, à plier soi-même. »

Moi : - « Il fait [*couinement*] quand il te touche. »

Xavier : - « Ouais ! » *Il lève le poing en geste de victoire.*

Loul : - « Comme les canards. »

40 Silence

Yann : - « Bon ben... »

Xavier : - « mm, on part. »

Yann : - « Je pense que c'est automatisé l'approche. »

Moi : - « mm, mm » *affirmative*

45 Loul : - « On arrive, on arrive... » [...]

7.7.2 Désordre.

A l'évidence, il règne à la table de jeu un désordre complet. L'ordre qui règne dans les séquences de jeu plus normales est totalement chamboulé. Le maître a normalement une autorité à laquelle les joueurs sont soumis. S'il est toujours possible de négocier ses décisions la contestation est par contre impossible.

La contestation mettrait fin au jeu dont l'une des caractéristiques clairement soulignées par Johan Huizinga puis par Roger Caillois est la libre participation. Le joueur se soumet aux règles de son propre chef et reste libre de quitter le jeu quand bon lui semble. Si la règle de soumission au maître n'était pas respectée, la partie fonctionnerait mal et l'une des parties au moins quitterait la table de jeu, soit le maître

, soit le joueur contestataire par sa propre volonté. Ici, il n'y a pas de transgression de l'autorité du maître. Elle semble, plus précisément, suspendue.

On peut s'interroger sur la pertinence d'intégrer ce passage à l'étude du jeu de rôle. S'il consiste à faire vivre une histoire à des joueurs, le respect de l'autorité du maître est une condition nécessaire à la bonne marche et à la cohérence de l'univers de jeu.

7.7.3 Suspension du jeu par une double distanciation parodique

Les participants vivent normalement une situation imaginaire. Dans cet extrait numéro 1, on sent bien que l'action se bloque à chaque fois que le délire commence. A la ligne numéro 7, Xavier sort de la normalité du jeu en rebondissant sur un mot de Loulou. On est quelque peu éloigné du but avoué du jeu puisqu'il ne s'agit plus de vivre une aventure.

L'univers matériellement inexistant est lui-même mis à mal. Les protagonistes expriment des idées qui ne se contentent pas de ne pas faire avancer l'action, elles reposent également sur des éléments étrangers à l'univers de jeu. Le village de la table de rôlistes semble abandonner subitement leur objectif commun.

Le délire porte pourtant toujours sur des éléments de la partie : la passagère malade et les missiles du vaisseau. Ces dérapages sont une reformulation de l'univers de jeu sur un mode parodique. Quand Xavier tend un hypothétique morceau de la malade, il est complètement désolidarisé de son personnage puisque c'est à lui que ce morceau devrait être tendu. C'est la situation et l'image créée qui est digne d'intérêt. Il s'agit donc d'un mouvement de double distanciation.

On trouve simultanément une distanciation de l'objectif du jeu, c'est à dire vivre une aventure par le biais d'un principe d'identification et distanciation de l'identification proprement dite qui porte sur les personnages comme sur le monde de jeu.

7.7.4 Un village toujours actif

Comme je l'ai déjà souligné, ces moments de délire sont des zones temporelles de non droit. La question que l'on peut se poser est de savoir si oui ou non, l'absence de structure un tant soit peu organisée interdit tout développement collectif.

Si l'on décortique les échanges qui précèdent, on peut constater que chacun lance son idée. Il arrive parfois qu'il la suive seul. Il y en a pourtant toujours une qui est reprise par les autres qui la soulignent par de nouvelles remarques.

Ainsi, dans l'échange sur les missiles²³, Loulou part sur son idée de missile lent et inefficace alors que Xavier lance celle des missiles gonflables Yann renchérit avec ses « missiles en carton à plier soi-même »²⁴ et je reprends l'idée du missile gonflable. Xavier et Loulou me suivent ensuite. Peu après, l'hystérie retombe et le cours du jeu peut reprendre.

Il y a bien ici une construction collective au sein d'un phénomène des plus anarchiques. Chacun donne sa version en cherchant à en faire toujours plus. Le groupe se fixe finalement sur l'une d'elles et renchérit par de nouvelles propositions sur le même sujet. Par ce biais, le village établit et/ou partage des représentations communes.

Il prend également du recul par rapport au jeu. Passer un minimum de 6 heures à jouer est une activité probablement impossible, de telles ruptures sont probablement nécessaires pour aérer l'esprit des participants.

Il me semble donc tout à fait légitime de considérer ces moments comme faisant partie intégrante d'une partie de jeu de rôle. Il faut toutefois admettre qu'ils sont particulièrement développés au sein de mon village alors que certains rôlistes cherchent à les éviter au maximum.

7.7.5 Naissance, résurrection et mort d'un délire.

7.7.5.1 Conception

Au tout début de ce passage, Xavier lance une boutade aux autres personnages, il est arrivé en second car son vaisseau est plus lent. Les autres étant cachés un peu plus loin doivent finalement le rattraper. Sa boutade est un moment de roleplay²⁵, le ton qu'il utilise et sa façon de le dire permet d'en être sûr.

²³ Ligne 29 à 39 de l'extrait.

²⁴ Ligne 36 de l'extrait

²⁵ Le roleplay est un anglicisme qui désigne le fait de jouer sur un mode « théâtral », c'est à dire en parlant en lieu et place du personnage. Voir le lexique page 40.

Je fais avancer l'action en parlant d'un système de guidage mais Yann parle en même temps que moi. Les autres écoutent ce que je dis comme il est normal de le faire pendant un mode de jeu standard. J'ai malgré tout noté la volonté de Yann de s'exprimer et je me tais après que Xavier m'ait répondu car j'ai enregistré le fait que Yann a le désir de s'exprimer.

Il ne s'agit pas de ma part d'un acte purement volontaire qui vise à respecter Yann dans son envie de parler. Je ressens plutôt qu'il y a un potentiel de roleplay et je stoppe l'action pour le laisser s'exprimer. Dans mon esprit, le maître que je suis est avant tout au service de la table de jeu²⁶.

Yann informe Xavier du réveil de l'assistante de son personnage. Xavier le questionne sur les conditions de voyage. C'est clairement son personnage qui s'exprime car Xavier comme joueur n'a pas quitté la table et a donc assisté aux périodes de jeu dédiées à Yann et Loulou.

La période de jeu normal se déroule, une tension que nous analysons dans un chapitre concernant un mode de jeu où l'interaction est jouée et construite en même temps monte dans le court dialogue entre Xavier et Yann concernant la malade.

7.7.5.2 Démarrage

Cette pression pousse Loulou à s'exprimer : « Ultra correct, pas plus de 3 g »²⁷. Cette phrase est lâchée avec aplomb et une assurance un peu prétentieuse. Elle pousse Xavier à changer de mode de jeu. Il embraye sur les paroles de Loulou et joue une parodie, celle d'une frayeur causée par un chiffre démesuré. Connaissant Xavier depuis fort longtemps, je pense retrouver assez aisément les sources de son éclat.

Tout d'abord il s'agit simplement de prendre le contre-pied des précautions prises par Loulou et Yann qui ont programmé leur vaisseau pour ne pas dépasser des accélérations de 3 g afin de ménager leur passagère. Ce contre-pied est d'autant plus efficace qu'ils ont choisi 3 g un peu au hasard et qu'ils ne savaient pas trop s'ils n'allaient pas aussi l'achever.

²⁶ La table de jeu ou la table est constituée par l'ensemble des participants à la partie. Voir le lexique page 40

Ensuite, on retrouve une forme de clin d'œil à Star Trek²⁸ où le capitaine Kirk poursuivant un vaisseau inconnu qui garde toujours le même écart ordonne des facteurs de propulsion de plus en plus élevés risquant ainsi l'explosion de son vaisseau. Les acteurs jouant l'inquiétude et la crainte, leur costume, leur maquillage et la réalisation de l'épisode concourent à en faire une référence dans le domaine du kitsch. On retrouve ce même genre de gag dans « Spaceball » de Mel Brooks où l'un des personnages ordonne la mise en marche d'une « propulsion démentielle ».

Je passe derrière Xavier pour rajouter mon « grain de sel » en évoquant une maladie qui tombe en morceaux. L'image un peu cruelle reçoit l'adhésion de Yann et de Xavier qui y mettent du leur. Le mouvement de Xavier est exactement celui que j'aurais fait. Le comique de la situation réside toujours dans l'idée que l'associée du personnage de Xavier à laquelle il tient tant pourrait finalement mourir par la faute et la négligence des personnages. Tout cela est renforcé par le fait que ce pj se retrouve dans son triste état en grande partie à cause des personnages de Yann et de Loulou.

7.7.5.3 Retour en force

La première poussée de délire s'arrête là de façon complètement spontanée. Un petit moment de silence s'installe. Je ne prends pas la parole laissant ainsi le champ libre aux joueurs, j'ai toujours ce sentiment que les choses ne sont pas encore finies. Le jeu normal reprend. Xavier pose quelques questions banales auxquelles Loulou prend le parti de répondre. L'une d'elles mène Loulou (dont c'est la grande spécialité) à tourner une phrase bizarrement : Il possède de « l'argent faux » en quantité qu'il envisage d'utiliser pour acheter des missiles.

Yann, probablement en puriste de la langue française qui se cache derrière tout étudiant de lettre, rebondit et suivant la logique involontaire de Loulou fait de « faux » une qualité que l'on peut associer à tous les objets. Ils risquent donc de se retrouver avec des « missiles faux ».

²⁷ Il s'agit ici de la force d'accélération.

²⁸ Il s'agit de la vieille série télévisée, la seule jamais diffusée en France.

L'idée reçoit un écho immédiat chez Loulou qui mime son idée d'un missile faux. Il est lent, sa trajectoire molle et fait un petit bruit à l'impact. Le contraste avec la scène précédente où leur fuite a été couverte par une pagaille des missiles armés de têtes nucléaires fonde le comique de son geste.

Par-dessus son geste, Xavier donne sa version du missile faux : le missile gonflable. L'image des personnages en train de gonfler à la bouche des armes de destruction massive est visiblement l'image qu'il a en tête.

Yann à son tour trouve un missile faux encore plus dérisoire dans un « missile en carton à plier soi-même ». Ce genre d'objet incarne probablement pour lui le summum de l'inconsistant. La phrase toute faite montre qu'il puise sûrement dans son propre référentiel du « ringard ».

Juste après je reprends le thème du missile gonflable avec une autre image, celle du jouet de plage muni d'un sifflet intégré. Le couinement que j'imité résumant le seul effet du missile. Je reprends ainsi l'idée du missile gonflable de Xavier mais tout en renchérisant sur le bruit d'impact de Loulou.

Xavier ironise, un peu sur le même mode qu'avec les 3 g. Son « ouais ! » de victoire sonne niaisement, juste à la mesure de mon impact. Loulou finit en exprimant l'image que j'avais en tête. Les canards dont il parle sont probablement les bouées munies d'une tête de palmipède. Il est également envisageable qu'il parle d'une image légèrement différente qui serait le canard en plastique que l'on retrouve dans toutes les baignoires de la bande dessinée.

7.7.5.4 Retour à la normale

Le délire retombe brutalement. Comme la première fois, je laisse un cours silence. Yann prend la parole et les autres suivent. Ils parlent en style indirect, pose des questions sur le système de guidage du monde où ils débarquent.

Ils me signifient par ce biais que la période de roleplay est finie et que l'action doit continuer. Le délire quand à lui peut reprendre n'importe quand. Il ressurgit très régulièrement pendant certaines périodes et peut advenir pendant un moment de roleplay ou de jeu indirect.

7.8 COMBAT !

7.8.1 Extrait de partie

Cette scène retrace l'assaut mené dans le but de libérer l'associée du personnage de Xavier, Nevada et son amie Isa. Elles sont détenues dans une usine automatique de retraitement de déchets sur une lune à faible gravité et sans atmosphère. Ils ont un complice dans l'équipe des ravisseurs qui leur a indiqué l'endroit et qui s'apprête à les aider. Les personnages posent leur vaissseau derrière une colline et se rendent sur place, à pied, dans leur combinaison pressurisée, les armes à la main.

Moi : - « Vous avancez à grand pas, à cause de la gravité. Loulou et Xavier, </je tends mon doigt vers eux> vous vous apercevez que le pontet de votre pistolet est trop petit pour le gant. »

Xavier : - « Quoi ? »

Moi : - « L'épaisseur du gant ne passe pas dans le... » *Je fais le mouvement du doigt qui appuie sur la détente.*

Loulou : *regardant Yann en levant le pouce.*

- « Cool. »

Moi : - « Tu peux actionner l'arme avec le bout du gant en le tenant comme ça </je fais le geste> mais ce n'est pas simple. »

Yann : - « Et moi, avec mon polyflingue ? »

Moi : - « Pas de problème ça a été pensé pour ça. <Xavier regarde Loulou et prend un air catastrophé caricatural, il se cache les yeux avec la main.> Vous avancez encore et vous arrivez à la porte du sas. »

Xavier : « Bon, on fait comment s'il y a quelqu'un derrière. »

Yann : « Ben, je crois qu'il faut faire confiance à l'autre là. Si elle nous a monté un bateau on est mort de toute façon. »

Xavier : - « Bon, on rentre le code alors... »

Moi : - « La porte du sas s'ouvre, vous pouvez y rentrer tous ensemble. Vous sortez de l'autre côté du sas, c'est une petite pièce avec des placards et une porte étanche. »

Loulou : - « Je dépose les scaphandres là. »

silence

Moi : - « Vous faites quoi ? »

Xavier : - « On peut voir de l'autre côté de la porte, il y a des caméras ? »

Moi : - « Visiblement non, par contre il y a une petite fenêtre à la porte. C'est un couloir assez étroit de l'autre côté avec une porte pareil au bout. Ca donne ça... » *Je dessine un plan sur un feuille volante.*

Yann : - « Si on se fait avoir la dedans, on est mal. »

Loulou : - « Moi, je passe pas en premier. »

Xavier : - « On sait comment c'est de l'autre côté ? »

Moi : - « Elle vous a dit que c'est comme ça <je dessine le reste du plan> les otages sont normalement dans la première partie. »

Xavier : - « Et les autres ? »

Moi : - « Ca dépend. »

Yann : - « S'ils sont derrière la porte, on est mal. » *nre*

Xavier : - « Y'a pas moyen de savoir comment c'est dedans ? »

Moi : - « Rien que tu connais... »

Loulou : - « On aurait du demander à l'autre avant qu'elle parte. »

Moi : - « Trop tard, vous y allez ou pas ? »

Xavier : - « Ouais, on verra bien. »

Moi : - « Vous ouvrez la porte <onomatopée> et vous vous engagez dans le couloir. Faites moi un jet d'EQM. » *Tout le monde se penche sur sa fiche.*

Xavier : - « Alors, c'est où... »

Moi : - « Vous me dites aussi combien vous avez. »

Yann : *il jette deux dés à dix faces*

- « 32 pour 7. » *Loulou jette les dés à son tour*

Loulou : - « Trop fort ! 14 pour 2 ! »

Xavier : - « Deux ? T'as que deux ! <il jette les dés> 83 pour 6. »

Moi : - « Bon, <vers Yann> toi ça va, tu connais la musique... tu restes prudent. Loulou, c'est bon t'assures le coup. »

Loulou : - « Tranquille, je me mets derrière quand même. »

Moi : à Xavier

- « Là tu ne le sens pas trop, n'importe quoi peut arriver. Les mecs en face rigolent vraiment pas, vous savez pas où ils sont et puis tu vois rien avec le casque. »

Xavier : - « Je passe en second, c'est vraiment parce que c'est Nevada... »

Silence

Moi : - « Vous avancez le long du couloir et vous arrivez à la porte. Mm mm. »

Yann : - « Je l'ouvre et je me mets en position pour allumer. »

Moi : - « Xavier ? »

Xavier : - « Je suis avec Loulou avec mon pistolet. »

Loulou : - « Je suis prêt, si quelque chose arrive, je tire. »

Moi : - « La porte s'ouvre et assez rapidement, l'homme à tête de chien déboule au milieu de la pièce. Il regarde qui a ouvert la porte. Il arrive de par là » *Je montre la direction sur le plan.*

Yann : - « Je tire et je lâche un brouillard de combat. »

Xavier : - « Pareil. »

Moi : - « Il continue son mouvement vers l'autre bout de la pièce, avec la pesanteur il peut bondir. Faites un jet, il est rapide. » *Je regarde leur fiche, ils jettent les dés.*

Yann : - « 89. »

Xavier : - « 44. »

Moi : - « Ca rate. Toi, <à Yann> c'est presque dans le plafond. Il a continué sur sa lancée, il a lâché un brouillard de combat ici <je le marque sur la feuille>.

Yann : - « J'avance dans la pièce. Je prépare une grenade à gaz. »

Xavier : - « Moi, je passe sur la droite et je regarde. »

Moi : - « Sur la droite il y a des meubles et les otages sont placés dans des fauteuils. Vera est avec eux, elle s'est un peu cachée. Elle mate comment ça se passe. Toi, <je regarde Yann> tête de chien est derrière son brouillard de combat probablement un peu sur la gauche de l'autre porte <je montre la porte sur le plan>. Loulou, qu'est-ce que tu fais ? »

Yann : - « Moi, je coupe au travers du brouillard de combat vers la porte. »

Loulou : - « J'entre aussi et je regarde ce qui se passe. »

Moi : - « Tu sors du brouillard que Yann a lâché. Tu vois Xavier ici <je montre le plan> et tu ne vois pas Yann. Xavier tu fais quoi ? »

Xavier : - « Je force aussi vers la porte. »

Moi : - « Fais un jet. »

Xavier : - « 62 »

Moi : - « La porte tu ne la sens pas trop, t'as plutôt envie de trouver un endroit à couvert. Yann, tu avances. Tu aperçois que tête de chien est déjà dans le couloir. »

Yann : - « Je balance ma grenade. »

Moi : - « Il lâche un brouillard de combat. Tu ne vois plus ce qui se passe après ça. »

Xavier : - « Moi, je me planque derrière un meuble, mm, j'arrose s'il y en a un qui sort.. »

Moi : à Yann *en illustrant avec des gestes*

- « T'es dans ton couloir et tu vois des tirs de laser vraiment puissants qui viennent du fond du couloir. Ca passe près. Vous <à Loulou et Xavier> vous voyez aussi les tirs qui sortent du couloir. »

Loulou : - « A travers les brouillards ? »

Moi : « Oui, c'est puissant. »

Yann : « Ils tirent au hasard. Je m'accroupis. Hop ! et je recule doucement. » *il mime le mouvement avec les mains. [...]*

7.8.2 Un jeu précis

Dans ce passage, l'action est d'une importance absolue. Les personnages peuvent perdre la vie puisqu'il s'agit de mener une action de combat. Autant la représentation

que chacun se fait de l'action peut être relativement floue dans des situations plus tranquille, autant ici elle doit être la plus précise possible. Une mésentente peut avoir des conséquences fâcheuses pour le reste de la partie.

Les participants mettent en œuvre pour l'occasion une méthode de jeu plus contraignante et plus disciplinée qui permet d'évacuer un certain nombre d'imprécisions. Dans le même temps, cette rigidité limite les possibilités de construction collective d'un imaginaire comme nous avons pu le voir dans les parties précédentes.

On voit qu'à cette occasion il est fait un usage intensif des règles. Elles sont supposées simuler l'action en cours et permettent de régler toutes les situations dont la réussite est importante. Le recours à un jet de dés, même si son importance est modifiée par une probabilité plus ou moins choisie par le maître permet d'entretenir un suspense propice à la tension qu'un combat ne peut manquer de provoquer.

L'un des symboles le plus frappant de ce mode de jeu différent est l'utilisation d'un plan. Il ne s'agit pas de simuler l'action en donnant une représentation à l'échelle, mais simplement par un rapide croquis de donner une représentation graphique de la disposition des lieux. Chacun peut donc voir comment s'agencent les éléments du décors où les personnages évoluent.

7.8.3 Un jeu rapide

Le plan remplit également une autre fonction. Il permet de gagner du temps. Par son usage, il suffit simplement de pointer une zone ou le symbole qui représente le personnage pour désigner quelque chose de précis. En temps normal, le maître doit donner des indications indexicales de l'action en cours pour que chacun puisse situer la description dans un espace imaginaire.

Les périodes où se déroulent les combats sont des moments souvent plus dynamiques que les autres. Le rythme de jeu doit s'accélérer. Je laisse beaucoup moins de liberté aux joueurs, leurs possibilités d'intervention sont réduites. Je leur demande ce qu'ils font, ce qui doit être compris comme ce qu'ils ont l'intention de faire dans l'immédiat. C'est un moyen de les presser vers l'action.

Les décisions doivent se prendre vite, s'ils hésitent, je les presse pour qu'ils se décident. Ainsi, ils tergiversent beaucoup avant de passer à l'action. « Vous y allez ou pas » est une intervention destinée à leur faire comprendre que le temps du jeu indirect est passé. Je les force à rentrer dans un mode de jeu plus stressant ou tout

peut basculer très vite sans qu'ils n'aient vraiment le temps ni la possibilité de réfléchir aux conséquences de leurs actions.

7.8.4 Un temps implacable

Le temps est d'une élasticité variable en fonction du mode de jeu. On a vu qu'il pouvait être suspendu dans certains cas. Il également possible dans une certaine mesure que les choses reviennent un peu en arrière. En temps normal, si les personnages partent faire une action quelconque et qu'un besoin particulier se fait sentir, il peut être convenu rétroactivement que les personnages ont prévu de pourvoir à ce besoin. Le jeu ne s'est pas appesanti sur la préparation de l'action mais on considère aisément que les personnages l'ont fait de façon normale et que donc ils ont anticipé ce besoin et l'on donc prévu.

Ici, cette pratique est impossible. Ainsi, c'est en chemin qu'ils réalisent que les gants qu'ils portent les empêchent d'utiliser correctement leurs armes. Ils pourraient décider de faire demi-tour pour en prendre d'autres mais le genre d'aménagement de l'imaginaire exposé précédemment est hors de propos.

Le temps peut être ralenti afin de détailler l'action en cours. Chaque mouvement, déplacement ou détail qui peuvent paraître significatifs méritent que l'on s'y attarde. Le temps du joueur quant à lui ne peut pas faiblir. Le joueur reste constamment sur la brèche.

Le joueur n'a pas réellement la possibilité de ralentir l'action par des interventions spontanées. Le temps, contrôlé par le maître, est également celui du temps de parole. Il traite le cas de chacun des personnages et s'attache à faire avancer l'action par petits bonds autour de la table. Il n'y a pas de règle précise dans l'attribution du temps de parole ni même dans son ordre. Le maître doit prendre en compte trois facteurs :

- Les tours de jeu (c'est à dire le temps qu'il accorde à un joueur pour régler ses actions) de chacun des joueurs doivent rester cohérent avec eux-mêmes, une action a un début et une fin. C'est un souci de cohérence interne.

- Il faut synchroniser chacun des participants dans une action générale. Quand chaque personnage est séparé des autres, le maître peut décider de tours de jeu un peu plus long et donc plus intéressants à jouer.

- Il faut également veiller à ne pas léser un joueur. Les tours de jeu doivent être répartis équitablement entre les différents joueurs. Cela ne signifie pas

nécessairement que chacun doit avoir un temps de jeu similaire. Certains personnages peuvent avoir un rôle majeur dans telle ou telle action. Il faut savoir traiter chacun en fonction de son implication dans l'action. Dans le passage rapporté, Loulou dont le personnage n'a pas un profil de combattant bénéficie de moins d'attention que Yann.

Ce triple travail de synchronisation que le maître doit réaliser se retrouve en dehors des périodes de combat. C'est pourtant à ces moments qu'il est le plus important et le plus délicat à réaliser.

7.8.5 Utilisation des règles

Dans ce passage, je demande à plusieurs reprises au joueur de faire un jet. Il s'agit de jeter les dés afin de savoir si oui ou non une action aboutit. Les joueurs ne savent pas nécessairement de quoi il s'agit. Le premier jet est un jet « d'EQM » qui est l'abréviation d'équilibre mental. Ce premier jet est destiné à tester la résistance des personnages à la peur précédant le combat.

On peut noter ici que les joueurs connaissent mal les règles. Ils doivent chercher où se trouve la caractéristique correspondante. La réalité est encore pire, ils ne connaissent pas le fonctionnement de la table que j'utilise pour les jets de dés. Cet état de fait est dû à un total désintérêt de leur part pour ce domaine particulier. Seul Xavier rate son jet. Il entame donc le combat avec une appréhension qui va modifier son comportement. Ainsi, un peu plus tard, alors qu'il décide d'emprunter le couloir où Yann est déjà passé, je lui fait faire un second jet pour voir s'il parvient à vaincre son appréhension. Il échoue de nouveau. L'utilisation des règles lui impose un comportement particulier.

En temps normal, le joueur contrôle son personnage. C'est lui qui décide de ses actions. En combat, le joueur est dépossédé d'une partie de ses prérogatives. Ainsi, de la même façon qu'il doit attendre que le maître s'occupe de lui pour parler, il n'a pas l'entier contrôle de son personnage.

7.8.6 Un système à sens unique

La plus grande partie des échanges verbaux a lieu entre le maître et les joueurs. Le maître en prend généralement l'initiative. Les échanges entre les joueurs sont réduits. On constate dans l'extrait que quelques remarques, des pointes de jeu indirect, fusent avant le démarrage réel de l'action. Dès que les hostilités commencent, ces échanges stoppent immédiatement.

On retrouve alors un fonctionnement pyramidal. Le maître décide de qui parle et distille les informations. Les joueurs attendent leur tour et cherchent à se faire une idée la plus précise possible du cadre dans lequel ils se trouvent. Xavier par exemple cherche désespérément un moyen de voir dans la station afin d'anticiper les problèmes. Il pose une question sur un éventuel circuit vidéo à laquelle je réponds négativement. De mon propre chef, je lui indique ce qui semble se rapprocher le plus de ce qu'il cherche : une fenêtre.

Les possibilités de négociation de l'imaginaire sont réduites. On en observe ici qu'une seule. Quand les lasers fusent du couloir au travers des brouillards de combat qui sont réputés les dissiper. Loulou s'interroge, il trouve une incohérence qu'il exprime. Je lui réponds alors que le laser qui tire est très puissant. On observe là une négociation de l'univers de jeu. Loulou pensait que les brouillards de combat étaient des protections totalement efficaces, ce moment de jeu aura permis de relativiser cette croyance.

L'image des lasers qui passent au travers du brouillard constitue également un message pour les joueurs. Il renseigne sur la puissance de l'opposant qui s'annonce.

8 PERSPECTIVE ETHNOMETHODOLOGIQUE

8.1 LE JEU DE RÔLE : LE PARTAGE CONTINU DU SENS D'UNE SITUATION INEXISTANTE.

8.1.1 Construction du sens

Le partage et la négociation du sens sont des phénomènes que l'ethnométhodologie met au centre de ses préoccupations. En jeu de rôle, le sens est nécessairement partagé puisque les participants jouent ensemble. Il suffit qu'il ne le soit pas et la partie s'effondre. Le phénomène concret nommé « partie de jeu de rôle » est donc complètement soumis à ce partage ce qui en fait une activité particulièrement fragile.

L'histoire se déroule en fonction des participants. Chacun, selon ses paroles : celles de son personnage et celles qui lui sont propres, participe à la construction de la partie. Le sens n'est donc pas simplement partagé mais également négocié. Il résulte d'un processus de construction dont nous avons vu le détail dans la partie précédente.

Pour que la partie fonctionne, les participants doivent avoir une image équivalente de l'action du jeu. Il leur est donc nécessaire de la créer tous ensemble dans la mesure où ils la vivent en même temps qu'ils la produisent. Les jeux de rôle sur ordinateur nécessitent un partage du sens entre le joueur et l'auteur du jeu mais il n'y a pas de négociation possible. Si, quand bien même, il existe un mécanisme de négociation, elle n'a d'influence que sur le joueur lui-même.

L'interprétation d'un « jeu de rôle » informatif ou d'un récit quelconque n'engage que le spectateur (ou utilisateur et lecteur selon le cas). Il est toujours possible de produire un discours sur l'objet interprété, celui-ci sera généralement fait à posteriori. L'expérience de la confrontation à l'œuvre est la plupart du temps un acte solitaire.

Il est envisageable, notamment par les jeux informatiques en réseau, de vivre cette expérience à plusieurs. Il n'en demeure pas moins que le cadre sera toujours le même. Le jeu de rôle sur table est totalement dynamique au sens où chaque participant a une influence sur la forme du cadre dans lequel il se trouve. Il existe ainsi une foule de comportements qui permettent à la table de jeu d'échanger. Le but

de ces échanges est la construction d'une vision similaire de l'imaginaire de jeu par les participants.

8.1.2 Le paradoxe d'une situation virtuelle

L'ethnométhodologie étudie les activités pratiques, comment elles se forment et comment les principaux intéressés en assurent la pérennité. Le cas du jeu de rôle me semble particulièrement intéressant dans la mesure où il n'existe pas à proprement parler d'action pratique auquel un discours se rattache.

Des échanges verbaux permettent le développement d'une action qui a la curieuse caractéristique de n'être pas réelle. On ne peut pas l'observer concrètement, une fois la partie finie, il ne reste aucune trace tangible de son existence. On peut d'ailleurs se demander si elle existe vraiment.

Pourtant, une partie de jeu de rôle laisse des traces : une montagne d'emballages vides, des feuilles décrivant des personnages maculées, des notes diverses... Mais l'essentiel du résultat d'une partie de jeu de rôle n'est que difficilement accessible, il s'agit des souvenirs et des sentiments éprouvés par le groupe qui a joué cette partie.

On pourrait considérer qu'une pièce de théâtre fonctionne sur le même principe. Elle a pourtant des spectateurs témoins de chaque performance de la troupe, il existe un texte de référence et un metteur en scène qui décide de ce qui est bon ou pas et qui a une certaine autorité pour déterminer ce qui est juste ou non dans la pièce. L'objet de rôle n'est porté que par une poignée d'individus qui le vive égoïstement.

Chaque épisode est unique dans le sens où il ne se reproduit pas, même pas de façon approchante. Les participants ne sont en outre pas interchangeables. Le joueur et son personnage sont solidaires.

Les participants jouent ensemble. Il ne s'agit donc pas uniquement de créer un sens en assistant à une représentation de théâtre, en lisant un livre ou en regardant un film. Il n'existe donc pas d'objet extérieur observable, l'approche ethnométhodologique qui voit dans les pratiques concrètes l'essence d'un phénomène paraît alors de la plus haute pertinence.

8.1.3 Action imaginaire, émotions réelles

L'action se déroule hors de la vue de tout témoin et laisse des traces dans l'esprit des pratiquants qui considèrent leur période de jeu comme un moment imaginé. Il s'agit sans doute là de l'allant de soi le plus important utilisé en jeu de rôle. Si l'ensemble de la table se mettait à déclarer que les situations vécues sur un plan émotionnel ont également été réelles, il serait impossible à quiconque de prouver le contraire.

La pratique du jeu de rôle laisse essentiellement des souvenirs. Son ressort principal étant l'identification, ces souvenirs sont chargés d'émotion. J'ai souvenir d'une période où nous, en tant que membres d'un village de rôlistes défunt, pouvions passer des soirées complètes à nous remémorer différents moments de jeu. Nous le faisions, me semble-t-il, sur le même mode que lorsque nous évoquions d'aussi lointains souvenirs de vacances ou de lycée.

Notre enveloppe physique n'a jamais quitté la cave de la maison de mes parents, pourtant l'échange était le même que pour un événement réel. D'un point de vue cognitif, nos parties de jeu de rôle ont réellement vécu. Je pense que c'est un allant de soi assez répandu de considérer que vivre se fait nécessairement physiquement.

8.2 INDEXICALITE MULTIPLE, REFLEXIVITE CROISEE

8.2.1 Multiplicité de l'indexicalité

La première indexicalité dans le domaine du jeu de rôle est celle qui différencie le jeu du réel. Quand un joueur demande l'heure qu'il est, il lui est souvent nécessaire de préciser « dans le jeu » ou « en vrai ». Contrairement aux jeux informatiques, il n'existe pas en jeu de rôle sur table de référence solide sur ce qui existe ou non dans le monde imaginaire.

L'ordinateur, sauf erreur de programmation donnera toujours le même résultat. Le maître quand à lui est moins rigoureux. Le jeu informatique est généralement destiné à une personne alors que le jeu de rôle en comprend au moins quatre.

Cette multiplicité des participants constitue la seconde source d'indexicalité : celle qui est nécessairement liée au langage de chacun. Même si il existe des ethnométhodes

et un vocabulaire particulier destinée à limiter les divergences de cette nature, quatre sources différentes coexistent et échangent constamment.

L'univers de jeu est une création personnelle. Après deux essais infructueux, il m'est apparu nécessaire de faire appel à l'imaginaire des joueurs. Le monde est très ouvert. Il ne se définit que par une série de touches, des détails significatifs qui en orientent la compréhension. Ces éléments constituent eux aussi une indexicalité supplémentaire. Ils ne prescrivent rien de définitif et nécessitent d'être interprétés. Ils n'en demeurent pas moins incontournables.

8.2.2 Association des réflexivités

8.2.2.1 Des sources de réflexivité multiples

La création de sens par le biais de l'articulation indexicalité/réflexivité se joue sur au moins deux niveaux. D'une part celui des participants qui, en tant qu'individus, ont une vision de ce qui les entoure et de ce qui doit être et d'autre part celui des personnages.

Jouer un personnage me semble en effet un exercice intéressant de prise en compte de l'indexicalité et de la réflexivité. Le joueur devra garder à l'esprit le caractère de son personnage, la façon dont il doit réagir à tel ou tel événement en fonction de son passé imaginaire et de son caractère.

Il doit s'adapter aux normes imaginaires. Il doit également savoir faire abstraction de ce qu'il sait en tant que joueur, soit qu'il soit plus cultivé que son personnage, soit qu'il ait entendu quelque chose autour de la table que son personnage ne peut avoir entendu.

Il est donc nécessaire de prendre en compte les dimensions indexicales et réflexives pour jouer un personnage, celles propre au personnage en lui même mais aussi celles attachées aux autres personnages. Il faut savoir faire la part des choses entre le sens que l'on crée concernant un autre joueur et celui que l'on construit pour son personnage.

L'univers dans lequel le joueur est plongé au cours de la partie provoque lui aussi un processus réflexif. L'univers de jeu n'est pas fermé. Il se présente sous forme de

grands paradigmes qui régissent un certain nombre de questions propres à un univers de science fiction et présente quelques points illustrant l'ensemble. L'idée est d'évoquer un univers dans son principe et de laisser chacun l'interpréter à sa manière.

8.2.2.2 Un échange nécessaire

Dans le cas du jeu de rôle, l'interprétation issue de la réflexivité de l'un des membre n'a de valeur qu'à partir du moment où elle est exprimée et que les autres joueurs peuvent l'interpréter à leur tour. Cette seconde interprétation sera de nouveau exprimée, commentée et encore interprétée jusqu'à ce que l'image que chacun a de ce sujet précis soit compatible avec celle des autres et qu'ils aient tous l'impression de parler de la même chose.

Cela ne signifie aucunement qu'elle soient identiques ni même approchantes. Même si un mouvement de convergence est possible dans certains cas, il suffit simplement que l'un des participants expose suffisamment clairement sa position, qu'il l'illustre avec des arguments et une réflexion qui corresponde à son personnage pour qu'elle fasse sens pour les autres participants.

On pourra prendre comme exemple un échange écrit entre Yann et moi-même. Il s'est déroulé hors d'une partie. Il a rédigé trois textes relatant la vie passée de son personnage qui est un ancien militaire. Au détour d'une remarque, il remettait en cause la conception que j'avais de la façon dont un combat spatial pouvait se dérouler. Mon premier réflexe me poussait à lui indiquer qu'il avait fait une erreur concernant le monde. Le faire aurait été une erreur. J'ai aussitôt produit en réponse un autre texte réputé être un article de doctrine militaire et qui justifiait par un biais différent ce que Yann avait déconsidéré dans son texte. Sur le site où figure le monde, on trouve donc des opinions différentes sur la validité des méthodes de combat en vigueur.

La vision commune que les participants doivent développer n'est pas un accord général sur les vérités du monde dans lequel ils évoluent mais bien plus un accord sur les questions essentielles. Il s'agit de poser une compréhension commune des positions relatives de chacun et de la manière dont ils fonctionnent. Les participants

cherchent à établir la forme des ethnométhodes propres à cet univers imaginaire. Le jeu se déroule donc à deux niveaux, celui des joueurs et celui des personnages. Il y a donc deux niveaux d'ethnométhodes au cours d'une partie de jeu de rôle. L'une d'elle est celle inhérente à la condition humaine. Dès que des mots s'organisent en phrases chargées d'un sens qui reste à négocier. Elle est présente à tous moments et les périodes de jeu ne font pas exception. Le second niveau se situe à l'intérieur du jeu. Les personnages, même s'ils sont interprétés par les joueurs ne sont pas les joueurs. C'est alors volontairement que les rôlistes en action doivent créer volontairement un second niveau d'échange valable pour les personnages et utilisé en jeu.

8.2.3 Une séparation des prérogatives...

8.2.3.1 Le rôle du maître

Le maître occupe une place centrale dans le déroulement de la partie. On pourrait simplifier les relations de jeu qui régissent entre les participants en considérant que la charge de l'indexicalité incombe principalement au maître alors que les joueurs ont celle de la réflexivité.

8.2.3.1.1 Une parole de nature indexicale...

Le maître ne distillera pas l'information de la même façon en fonction de qui la reçoit et en fonction du moment. Il doit toujours réfléchir à la cohérence de l'ensemble qu'il décrit. Ce qu'il dit n'est pas une simple information à prendre au pied de la lettre. Il s'agit autant que possible d'un fait qui est neutre en lui même.

Je prendrai comme exemple un texte introductif présentant un monde particulier intégré à l'univers de la campagne. Le sous titre du document qui présente l'univers est « l'utopie au quotidien ». Les joueurs novices devaient faire leur personnage à partir de ce texte. La seule consigne était d'en faire un habitant de cet endroit. L'un des joueurs était troublé après la lecture du texte, il ne savait pas si il s'agissait d'une utopie devenue réalité qu'il fallait admirer ou un système hypocrite et mièvre pétit d'autosatisfaction plutôt détestable.

Son doute était pour moi un signe de réussite. L'objectif que je poursuivais en écrivant le texte était de rendre une image ambivalente de ce monde. On pouvait soit y adhérer soit le rejeter. Le joueur et lui seul devait choisir la voie qui lui convenait.

8.2.3.1.2 Réduction des perceptions indexicales des joueurs

Le maître doit également s'attacher à faire coïncider l'indexicalité des joueurs. Il ne s'agit plus de donner des informations indexicales, mais de veiller à ce que les joueurs aient une idée similaire des événements en cours.

Les méprises peuvent survenir très rapidement. Un joueur peut comprendre une phrase dans un sens différent de celui qui est pensé par celui qui la prononce. Le maître doit donc rester vigilant et essayer de prendre la mesure des décalages de compréhension qu'il peut y avoir entre les joueurs.

8.2.3.2 La position du joueur

Le joueur quant à lui n'a pas ce souci. Son but, par contre, est de créer du sens à partir des informations qu'il reçoit. Ce sens est celui qui est créé par son personnage en fonction du passé et du caractère dont il l'a doté. Il interprète le contexte dans lequel il est plongé et renvoie son interprétation aux autres participants qui la prennent comme une informations supplémentaire à traiter.

Il sort parfois de ce cadre strict et peut volontairement débiter un dialogue dont le contenu est directement destiné à un autre joueur. C'est ce qui est exposé dans le chapitre concernant le « roleplay construit et vécu simultanément » situé à la page 85. Il prend alors en compte l'indexicalité de second niveau ; c'est-à-dire le niveau du jeu destiné à construire l'échange avec l'autre joueur qui, puisqu'il a la même capacité d'interprétation, comprend la nature de l'échange et y participe volontiers.

8.2.4 Qui reste relative...

Bien entendu, ce découpage des rôles de chacun dans le fonctionnement d'une partie de jeu de rôle reste un peu lapidaire. Le maître prend parfois la même position que les joueurs au travers de ses pñjs. Il peut également au cours des moments de jeu indirect participer à la construction réflexive qu'élaborent les joueurs. Il évite simplement de dévoiler les informations se rapportant au scénario et qui ne sont pas encore jouées.

De la même façon, la position du maître est suspendue pendant les moments de délire. Il participe au même titre que les autres à son développement. Tous peuvent également le provoquer. Il suffit qu'un nombre suffisant de participants soient près à le suivre.

Les joueurs eux aussi peuvent sortir du cadre décrit. Ils peuvent tout aussi bien relever un défaut de compréhension de l'un des participants et qui n'a pas été perçu par le maître. Ils veillent également à s'assurer que le maître comprenne bien ce qu'ils lui demande.

D'une manière générale, les joueurs sont, beaucoup plus que le maître, en prise directe avec l'action. Les mécanismes d'identification sont beaucoup plus forts. Ils se concentrent essentiellement sur l'interprétation de leur personnage, au deux sens du terme : ils interprètent les données indexicales qui fusent autour de la table et ils interprètent leur personnage à la manière d'un acteur.

8.3 LES MEMBRES ET LES DIMENSIONS DU VILLAGE

8.3.1 La table de jeu comme village temporaire

Les parties de jeu de rôle peuvent être considérées comme des villages temporaires. Chacun des participants en est membre à part entière. Comme il n'y a pas de public et que la dynamique du groupe est parfaitement nécessaire, les frontières sont aisément définies.

Il arrive parfois que le maître s'isole avec un joueur, laissant les autres seuls. En temps normal, cela ne pose pas de problèmes concernant la pérennité du village. A condition que l'isolement ne soit pas trop long, les joueurs qui restent seuls continuent à jouer ensemble. L'absence du maître leur interdit toute action, mais ils peuvent toutefois discuter, soit sur un mode de jeu « théâtral » soit normalement mais toujours de la partie en cours.

En cas de problèmes, quand l'un des personnages se trouve écarté de la partie pendant un long moment, il peut sortir momentanément du village. Soit parce qu'on lui demande, soit de son propre chef en quittant la pièce ou en entreprenant une activité qui n'a rien à voir avec la partie. Les actions isolées ne condamnent pas les autres joueurs à sortir du village. Alors même qu'ils ne sont pas présents dans le jeu,

ils restent à la table et regardent les autres jouer. Ils interviennent oralement, soit pour donner leurs impressions, soit leur avis.

8.3.2 Un village d'une seule personne : celui du maître

Mais le travail particulier du maître permettra de considérer qu'il existe deux villages en même temps. On peut considérer le village des participants constitué d'un univers imaginaire et de la réalité physique, les deux niveaux à partir desquels ils échangent.

Le maître qui incarne l'univers de jeu reproduit dans son fort intérieur l'ensemble de l'univers de jeu tel qu'il se le représente idéalement. C'est à partir de cette base qu'il fera ses descriptions et répondra aux questions des joueurs. Si l'univers imaginaire de jeu négocié entre les participants constitue un village, ou la partie d'un village, l'univers imaginaire que le maître entretient en lui-même constitue à coup sûr un autre bout de village.

Son activité consistera finalement à faire coïncider le mieux possible deux villages proches : celui présent dans son esprit et celui qui se construit autour de la table. Les paradigmes qu'il choisit pour l'univers de jeu, participent à former les allants de soi de la table de jeu. C'est en fonction de ceux-ci et à travers une négociation sur le sens qu'il faut attribuer que les participants choisissent ce qui est ou n'est pas viable en terme de jeu. Ces paradigmes limites l'infinitude potentielle des sens que les joueurs peuvent attribuer à ce qu'il perçoivent dans le cours de la partie.

9 ANNEXES

Fiche à ider 512

Ancienement Balhazar Dvorak
 Jose, leu, leu, leu
 BILBOUR 110

Force	3	Mémoire	7	Masse	4
Dextérité	5	Raisonnement	8	Empathie	7
Agilité	4	Sensibilité	7	Charisme	6
Reflexes	5	Concentration	8	Déplacement	5
Endurance	3	EQM	2	Perception	7
Vue	5	Constitution	4	Percep-vue	7
Ouïe	5	Volonté	5	Percep-ouïe	7
Sens	6	Intuition	7	Guérison	5
Taille	6	administration	7		
Niveau		astrogation	1		
Niveau		astronomy	4		
Crit Rcl		compability	6		
Malus RCL		computer	4		
Seuil EQM		economy	6		
Seuil conscience		law	5		
Malus DMG		mechanic	2		
		mineralogy	4		
Pogon	115918	navigation	1		
	122000	physics	1		
	3500000	piloting earth	5		
	3000	piloting space	1		
	126000	research	2		
	4000	space bard	7		
		space ingenierie	1		
		0-G	1		
		Senseur	2		

seca. informatique 1

liquid locales
 Bureau en charge : Agents impériaux
 (Securite)

Inspection classe 6
 Agent Biguan. Mo

Auxiliary locks

P.R.C. HealthCare, Hospital personnel
 Grade

me Doctor
 /Director

Locales

Circuit Training

Tragehouse

Surgical

TABLE_U.XLS

0	0-4	5-10	11-17	18-27	28-49	50-71	72-81	82-88	89-94	95-99	A
1	0-4	5-9	10-16	17-24	25-44	45-68	69-78	79-87	88-93	94-99	A
2	0-3	4-8	9-14	15-21	22-38	40-65	66-77	78-85	86-92	93-99	A
3	0-2	4-7	8-12	13-19	20-34	35-63	64-75	76-84	85-92	93-99	A
4	0-2	3-6	7-10	11-16	17-23	30-60	61-73	74-83	84-91	92-99	A
5	0-2	3-5	6-8	9-13	14-24	25-57	58-71	72-82	83-91	92-99	A
6	0-1	2-4	5-6	7-10	11-19	20-54	55-69	70-81	82-90	91-99	A
7	0	1-2	3-5	6-7	8-14	15-51	52-68	69-79	80-90	91-99	A
8	0	1	2-3	4-5	6-9	10-49	50-66	67-78	79-89	90-99	A
9	0	1	2	3-4	5-46	47-64	65-77	78-89	90-99		A
10	0	1	2	3-40	41-60	61-75	76-87	88-99			A
11	0	1	2-29	30-53	54-70	71-85	86-99				A
12	0	1-9	10-40	41-62	63-81	82-99					A
13	0	1-26	27-53	54-77	78-99						A
14	0	1-32	33-66	67-99							A
15	0	1-50	51-99								A

10 BIBLIOGRAPHIE

10.1 OUVRAGES ET TEXTES ETHNOMETHODOLOGIQUES :

CONEIN, Bernard, L'ethnométhodologie comme sociologie descriptive : réflexivité et sui-référentialité des catégories sociales, Cahiers de recherche Ethnométhodologique n°1, juin 1993

COULON, Alain, Qu'est-ce que l'ethnométhodologie, revue « Quel corps » n°32/33, Editions de la passion, Montreuil, décembre 1986

COULON, Alain, L'ethnométhodologie, Collection « Que sais-je ? », Presse Universitaire de France, 1987

GARFINKEL, Harold, studies in ethnomethodology, traduction en français du chapitre 1 par Jacqueline Signorini

LECERF, Yves, Le champ d'étude de l'ethnométhodologie, www.ai.univ-paris8.fr, texte non daté.

Pratiques de formation (Analyses), « Ethnométhodologies », Service de la formation permanente, Université de Paris VIII, 11-12 octobre 1986

10.2 OUVRAGES ET DOCUMENTS SUR LE JEU EN GENERAL ET LE JEU DE ROLE EN PARTICULIER

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, Collection Folio/Essais, Editions Gallimard revue et augmentée, 1967

CARSE, James P., *Jeux finis, jeux infinis*, Editions du Seuil, 1986

HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, Collection tel, Editions Gallimard, 1951

MUCCHIELLI, Alex, *Les jeux de rôles*, Collection « Que sais-je ? », Presses Universitaires de France, 1983

Site de la compagnie des forgers de rêve, <http://www.seishin.fr> :

- Chanoine et Licorne, jeux de rôle, rêve et imaginaire, mai 97

- Chanoine, Contexte et style de jeu, mai 97

- Chanoine et Licorne, Le processus de création imaginaire, juin 97
- Chanoine, Et le Sénat, que pense-t-il de tout ça ?, mai 97

Site de la Fédération française de Jeu de Rôle, <http://jdr.dyn.ml.org/ffjdr>

Site des états généraux du jeu de rôle, <http://www.mygale.org/06/imagine>

Site personnel présentant l'univers de jeu dans lequel se déroule la partie décrite, <http://perso.club-internet.fr/ffieve12/>

10.3 OUVRAGES GENERAUX

ECO, Umberto, *De superman au surhomme*, Grasset, 1978

GOFFMAN, Erving, *Stigmate*, Collection « Le sens commun », Editions de minuit, 1975

GOFFMAN, Erving, *Asiles*, Collection « Le sens commun », Editions de minuit, 1968

FOUCAULT, Michel, *Surveiller et punir*, Collection Tel, Gallimard, 1975

SARTRE, Jean-Paul, *Le communisme et la paix*, Situations, VI, Gallimard, 1964

WEBER, Max, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Plon, 1964

Les univers de la science fiction, « *Essais* », *supplément à « Galaxies »* n°8, mars 1998