

Éloge
du
Jeu de
Rôle

Antoine Morgenthaler

essai

*une chose dont je ne
pouvais qu'effleurer
la véritable puissance
et la valeur ludique,
artistique, et politique.*

*Je sentais que je
pouvais aller plus loin,
qu'il y avait des
trésors
sous la surface*

Prologue

J'ai découvert le jeu de rôle par hasard, il y a une dizaine d'années, dans un camp de vacances d'été. J'ai immédiatement «accroché». Non seulement parce que ce type de jeu est unique (centré sur la créativité et l'imagination), ou parce qu'il invite à une activité de groupe où la collaboration et la complicité sont au premier plan, ou bien encore parce qu'il propose une expérience immersive et intense.

Très rapidement un sentiment s'est développé en moi. Une intuition profonde. J'avais découvert un univers au potentiel énorme. Quelque chose dont je ne pouvais, pour l'instant, qu'effleurer la véritable puissance et la valeur ludique, artistique, et politique. Je sentais bien que je pouvais aller plus loin, qu'il y avait des trésors à découvrir sous la surface. Mais à ce moment là je ne connaissais pas encore une assez grande diversité de jeux et je n'avais pas non plus les outils intellectuels pour analyser les choses; mon intuition s'est petit à petit muée en frustration puis en déception, alors que les parties de jeu de rôle se renouvelaient peu et me satisfaisaient de moins en moins au fil du temps.

*Il y a un an, j'ai découvert **La Cellule**, un blog de podcasts (<http://www.lacellule.net/>) dédiés à la réflexion et à l'échange autour de la pratique, la création et la promotion de jeux de rôle indépendants. J'y ai trouvé des jeux, des auteurs, et une démarche intellectuelle et artistique qui m'ont fait littéralement redécouvrir le jeu de rôle. J'y ai enfin trouvé ce qui me manquait : une base d'exemples concrets, de théories et de réflexions en résonance avec les miennes pour relancer et nourrir mon ancienne intuition. Depuis, je pratique assidûment le jeu de rôle à travers une grande variété de jeux, d'auteurs, de contextes, et avec des joueurs différents.*

Cet essai est le résultat de l'interaction des théories et des concepts discutés dans les podcasts de la cellule ou dans les articles des auteurs qui y participent, et de ma propre expérience de joueur, de game designer et d'auteur en devenir.

Le jeu de rôle sur table étant une activité encore très peu connue et très peu pratiquée, l'essentiel de ce que je vais proposer ici vient de ma pratique, de mes intuitions, analyses et des échanges avec d'autres joueurs.

Mais je suis aussi convaincu qu'il est nécessaire de jouer pour en saisir réellement la nature, et le potentiel.

*notre esprit a soif de
challenge mental,
c'est ce qui le
maintient alerte
et efficace, toujours
en train d'améliorer sa
compréhension
du réel*

Le jeu et l'apprentissage

Le jeu de rôle est un jeu. Ce n'est pas anodin. Le jeu a de la valeur. C'est un outil pédagogique et intellectuel formidable. En jouant nous apprenons sans cesse. **Raph Koster** développe dans son livre *A Theory of Fun for Game Design (1)* l'idée que les jeux utilisent la tendance naturelle de notre cerveau à résoudre des problèmes et chercher des liens logiques. Notre esprit a soif de challenge mental, car c'est ce qui le maintient alerte et efficace, toujours en train d'améliorer sa compréhension du réel.

Pourquoi jouer et apprendre c'est la même chose ?

La psychologie cognitive, depuis Jean Piaget jusqu'aux neurosciences actuelles, démontre la corrélation profonde entre le jeu et l'apprentissage. Apprendre, c'est développer sa compréhension du fonctionnement du monde et intégrer des concepts qui aident à évoluer dans ce monde.

Dans la démarche scientifique on apprend par les expériences. Jouer, à la base, c'est faire l'expérience du réel. Un enfant de quelques mois joue avec de la matière, des billes, des cubes, des jouets, et à travers eux fait l'expérience d'un certain nombre de phénomènes physiques. Il va découvrir et intégrer le phénomène de la gravité, le fait qu'une matière n'en traverse pas nécessairement une autre même en cognant fort dessus, ou alors qu'elle se casse. Certaines

matières sont solides, d'autres liquides, d'autres malléables comme la pâte à modeler. Il découvre des concepts comme la perspective. Un enfant qui se cogne dans les murs lorsqu'il court partout c'est en partie parce qu'il n'a pas encore bien compris comment sa vue perçoit son environnement. Il découvre les règles qui régissent le monde. Les règles du jeu de la réalité où il évolue. Il les apprend en jouant dans cette réalité.

Pour les animaux, une activité ou un comportement est "récompensé" par de la joie, une sensation agréable ou tout autre retour positif : c'est souvent le signe que ce trait est un avantage pour la survie de l'espèce retenu par la sélection naturelle. Si un grand nombre d'espèces animales et en particulier les mammifères jouent c'est que ce comportement aide énormément à développer la compréhension du réel. Jouer stimule le cerveau, activité indissociable de la curiosité, du besoin d'explorer, et du plaisir d'apprendre.

Dans la petite enfance nous jouons de façon concrète et terre à terre. Mais petit à petit le jeu évolue pour devenir plus conceptuel, plus imaginaire. Il prend des dimensions symboliques et structure la pensée émotionnelle. Jouer est la base de l'imagination, de la capacité de concevoir, de se représenter les choses, de faire des hypothèses, des associations d'idées, de se projeter dans une réalité nouvelle et la faire advenir. C'est un aspect central de l'intelligence humaine.

Un jeu, au sens courant, est un

cadre structuré dans lequel on joue. Chaque jeu implique des objectifs et des règles propres qui se subsistent pour un temps à la réalité, ouvrant sur «un monde à part». Mais, à la base, le jeu de l'enfant qui joue n'a pas de cadre donné autre que celui du réel. Le jeu le plus élémentaire est le jeu de l'exploration des règles du réel. Quand il est construit et organisé le jeu est l'exploration des règles d'une abstraction, d'un substitut du réel, de concepts, de thèmes ou de mécaniques inventées par l'homme.

On peut courir pour arriver quelque part, courir pour le plaisir de courir, courir pour en apprendre plus sur le corps humain, ou simplement pour la beauté du geste. Mais les principes fondamentaux de la course sont les mêmes qu'elle prenne une finalité utilitaire, ludique, esthétique ou scientifique. Il y a un lien fondamental entre ces formes de course et, les enseignements tirés de l'une peuvent s'appliquer à l'autre.

D'après **Raph Koster**, si un jeu nous ennuie, et que l'on ne s'y amuse plus, c'est qu'on a appris tout ce qu'il avait à nous transmettre. Il est devenu prévisible. Il ne nous présente plus rien à acquérir. On a "fini" le jeu. Le plaisir du jeu est en grande partie le plaisir de l'incertitude.

Notre perception consciente de la réalité est une interprétation du cerveau à partir de nos sens limités, une vision simplifiée et structurée de la réalité pour nous aider à l'explorer. Notre cerveau filtre énormément d'informations pour que l'on ne sature pas. Les illusions d'optique

*beaucoup de jeux
modernes se
contentent de nous
faire travailler des
compétences dont
l'utilité est limitée. (...)*
Mais les challenges de
la société moderne
*nécessitent de
développer des
compétences bien
différentes*

et nombre de phénomènes liés au fonctionnement du cerveau montrent que l'on voit la réalité à travers un voile conceptuel. Le cerveau la simplifie, la rend digeste, la rend compréhensible. Jouer c'est construire des modèles mentaux plus robustes pour appréhender cette réalité. S'habituer à ces modèles et les faire siens.

Malheureusement beaucoup de jeux modernes se contentent de nous faire travailler des compétences dont l'utilité est limitée. Des savoir-faire de chasseur-cueilleur : la perception spatiale, l'identification rapide d'un danger, les réflexes ou la précision de visée. Notre cerveau prend du plaisir à développer ces compétences car elles sont très utiles pour la survie de l'espèce dans un contexte sauvage. Mais les challenges de la société moderne nécessitent de développer des compétences bien différentes. **Raph Koster** conclut son livre en appelant à plus de recherches dans ce sens, à la production de davantage de jeux aux problématiques et aux enjeux contemporains, qui développent des compétences sociales, l'esprit d'initiative, la pensée critique, la créativité, la communication et la collaboration.

Le jeu de rôle est un candidat de choix pour répondre à ce besoin.

Qu'est-ce que le jeu de rôle?

Présentation

Le jeu de rôle est un jeu de société dont le cœur est une conversation entre les joueurs. Le contenu de cette conversation est une fiction cohérente construite par les propositions des joueurs. Pour que quelque chose advienne dans la fiction que produit une partie de jeu de rôle, il est suffisant et nécessaire que tous les participants acceptent que cela ait lieu.

On parle de "jeu" car la conversation n'est pas totalement libre mais est cadrée par des règles qui créent des enjeux ludiques. Ce sont elles qui vont déterminer quel joueur peut dire quoi, quand, et comment il devrait le faire. Elles vont interdire certaines propositions et en encourager d'autres, ou poser des contraintes et demander des contreparties. Elles amènent de l'incertitude, du hasard ou des challenges à surmonter. Elles aident les joueurs à créer dans une direction commune, à faire des propositions approuvées par tous. Elles structurent la créativité du groupe.

On parle de «rôle» car, la plupart du temps, les joueurs ne restent pas extérieurs à la fiction. Ils sont amenés à incarner un ou plusieurs personnages impliqués dans des situations problématiques. Ils vont prendre des décisions pour eux, et expérimenter ces situations fictives à travers le point de vue subjectif de chaque personnage. Le joueur est impliqué, il devient tout à la fois l'un

des acteurs de la fiction et l'un de ses auteurs.

Le *brainstorming* de groupe qui est le support du jeu de rôle n'est fondamentalement pas très différent de celui que l'on peut effectuer en organisant un emploi du temps, en imaginant un événement hypothétique et ses conséquences, en préparant un voyage entre amis ou au cours d'une discussion politique. C'est l'un des moteurs de la pensée humaine collective et le jeu de rôle utilise ce moteur à des fins ludiques et artistiques.

Ces éléments sont le plus petit dénominateur commun du jeu de rôle. Le reste appartient à chaque jeu de rôle spécifiquement.

La diversité du jeu de rôle

Les espaces de libertés laissés par les règles sont différents pour chaque jeu. Chaque partie de chaque jeu construit une fiction différente. Chaque jeu utilise du matériel différent (dés, cartes, crayons et papier, accessoires numériques, jetons etc.), voire aucun matériel. Certains jeux proposent d'incarner un seul personnage, d'autres d'alterner entre plusieurs. Certains jeux répartissent les responsabilités des joueurs sur la fiction de façon divisée, avec un meneur de jeu ayant une forte autorité sur le monde et les autres joueurs ayant une forte autorité sur un personnage unique. D'autres les répartissent de façon confondue, où les responsabilités de chacun recouvrent celles des autres. Certaines parties durent 30 minutes, d'autres jusqu'à plusieurs heures. Certains jeux développent une histoire

*Un jeu de rôle est un
jeu de société dont le
cœur est une
conversation entre les
joueurs.*

*Le contenu de cette
conversation est une
fiction cohérente
construite par les
propositions des
joueurs*

sur plusieurs parties d'affilées à la manière d'une série, pour d'autres jeux chaque partie est indépendante. Chaque jeu peut aborder des thèmes différents et compter un nombre de joueurs différent. La plupart du temps la conversation se tient à l'oral en temps réel, mais il existe des jeux de rôles épistolaires où la conversation est rédigée à l'écrit par lettres interposées.

Comme dans tout jeu de société, il peut y avoir un aspect ludique très poussé, avec la possibilité de gagner ou de perdre des challenges donnés, en compétition ou en coopération, puis que la victoire ou la défaite influencent la suite de la fiction. Même dans la compétition en jeu de rôle il y a l'idée de construire ensemble. Si je joue un avocat et un autre joueur le procureur, j'ai envie en tant que joueur que mon adversaire sache argumenter, soit convaincant et m'oppose un vrai challenge, sinon je vais rapidement m'ennuyer, et la fiction construite ne sera pas intéressante.

Le maelström (2)

Mais dire qu'un jeu de rôle construit une fiction est une simplification et un abus de langage. Une définition plus complexe mais précise est celle que propose Romaric Briand, auteur du jeu de rôle indépendant **Sens** (<http://senshexalogie.fr/>) et animateur du podcast de **La Cellule** : *Le jeu de rôle est un jeu de société dont les règles visent à l'institution d'un maelström lors de ses parties, c'est-à-dire à l'organisation d'une réflexion collective sur des situations en vue d'élabo-*

rer d'innombrables propositions au sujet du contenu fictionnel malléable de la partie.(3)

L'auteur entend, par :

- **proposition** : au sens de la philosophie analytique, une proposition est un énoncé doué de sens et qui amène à imaginer une situation,

- **contenu fictionnel malléable** : une fiction est une histoire imaginaire, mais qui est finie, statique, et qui est identique pour tous même si elle est ensuite interprétée par le récepteur (lecteur, auditeur, spectateur) ; dans le cas d'une partie de jeu de rôle, chaque joueur a son propre contenu en tête - parce qu'il a été inattentif et n'a donc pas tout entendu, parce qu'un énoncé n'évoque pas pour lui la même chose qu'à son voisin, parce qu'un sous-groupe s'est isolé pendant un instant pour construire sa propre histoire de son côté -, il y a donc autant de fictions qu'il y a de joueurs. Romaric Briand préfère parler de contenu fictionnel, et il est malléable puisqu'il évolue au cours de la partie et que l'on peut revenir en arrière, c'est-à-dire décider *a posteriori* de changer un élément qui avait été considéré comme acquis,

- **maelström** : le terme désigne un procédé de réflexion collective, chacun faisant des propositions pour créer un contenu accepté par tous ; lors d'une partie, les joueurs imaginent des situations problématiques qui vont amener à en créer d'autres; à partir d'une situation, chaque joueur va imaginer ce qui peut advenir ensuite, ce que Romaric Briand appelle le *brainstorm*, et le maelström

est l'ensemble des *brainstorms* créés par une situation problématique.

Le maelström n'est pas un phénomène exclusif au jeu de rôle. Il est une conversation entre plusieurs personnes où l'on énonce des propositions pour construire quelque chose : un projet commun, le repas qu'on va préparer pour Noël, ou le contenu fictionnel malléable d'un jeu de rôle. Dans le cadre du jeu de rôle cette conversation est canalisée par des situations problématiques et des règles, à la manière d'un courant d'air canalisé dans un tuyau étroit qui accélère et gagne en puissance. C'est le but des règles : créer et entretenir le maelström. Quand la partie se passe bien on obtient une vraie tornade de créativité. Les idées fusent, la fiction est riche et plaît aux joueurs. **Le maelström est un processus**, c'est le courant de la conversation. Le cœur du jeu de rôle est donc, par définition, une activité dynamique, créative et fortement interactive. Une partie ne peut littéralement pas fonctionner sans que les joueurs soient volontaires et engagés. Cela demande un réel investissement en énergie, ainsi qu'un effort intellectuel et imaginaire. Il est très courant d'être fatigué à la fin d'une partie. C'est un exercice mental et social intense, aux antipodes d'un loisir passif et consommateur. Enregistrer et diffuser une partie de jeu de rôle ne permet pas de retranscrire ce qui fait le cœur de l'expérience de jeu, car on ne peut pas retransmettre les pensées des joueurs.

*un jeu de société dont
les règles visent à
l'institution d'un
maelström lors de ses
parties, c'est-à-dire à
l'organisation d'une
réflexion collective sur
des situations en vue
d'élaborer
d'innombrables
propositions au sujet
du contenu fictionnel
malléable de la partie*

Romarc Briand

La conversation est le support et le produit du jeu de rôle

Ce qui est intéressant c'est que le support du maelström et son produit sont proches voir confondus.

La conversation du méta-jeu, c'est-à-dire le jeu sur le jeu, où l'on échange des informations sur les règles ou bien où l'on dialogue directement de joueur à joueur, alterne avec la conversation du jeu, celle qui constitue le contenu fictionnel, souvent sans produire une coupure brute. Mais les deux se confondent facilement. Quand un joueur en informe un autre qu'en vertu des règles, il lui faut faire un choix difficile, et qu'il l'informe des conséquences possibles de ce choix, ce joueur donne une information mécanique, mais en même temps il décrit quelque chose sur la situation fictionnelle, il met en place un dilemme, un moment de tension dramatique. C'est une activité dans laquelle la pratique et la prise de recul sur cette pratique sont simultanés.

De multiples postures en parallèle : acteur, auteur, spectateur

Tous les joueurs sont auteurs, acteurs et spectateurs du contenu fictionnel malléable créé collectivement. Chaque joueur pratique chacune de ces trois postures à un moment ou un autre dès qu'il joue à un jeu de rôle.

Dans la posture d'acteur, le joueur interprète un personnage, allant jusqu'à improviser ce qu'il dit dans un dialogue. Cette posture est souvent associée à la première personne, on cherche à défendre

les intérêts de son personnage. Dans la posture d'auteur, le joueur fait des propositions descriptives sur un personnage ou le monde en général, à la façon d'un auteur de conte ou de roman. Cette posture est souvent associée à la troisième personne, on décrit des faits pouvant être extérieurs à la volonté d'un personnage.

Enfin, la posture de spectateur intervient parce que c'est un jeu de groupe. Quand un joueur parle, les autres vont réagir, approuver ou désapprouver par un rire, un silence, en faisant une proposition à leur tour ou en faisant appel aux règles. Chacun est le spectateur des propositions des autres. Mes propositions n'ont d'intérêt que si elles sont entendues, acceptées, et réutilisées par autrui pour aller de l'avant et proposer autre chose. Dans un sens, un joueur est aussi spectateur de ses propres propositions.

Dans un jeu de rôle bien conçu, les différentes postures n'entrent pas en conflit entre elles. Elles se combinent en symbiose et renforcent l'expérience. Pour bien comprendre les enjeux d'une situation avant d'incarner son personnage, le joueur a besoin de prendre du recul, de bien saisir les enjeux de ce qui se passe pour décider comment son personnage va le vivre et réagir. Avant d'être acteur de son personnage, le joueur en a été l'auteur lorsqu'il l'a imaginé et crée, et continue à l'être dès que des questions se posent sur le passé de ce personnage par exemple.

Un jeu d'écoute et de confiance

On ne crée pas seul pendant une partie de jeu de rôle. La pratique du jeu de rôle est indissociable des notions d'écoute, de partage, de confiance, d'alignement des attentes des joueurs, de complicité, de collaboration, et de respect de l'autre. Pratiquer le jeu de rôle c'est apprendre à créer à plusieurs. Apprendre à laisser aux autres des responsabilités et à assumer les miennes devant eux. Apprendre à être à l'aise dans un contexte social intime.

Un jeu de rôle en particulier présente très bien cette idée : **Shades**, de *Victor Gijbers* ; allant jusqu'à faire de cet aspect du jeu de rôle son objectif principal et le cœur de son propos : *Lorsque vous jouez à Shades, vous et un ou deux autres joueurs allez essayer de créer au pied levé un drame captivant sur la question du pardon. Chacun à son tour va raconter une partie de cette histoire du point de vue de son personnage et vous allez tenter de rassembler ces morceaux en un tout cohérent. Mais les règles du jeu sont plus exigeantes que cela : Shades est un jeu coopératif qui vous lance un défi. Ce défi est de raconter une histoire cohérente et émouvante avec le ou les autres joueurs, et d'y parvenir uniquement en racontant cette histoire, sans s'être mis d'accord au préalable et sans jamais discuter de l'histoire durant la partie. Ça vous semble compliqué ? C'est plus facile qu'il n'y paraît une fois que vous avez appris à avoir confiance dans les autres joueurs et à être à l'écoute de leurs envies et de leurs idées.*

*mes propositions
n'ont d'intérêt que si
elles sont entendues,
acceptées,
et réutilisées par
autrui pour aller de
l'avant et proposer
autre chose*

*Toutes les règles de **Shades** sont faites spécifiquement pour vous aider à bâtir cette confiance et cette écoute. Elles vont vous aider à comprendre quel genre d'histoire les autres joueurs aiment et comment ils tentent de vous exprimer leurs idées. Elles vont vous aider à apprendre à remettre votre contrôle de l'histoire aux autres lorsque c'est pertinent, sans devoir vous soumettre. Vous allez non seulement raconter des histoires formidables en vous amusant, mais il se pourrait en plus que votre amitié en soit renforcée. (4)*

Dans **Shades**, tout ce qui est dit, le moindre mot prononcé par un joueur est intégré à la fiction de façon irréversible. Personne ne peut empêcher une proposition d'être validée ou revenir dessus à posteriori. Les joueurs ont un pouvoir immense et donc une responsabilité énorme.

Les savoir-faire et les compétences du jeu de rôle

Le jeu de rôle peut nous entraîner de façon intense et ciblée à des compétences précises et de façon plus large qu'un jeu purement mécanique. On peut apprendre à improviser plus vite, développer une imagination plus réactive, apprendre à bluffer, apprendre à argumenter, à développer des capacités de déduction ou de raisonnement logique, à prendre la parole en public, à jouer la comédie, etc.

Le jeu de rôle peut aussi apprendre à mieux collaborer, à créer en groupe quelque chose d'intéressant. Le joueur est

en permanence dans une démarche où il cherche à plaire aux autres. Il veut que les autres approuvent ses propositions. Il cherche à contribuer à la création commune de façon satisfaisante. Il va donc apprendre à écouter les autres, à anticiper leurs réactions, à être empathique, à mieux fonctionner dans un groupe où tout le monde a des responsabilités, à faire confiance aux autres. La réflexion collective du jeu de rôle est bien plus apte à trouver des solutions satisfaisantes aux problématiques de la société moderne que la réflexion individuelle. Par nature, un jeu de rôle est une mini-société organisée par un contrat social et des règles acceptés par les joueurs. Tout jeu de rôle met en place des questionnements sur la législation et le vivre ensemble.

Développement personnel

Avec ses postures multiples qui se confondent et alternent sans cesse, le jeu de rôle nous entraîne naturellement à être à la fois en immersion et en analyse, à prendre du recul sur nos actes et les analyser efficacement pour en tirer des leçons, et à agir avec lucidité, sans être perdu dans l'action et le rythme du présent. C'est un remarquable outil pour le développement personnel.

Le jeu de rôle est un réel espace de liberté, de droit à l'erreur. En tant que jeu d'une part et aussi en tant que fiction orale, dont le but est d'être apprécié au présent, et pas retranscrite ou diffusée. C'est une activité où ce qui compte c'est l'instant. L'éphémère de cet instant

donne une liberté immense. On peut se laisser aller à l'expérimentation de soi-même. Laisser certains aspects mineurs de notre personnalité devenir majeur le temps d'une partie, et les explorer jusqu'au bout, en savoir plus sur qui l'on est. La personnalité est multiple, floue, malléable. Elle combine ce que l'on comprend et exprime consciemment de ce que l'on pense être, ce que l'on voudrait être, notre perception de ce que les autres pensent que l'on est, et les couches inconscientes de notre caractère. Et chacun de ces aspects peut varier selon l'humeur, le contexte, ou les gens autour de nous. Le jeu de rôle permet d'explorer tous ces éléments.

La façon dont on se définit, l'identité formulée consciemment ne se construit que par contraste, par comparaison avec autrui, comme un miroir. Je peux mieux comprendre qui je suis par comparaison avec un autre être humain en face de moi, ou avec un personnage de fiction. Mais l'empathie et la comparaison avec un personnage de fiction écrit et déterminé a des limites que le jeu de rôle peut dépasser. Un personnage de jeu de rôle va être incarné. Je vais construire, analyser, explorer et décortiquer sa personnalité, la confronter à des enjeux et situations crédibles pour ce personnage. Je vais mettre en jeu qui est ce personnage, et les leçons que je peux en tirer seront d'autant plus authentiques et utiles.

Je peux en apprendre plus sur moi mais également sur les autres. Me mettre dans la peau d'un personnage pensant différemment, ayant une vision du

Je peux mieux
comprendre qui je
suis *par comparaison*
avec un autre être
humain en face de
moi, ou avec un
personnage de fiction.

Mais l'empathie et la
comparaison avec un
personnage de fiction
écrit et déterminé a
des limites que le jeu
de rôle peut dépasser

monde et des arguments pour la défendre que je ne partage pas, permet de développer de façon profonde de l'empathie et de la compréhension pour autrui. Je ne vais pas juste analyser intellectuellement ses arguments, je vais vivre dans sa position, j'aurai un rapport émotionnel, intime avec lui, et bien que cette expérience ne change probablement pas mon avis, je développerai un respect et une bienveillance réelle, basée sur du vécu.

Enfin, dans un monde de plus en plus rapide et connecté, où la place pour des relations personnelles intenses et des relations à échelle humaine est de plus en plus rare, le jeu de rôle offre un espace précieux. On peut l'utiliser pour contempler ensemble une création éphémère, partager un moment intime, se confronter à des sujets et des situations émotionnellement lourdes en toute sécurité, et développer son monde intérieur et les liens avec ses amis proches.

Potentiel politique du jeu de rôle

Un problème à résoudre

La politique moderne est confrontée à un sérieux problème. Elle est incapable de se réinventer et d'évoluer au même rythme que le monde de plus en plus rapide qui l'entoure. La politique nous semble de plus en plus éloignée des réalités de la société. De plus en plus de gens ne se sentent pas écoutés ni représentés par les gouvernements. Ils n'ont pas l'impression de faire partie de la politique, d'avoir de vraies interactions avec elle.

Actuellement l'essentiel de la représentation du citoyen et l'aspect que l'on considère généralement comme ayant le plus d'impact est le suffrage universel. Et il fonctionne comme un questionnaire à choix multiples figé, guère mieux qu'un mauvais jeu vidéo. Le citoyen est consulté pour trancher entre des options qu'il n'a pas déterminées, pas pour être force de proposition et de construction. Le système n'encourage pas et ne facilite pas la proposition d'options supplémentaires ou de choix plus subtils. Si une partie de jeu de rôle était constituée exclusivement d'une suite de choix "A, B ou C ?", et que les joueurs n'avaient aucun contrôle réel sur ce que chaque choix implique, personne n'aurait envie d'y jouer. Encore moins si la partie imposait d'attendre plusieurs années entre chaque choix. Les joueurs se

sentiraient contraints, privés de responsabilités et d'impact. Ils ne se sentiraient pas impliqués en tant qu'individus, n'auraient aucun sentiment de contrôle et d'interactivité. De plus en plus de gens s'abstiendraient de jouer, ou bien n'accorderaient plus aucune importance à respecter les règles. Une situation familière non ?

La politique n'est pas perçue comme un espace d'expression et d'expérimentation de nouvelles idées. Ni comme un espace de dialogue et de construction collective. Il est vital que la politique soit davantage perçue comme un terrain de jeu. Un jeu qui enseigne la citoyenneté et le vivre ensemble. Un jeu laissant des espaces de créativité pour expérimenter de nouvelles règles et de nouveaux modèles adaptés à l'avenir. Il faut concevoir des systèmes de jeu à échelle humaine pour que chaque citoyen soit impliqué dans la société, et qui ne fonctionnent pas uniquement par la contrainte matérielle et les conséquences négatives. Un jeu comportant presque exclusivement des mécaniques de punition est un jeu mal conçu et anti-immersif. Le respect des règles est nécessaire pour qu'un jeu fonctionne de manière stable, mais au-delà de ces contraintes de départ nettes, le jeu doit récompenser et encourager un joueur impliqué et les bonnes initiatives de façon transparente et équitable.

Le jeu de rôle est une piste très prometteuse pour tester des protocoles d'écoute et de dialogue et créer de nouveaux modèles politiques qui ne soient pas idéologiques, conformistes, ou obsolètes.

*de plus en plus de
gens ne se sentent
pas écoutés ni
représentés par les
gouvernements.*

**Ils n'ont pas
l'impression de faire
partie de la politique,
*d'avoir de vraies
interactions avec elle***

Les maelströms du monde réel

Jouer au jeu de rôle c'est prendre l'habitude d'être confronté à des maelströms et à en explorer les mécanismes, de façon immersive et analytique en parallèle à travers les différentes postures du jeu de rôle. Par conséquent le jeu de rôle permet de devenir plus lucide face aux maelströms ayants des enjeux réels. Savoir les identifier et prendre du recul pour les critiquer, échapper à leurs déterminismes, les transformer et les améliorer. Il faut prendre conscience que la tornade existe pour entrer dans l'œil du cyclone sans danger et mieux la comprendre.

Une grande partie des "réalités" qui constituent le vivre ensemble dépendent d'un contenu fictionnel malléable cohérent. Ils ont été construits par une succession de propositions et de validations de la part des personnes ayant l'autorité sur le sujet. L'orthographe, les mathématiques, la science en général et bien sur la législation se construisent de cette façon. Notre façon de penser, de percevoir le monde et de se le représenter est façonnée par des maelströms. La réalité n'a de sens que parce que les humains ont des consensus, des fictions qu'ils ont approuvés entre eux pour décider du sens des mots et du sens des concepts qui les entourent. La politique, et surtout la communication politique, déborde de fictions, d'histoires, de récits utilisés pour fédérer les gens, pour qu'ils s'identifient.

Prendre conscience que le "réel" est une illusion, une sim-

plification du cerveau, c'est la fin de l'immobilisme. Et potentiellement une forme de fin des idéologies. Mais une telle remise en question à un niveau personnel de ce qu'on l'on prend pour acquis, pour fiable ou pour établi peut faire peur. La confrontation avec les idées pour ce qu'elles sont, le droit de les critiquer au-delà de nos préjugés et de nos croyances, la rencontre et le débat avec autrui peuvent nous sembler dangereux, mais si tout dialogue présente des opportunités de conflit, tout conflit n'est pas dangereux, et la confrontation au sens le plus violent du terme peut être extrêmement constructive.

"Réfléchir est très dangereux, mais ne pas réfléchir l'est encore plus." Hanna Arendt.

Le mot "démocratie" n'existe pas en soit de façon absolue. Ce n'est pas un idéal politique parfait à atteindre. C'est un concept humain, et si nous voulons qu'il soit à la hauteur de nos espérances il faut être prêt à le questionner, le modifier, le faire évoluer en même temps que le monde. Prendre du recul avec les concepts et les rendre accessibles, c'est faciliter la critique des idées sans critiquer les individus.

L'implication nécessite de la responsabilité

Un phénomène visible en jeu de rôle et que les professionnels de la pédagogie connaissent bien, c'est la nécessité de responsabiliser un individu pour l'impliquer dans une activité. Dans les jeux de rôles où l'autorité sur la narration est quasi-intégralement octroyée à un

seul joueur, comme cela peut être le cas quand un meneur de jeu écrit et fait jouer un scénario très rigide avec peu d'espaces de libertés, les joueurs ne sont pas responsabilisés et créatifs. Ils ont tendances à adopter soit un comportement de soumission résignée et de passivité, soit un comportement de rébellion contre l'autorité. Il est courant de voir des meneurs de jeu, inconscients de la cause du problème, se plaindre que leurs joueurs sont trop passifs et ne prennent aucune initiatives, leur donnant le sentiment qu'ils sont les seuls à donner de l'énergie et qu'ils portent à eux seul la partie sur les épaules, ou pire, se plaindre que leurs joueurs passent leur temps à jouer contre, faisant tout pour réduire leur préparation à néant et détruire le scénario. Et souvent à cause de ces comportements ces meneurs n'osent pas donner plus de responsabilités à leurs joueurs, comme rien ne leur montre qu'ils le prendront au sérieux. Mais quand ils le font ils sont souvent surpris par le talent créatif et l'engagement des joueurs.

Pour évoluer et prouver qu'il peut être responsabilisé, un enfant, ou un adulte, a besoin que l'on croie en lui, que l'on ait confiance en son potentiel. Il a besoin de pouvoir prendre des responsabilités. Il doit être en partie acteur et auteur de son parcours et de son vécu, le subir de l'extérieur ne lui donnera pas envie d'être impliqué, créatif et dynamique. Il ne prendra aucune initiative.

Le jeu de rôle nous montre que dans un système viable et fertile, la légitimité d'un individu

réfléchir *est très
dangereux, mais
ne pas réfléchir l'est
encore plus.*

Hanna Arendt.

à être responsable de quelque chose dépend du système et des règles que tous ont acceptées, le contrat social sur lequel ils sont tous d'accord, et surtout de l'approbation des autres joueurs. Les commentaires, les critiques, les encouragements, ou tout simplement les propositions ou les contre-propositions d'autrui invitent chaque joueur à modifier la façon dont il exerce ses responsabilités. Si j'ai l'autorité sur mon personnage, cela ne veut pas dire que je peux faire n'importe quoi avec lui.

Créer des jeux de rôle et développer une compréhension théorique de cette activité, c'est inventer de nouvelles manières de structurer des conversations de manière à les rendre fertile. En un sens la question centrale que tout auteur de jeu de rôle se pose est la suivante : "Comment puis-je amener les joueurs à avoir une conversation dynamique, collaborative, et riche, où chacun est impliqué dans une création commune fertile ?"

Le jeu de rôle peut réinventer La politique, en reconstruisant Le politique

Les médias classiques sont en théorie efficaces pour relayer les faits (mais en pratique la forme impacte notre vision du fond et le choix de quels faits sont présentés ou non tord notre perception du monde), mais aucun n'est efficace pour construire la conversation citoyenne, le dialogue politique, le brainstorming social. Les discussions associatives, les débats dans une communauté et les échanges citoyens en général ont beaucoup à profiter du jeu de rôle. La vie politique qui

compte, celle qui a un impact perceptible pour ceux qui y participent est un maillage social dense. Des liens de personne à personne, d'association à association, d'individus à institutions.

Le jeu de rôle nous invite à partager, dialoguer et créer en collaboration à échelle humaine. Au lieu de regarder ce qui se passe loin de moi, et désespérer devant mon incapacité à être auteur et acteur d'une fiction titanesque, je peux prendre soin des liens autour de moi. Pour changer le monde, il faut commencer par se changer soi-même, et ses amis proches. Le jeu de rôle est une activité intense et intime parfaite pour aller dans ce sens.

Dans un système politique mature on devrait avoir le droit à la liberté d'appartenance et de représentation multiple. Un individu n'est pas un participant d'un seul maelström, celui de la citoyenneté basée sur le découpage géographique. Il participe au vivre ensemble à travers tout ce qui le constitue. On peut être citoyen à la fois en tant que parisien et en tant que grand-père, fonctionnaire et musicienne amateur, retraité et ancien prisonnier, croyante et médecin, homosexuelle et européenne ou cadre et immigré. Le politique s'étend au-delà des frontières, et la seule citoyenneté géographique n'est pas le reflet complet de ce qui a effectivement de l'impact dans le vivre ensemble de la réalité.

Imaginez que l'on divise la population française en 365 groupes tirés au sort, et que chaque jour de l'année chaque personne d'un groupe, soit plus

de 184 000 personnes, soit interviewé deux heures sur sa vision de la situation politique, économique sociale etc. Cependant, de la même façon que dans les systèmes de représentation politique actuels, les interviews seraient regroupées selon la situation géographique des citoyens. Les questions ne porteraient que sur les communes des interviewés, toute proposition sur un autre thème serait considérée comme hors sujet ou ayant un poids mineur. L'avis de A et B sur un sujet X seraient traités avec la même légitimité, même si B est plus fortement touché par les conséquences du maelström X, et a une plus grande autorité et une plus grande responsabilité à son sujet. C'est ce qui se passe dans une élection. Notre système de représentation est rudimentaire car il ne se base que sur une des dimensions des identités des individus. C'est un phénomène inévitable à grande échelle, et qui a sa valeur pour garantir un minimum de représentation pour tous, mais a besoin d'être enrichi et complété par des systèmes de dialogue démocratique à petite échelle, et qui aient réel un impact mécanique sur le système global.

Dans le monde moderne une communauté d'individus se regroupant et communiquant autour d'un centre d'intérêt, d'une activité professionnelle, de croyances, d'opinions, d'un vécu ou de problèmes personnels communs est très peu limitée par les contraintes géographiques. Internet et les médias de communication en général facilitent la rencontre et la prise de contact avec autrui, générant de plus en plus de réseaux complexes d'individus. Des

*la légitimité d'un
individu à être
responsable de
quelque chose dépend
du système et des
règles que tous ont
acceptés, le contrat
social sur lequel ils
sont tous d'accord, et
surtout de
l'approbation des
autres joueurs*

toiles d'araignées sociales intriquées, qui forment des liens indirects entre des individus ou des communautés à priori éloignées.

Cependant il y a des problèmes majeurs avec les réseaux sociaux actuels. Ils ne sont pas conçus comme un milieu efficace pour permettre des dialogues et une écoute de qualité. Formellement parlant ils n'encouragent pas les propos nuancés, développés sur la durée et les réflexions collectives, mais plutôt les messages courts et dynamiques. Les déclarations «choc'» et les effets de spectacle, de surprise ou de scandale sont plus visibles et partagés que les interventions documentées et profondes. Il est courant de voir sur des forums des discussions s'envenimer et des conflits émerger pour des raisons triviales, souvent car les intervenants n'ont à la base pas les mêmes définitions d'un même terme.

La Cellule : Un environnement de conversation fertile

La découverte des *podcasts* de **la Cellule**, a été une véritable bouffée d'air frais intellectuel comparé à tout ce que je pouvais écouter, lire, ou voir sur internet ailleurs à ce moment là. La démarche et la ligne éditoriale de **la Cellule** en font un espace de conversation fertile, enrichissant et un excellent exemple de ce que la pratique et la philosophie derrière le jeu de rôle peut aider à mettre en place comme méthodologies de la réflexion et comme environnements de conversation.

Les podcasts de **la Cellule** sont animés par des passionnés de jeu de rôle qui prennent du plaisir à discuter entre eux d'une activité qu'ils aiment. Les podcasts en eux-mêmes sont une conversation d'un petit groupe de personnes sur un thème donné, liées de près ou de loin au jeu de rôle. Aucun montage ou coupure ne sont opérés. On écoute la conversation retransmise telle quelle au rythme réel, avec les silences, hésitations et lapsus que cela peut comprendre. Un podcast dure généralement entre 40 minutes et 2 heures et demie. L'idée est de prendre le temps qu'il faut pour faire le tour d'un sujet et aborder les commentaires de tous les participants. C'est un contexte où on a le temps de s'écouter. Les intervenants sont très variés. Les débats enflammés, prises de bec et autres désaccords sont courants, et recherchés pour l'émulation intellectuelle qu'ils apportent. Ils fonctionnent car la conversation se fait dans la grande majorité des podcasts entre personnes présentes les unes en face des autres dans la même pièce. Le langage corporel et la proximité physique désamorcent beaucoup de comportements agressifs ou irrespectueux et facilitent l'écoute et l'ouverture.

L'écoute charitable est recherchée. C'est l'idée de toujours laisser à priori le bénéfice du doute à son interlocuteur. Partir du principe que la personne en face de soi est sensée et intelligente, et qu'elle a une bonne raison de dire ce qu'elle dit. Prendre le temps de poser les questions nécessaires pour bien comprendre son message et clarifier les malentendus et

les incompréhensions aussi tôt que possible.

Les podcasts comme **La Cellule** ou Radio-Rôliste (<http://www.radio-roliste.net/>) par exemple sont des supports de conversation efficaces car ils sont à l'image du potentiel du jeu de rôle.. C'est un exemple parlant de la façon dont des contraintes fortes, des règles à priori handicapantes, peuvent canaliser les discussions et générer des conversations riches et productives, loin de la précipitation du monde moderne.

*les réseaux sociaux
actuels ne sont pas
conçus comme un
milieu efficace pour
permettre le dialogue
et une écoute de
qualité*

Conclusion

Le potentiel du jeu de rôle, bien qu'encore grandement sous-exploité, se situe principalement à trois niveaux.

Avant tout, les jeux. L'ambition, les propos recherchés, les efforts et les outils à la disposition des créateurs de jeu de rôle doivent évoluer et se diversifier. Selon moi peu de jeux de rôle actuellement commercialisés exploitent la richesse des outils et des concepts de game design qui sont apparus ces dernières années. Avec tous les liens que le jeu de rôle entretient avec des disciplines comme la sociologie, la psychologie, la juridiction, la compréhension de systèmes complexes, le développement des théories sur le jeu de rôle et l'amélioration de la qualité des jeux créés peut déboucher sur des avancées ou de nouvelles perspectives précieuses.

Ensuite, la pratique. Le jeu de rôle est une activité dont il faut faire l'expérience pour vraiment la saisir et la comprendre. Le maelström ne se laisse pas filmer ou enregistrer, puisqu'il est constitué des pensées des joueurs presque plus que du contenu fictionnel malléable exprimé et validé. Le jeu de rôle devrait être enseigné à l'école. Si la pratique du jeu de rôle était plus répandue, cela permettrait à chacun de développer tout un ensemble de compétences d'écoute, de coopération, de créativité, de sens des responsabilités et de confiance en soi. L'utilisation du jeu de rôle dans l'éducation permettrait d'encourager le travail en groupe, la réflexion collective sur une question plutôt qu'individuelle, la communication, la créativité et bien d'autres savoir-faire.

Enfin, la transposition. Utiliser le savoir-faire de la création de jeux de rôles pour créer des systèmes n'étant plus à proprement parler des jeux mais en réutilisant les techniques. Plus il y aura d'échanges et de progrès dans le domaine de la conception de jeux de rôles, plus on pourra exporter efficacement ses principes dans des domaines proches. Les outils mécaniques et psychologiques du jeu de rôle peuvent s'appliquer ailleurs et grandement améliorer la qualité d'un débat, de la préparation d'un projet d'entreprise ou d'un projet public dans une commune, la réflexion collective pour la résolution d'un problème, ou les discussions autour d'une question politique d'actualité. Le déroulement d'un procès ou la récolte de témoignages. Le jeu de rôle est un domaine d'expérimentation et de recherche dont l'étude permet de bien mieux comprendre le fonctionnement de la réflexion collective et les types de systèmes que l'on peut mettre en place pour augmenter sa fluidité et sa qualité.

Aujourd'hui le jeu de rôle est de loin pour moi l'activité la plus passionnante et la plus gratifiante que je pratique. Elle m'a permis d'enrichir énormément ma compréhension de moi-même et d'approfondir mes échanges avec mes amis proches. C'est quelque chose à découvrir. Cette activité est si intimement liée à la psychologie, à l'imagination, à toutes les formes de communications humaines et au plaisir de la création à plusieurs qu'il y a toujours quelque chose à découvrir, à explorer, à apprendre, à questionner.

*le jeu de rôle est un
domaine d'expérimentation
et de recherche
dont l'étude permet de
mieux comprendre le
fonctionnement d'une
réflexion collective
et le type de système
que l'on peut mettre
en place pour
augmenter sa fluidité
et sa qualité*

*La maturité de l'homme,
c'est d'avoir retrouvé le
sérieux que l'on avait au
jeu lorsque nous étions
enfant.*

Friedrich Nietzsche

Notes

1
A Theory of Fun for Game Design, 2nd Edition. By Raph Koster. November 2013.
(<http://www.theoryoffun.com/>)

2
Voir Le Maelstrom, de Romaric Briand. Compilation d'articles sur le jeu de rôle. Paru le 31 décembre 2014.
(<http://www.lacellule.net/2014/10/cest-quoi-le-maelstrom-cest-quoi-ce.html>)

3
Romaric Briand, Ludinord 2015 — Conférence sur le jeu de rôle, sur Youtube, 28 mars 2015.
(<https://www.youtube.com/watch?v=V1EsGLNEldc&t=671s>)

4
Introduction du jeu de rôle Shades - <http://alcyon-jdr.com/wp-content/uploads/2016/06/Shades-VF.pdf>

Antoine Morgenthaler

mars 2017



J'ai la passion du jeu.

Celui du bambin qui explore et découvre le monde. Celui de l'enfant qui projette son esprit et assemble ses pensées à travers des jeux de construction. Celui du comédien, que je pratique au théâtre depuis plus de 17 ans.

Celui du questionnement, car très jeune je m'interrogeais sur les règles qu'un jeu me présentait et y restait fermement opposé tant que je n'en comprenais pas la pertinence, l'intérêt d'accepter de telles contraintes. Celui du jeu vidéo, fait de challenges cognitifs, d'expérimentations d'une infinité de mondes virtuels possibles et bien d'autres choses. Celui du musicien. Celui de l'ingénieur, du raisonnement, de la compréhension, de la conception. Celui de l'informatique, jeu de langage et de logique, jeu de création d'intelligences. Celui du *game design*, des systèmes ludiques, le jeu de la création de jeu. Et bien sûr **le jeu de rôle sur table**.

Durant mes études d'ingénieur en informatique, je me suis découvert une passion profonde pour le *game design*. J'ai pris conscience que je voulais travailler autour du jeu, sous toutes ses formes. J'ai alors commencé à me former et à étudier en détail la conception de jeux et d'expériences ludiques. Je me suis penché sur l'émergence du jeu vidéo indépendant pour élargir ma pratique et mes réflexions, puis sur le jeu de rôle. Je travaille à la conception et prochainement à la publication de jeux vidéos et de jeux de rôles indépendants. C'est en tant que *game designer* autodidacte que je propose cet essai pour présenter toute la puissance et la valeur que je perçois dans le jeu de rôle sur table.