

Les outils de sécurité émotionnelle en Jeu de Rôle

La sécurité émotionnelle en tant que source d'engagement ludique

Nicolas “Jack” Nivlet

Mémoire professionnel

Sous la direction de

Cécile Croce

Professeure des universités en Esthétique et Sciences de l'art

Année universitaire 2024-2025

Mots-clés : Jeu de Rôle, sécurité émotionnelle, engagement, inclusivité

Remerciements

Un mémoire, comme une partie de jeu de rôle, est un travail collectif.

Ces personnes y ont contribué amplement et méritent une place spéciale dans ces recherches :

- ★ Ma femme, Louise, pour son engagement lors de ces mois de licence, mais aussi pour ses encouragements perpétuels tout au long de ces dernières années.
- ★ Ma fille, Astrid, qui est ma source de motivation la plus puissante.
- ★ Ma guidante, Mme Cécile Croce, pour sa disponibilité, ses conseils et ses mots justes.
- ★ La promotion de l'amitié 24/25, qui m'a appris que : "Le plaisir est moteur."
- ★ Yannick Hernandez, Brice Ducos et tout l'équipe pédagogique de la Licence professionnelle MJGL, pour leur soutien inconditionnel, leurs conseils, leurs discussions, leurs connaissances et longs débats divers et variés.
- ★ Coralie David, Fabien Hildwein, Romaric Briand, Eric Blaise, Mathieu Bé et tant d'autres, qui ont ouvert, sans le savoir, une porte dans mon esprit rôliste voilà plusieurs années et qui ont mené à la création de ce mémoire.
- ★ Les équipes des Ludotines, de LudoGaronne et de LudoPlage pour leurs encouragements et pour avoir poussé ma réflexion dans ses retranchements les plus profonds.
- ★ Tous les gens à mes tables de jeux qui ont été les cobayes de mes tâtonnements dans la prise en main des outils de sécurité émotionnelle, ces quinze dernières années.
- ★ Aux MJ interviewés, pour leur sympathie et le temps accordé à mes questions farfelues.
- ★ L'équipe de La Tour à Dés, association de jeux à Toulouse, pour être mon laboratoire de tests ludiques.
- ★ A messieurs Pécau et Rosenthal, pour les heures de jeu sur *Capitaine Vaudou* qui restera à jamais mon JdR de chevet. *Pour Damballah Vedo!*
- ★ Au monde rôliste, pour les aventures sans fin, l'amitié ludique et l'envie d'explorer jusqu'à l'épuisement toutes les facettes de ce médium.

Résumé

Ce mémoire s'intéresse à l'usage des outils de sécurité émotionnelle comme un moyen d'engagement des joueur·euses, mais aussi des MJ, à travers leur utilisation, leur absence et leur conscientisation. Faut-il parler de sécurité émotionnelle pour que les joueur·euses se sentent protégé·es en partie de jeu de rôle ? Pour y répondre, une étude qualitative a été menée au travers d'observations de parties de jeu de rôle sur table, d'entretiens semi-dirigés avec les MJ observés, mais aussi avec des professionnel·les de la théorie rôleliste. L'analyse met en évidence le besoin de confiance pour l'épanouissement personnel, la recherche du flow, pouvant mener les joueur·euses à devenir eux-mêmes MJ, dans un cercle perpétuel. Il est également apporté une mise en relation poussée avec le métier de ludothécaire, personnage public proposant du jeu aux bénéficiaires des ludothèques. Ce travail apporte une réflexion avancée sur ce qu'est un outil de sécurité émotionnelle entre liberté créative et cadre sécurisant imparfait, à travers une définition inédite.

Avant-propos

Ce mémoire fait le choix de l'écriture inclusive à travers le point médian et la recherche d'appellations épicènes. Ce choix a été fait en pleine conscience, par volonté d'inclusivité, de cohérence avec le sujet abordé et mes propres convictions personnelles. J'ai tenté de faire attention à la lisibilité des textes en alternant point médian et épicène pour le confort de lecture.

Merci de votre compréhension et bonne lecture.

Sommaire

Ouvrir le manuel du MJ : Introduction	1
I) Lancez pour l'initiative : Définitions et Contexte	6
Le livre d'initiation au JdR : définitions	6
Outils préventifs	16
Outils palliatifs	17
Outils curatifs	19
La table de jeu : contexte de recherche	21
Contexte professionnel	21
Les Ludotines	21
LudoGaronne	22
Mes missions au sein de ces ludothèques	23
Pourquoi ces ludothèques ?	24
II) Derrière le paravent : observations et entretiens	26
Les conditions d'observations	26
Liste des MJ observés	35
Les entretiens, un dialogue pour faire avancer l'histoire	35
Listes des entretiens	35
Résultats attendus	36
Grille d'observation	37
Compte-rendu des parties	38
Constats de l'enquête	39
Chaque table est un flocon de neige : genres, tons et sujets	42
Engagez-vous, rengagez-vous, qu'ils disaient !	47
Les Roses, Épines et Bourgeons de mon enquête de terrain	48
III) Façonner le monde, ensemble	51
Des issues de secours sont situées à l'avant, au centre et à l'arrière de l'appareil	51
Le ludothécaire est un MJ	54
Play, Enjoy, Repeat	59
Ranger les dés : Conclusion	63
Bibliographie	67
Ludographie	69
Glossaire	71
Liste des abréviations	72

Note de Version :

1.1 du 10/10/2025 : correction orthographique

Ouvrir le manuel du MJ : Introduction

Janvier 2021

“Tandis que Gilles Gaston vous apporte vos verres de rhum bien épices, vous en profitez pour rejoindre une table dans un recoin de la taverne. Diverses options s’offrent à vous pour récupérer des informations sur votre prochaine aventure, que faites-vous ?

- *Je vais faire un bras de fer avec l’homme fort au bout du comptoir et sympathiser avec lui ! déclare Mama Juju, maîtresse vaudou pirate, jouée par Léna¹, 32 ans.*
- *Je retourne voir le tenancier pour monnayer des infos, me soumet le Capitaine, joué par Antoine, 33 ans.*
- *Je monte sur la table, déchire mon corset en me mettant seins nus et je chauffe le capitaine corsaire jusqu’à ce qu’il me b*****, annonce Bob, 34 ans.*

Silence notable et gêne visible sur nos webcams, durant cette partie de jeu de rôle.

“Non, on ne peut pas dire ça en JdR”, disais-je. “Ce n’est pas possible ! Encore un débordement et je te vire de la table. Allez, on reprend !”

Léna me confiera en off que la façon de jouer de Bob l’avait mise mal à l’aise pour le reste de la partie et qu’elle a été rassurée que je sois intervenu. À ce moment-là, je cumulais déjà plusieurs années de maîtrise en jeu de rôle, mais c’était ma première table sur ce nouveau jeu de rôle fraîchement acquis, *Capitaine Vaudou* et, encore plus, ma première table à distance, en visio, COVID oblige. Cette période était l’occasion pour nous de créer une réalité alternative à cet enfermement infernal, un moyen de nous échapper et, en même temps, de nous rapprocher de ces ami·es éloigné·es géographiquement.

Encore aujourd’hui, je me demande si j’ai bien réagi, sur le coup de la surprise. Oui, il fallait réagir, mais quelles ont été les conséquences de ma réaction, hormis quelques réflexions de Bob, telle que *“Ah non, je peux pas dire ça, le MJ va pas être content ! [rire sarcastique]”*

C’est à partir de cette partie que j’ai commencé à me renseigner sur les débordements en jeu de rôle et sur la facette supplémentaire que possède le ou la MJ² (Maître, Maîtresse de Jeu) en tant que médiateur. Peut-on agir sur un acte déjà prononcé en partie ou doit-on se prémunir en amont ? D’autres expériences, en tant que joueur, m’ont

¹ Les prénoms ont été modifiés

² Les abréviations sont définies en fin de document

confronté à des participants tenant des propos crus, vulgaires, oppressants, mais toujours en se justifiant par “*c'est du jeu, c'est pour rire*”. Le second degré et la frivolité, selon Gilles Brougère, étaient leurs cartes joker, inconscientes, pour tout dire. Roger Caillois (1958) utilise le principe du ***mimicry***, le simulacre, pour parler de ces jeux où l'on interprète un autre personnage. Toutefois, les concepts de Gilles Brougère et de Roger Caillois se complètent : ce n'est pas parce qu'un rôle est interprété que tout peut être dit. Sous couvert d'humour, Desproges (1982) sous-entendait déjà ces principes : “*Peut-on rire de tout ? Oui. Peut-on rire avec tout le monde ? C'est dur.*”³. Dès mes premières recherches, j'ai pu mettre l'expression de “**sécurité émotionnelle**” dans mon vocabulaire de rôle. Par ces termes de sécurité émotionnelle, on entendra la capacité d'un cadre ludique à permettre à chaque joueur·euse de s'exprimer sans crainte de jugement ou de blessure émotionnelle. En effet, selon Fabien Hildwein (2021), “chaque humain accumule dans son développement des failles personnelles et des traumatismes, susceptibles d'être réactivés par une partie de jeu de rôle” (p.104). Il est alors important de prendre conscience du mal que l'on peut faire avec ses mots, ses attitudes et d'éviter ces situations qui nuisent au médium. La sécurité émotionnelle peut être rapprochée de la notion de *care*. La psychologue américaine Carole Gilligan (1982) définit le care comme “un souci fondamental de bien-être d'autrui et centre le développement moral sur l'attention aux responsabilités et à la nature des rapports humains”. Nous retrouvons ces idées dans les propositions de Asgardodin, Gherhardt & Calaad (2021), pour un billet dans le nonobstant.café, renommant le principe de care anglophone en “*Sollicitude*” en version francophone :

La Sollicitude est un échange consenti qui amène tous les participants à la pleine conscience, à l'empathie, à la compréhension ; à l'inspiration et à l'action ; à la force et à la connexion ; à la détermination et à l'introspection ; à la sécurité, à la régénération et à la guérison ; à la joie, la paix et l'agentivité. La Sollicitude nécessite confiance et consentement. [...] (*Manifeste de la Sollicitude (The Care Manifesto)*, Asgardodin, Gherhardt & Calaad, 2021.)

En voyant les réactions d'autres maîtres de jeu, à la fois répondant bien à la situation aussi bien que se laissant déborder, il m'apparut que le travail de sensibilisation doit se faire à tous

³ Pierre Desproges, Chronique du 28/09/1982 sur France Inter “*Le tribunal des flagrants délires*”

les niveaux : au début de l'aventure (avant les parties), à l'exploration du donjon (pendant la partie) et au retour à la taverne (après la partie).

J'ai pu observer plusieurs parties de jeux dans le cadre de la rédaction de ce mémoire, dans différentes circonstances. D'abord, en convention, là où les stimuli sont les plus gênants, avec le passage du public proche de la table, le bruit ambiant très fort, la non-connaissance des personnes à sa table et potentiellement autour des heures de repas, amorçant le phénomène soit de faim, soit de digestion, avec une chute de la concentration dans les deux cas. C'est là où j'ai rencontré le premier MJ de mes observations (qui sera noté MJ1 par la suite), que j'ai aussi pu observer en ludothèque. Ce deuxième lieu a pu créer une meilleure ambiance, avec un horaire adapté et moins de bruits ambiants, bien que toujours existant. Enfin, lors des parties entre ami.es, l'ambiance est maîtrisée et la zone de confort est bien plus grande. Toutefois, cette zone de confort peut faire apparaître également une certaine forme de liberté dans les propos tenus par les joueur·euses autour de la table. En effet, l'ambiance "entre ami.es" peut laisser place à des débordements, comme nous l'avons vu plus tôt. Dans chacun de ces trois cas, les outils mis en place pour la sécurité émotionnelle peuvent varier pour s'adapter au public d'une part, aux besoins du scénario d'autre part. Une part importante de la gestion de ces aléas revient au pacte, implicite ou non, conclu par les personnes autour de la table.

Toutes les tables observées se sont bien passées sur un plan macro : parties terminées dans les temps, pas de disputes entre les participants, rires et sourires, satisfactions annoncées. Pourtant, toutes les tables n'utilisaient pas d'outils de sécurité émotionnelle et elles se sont bien passées. Ce pourrait-il que les MJ en utilisent inconsciemment ? La réponse est "oui", comme le montrent mes observations que nous verrons en détail un peu plus loin. Il m'est arrivé également d'observer, dans un cadre privé, un rejet des outils de sécurité émotionnelle sous le prétexte qu' "on ne peut plus rien dire". Parmi mes recherches et mes discussions informelles avec de nombreux joueur·euses de JdR, il apparaît une tension entre ceux qui utilisent les outils et ceux qui n'en utilisent pas, avec diverses formes d'utilisation ou de rejet des outils.

Au début de l'année, ma conception du mémoire était de me demander si les MJ utilisaient réellement ces outils. En effet, il en existe à la fois tellement et le monde du JdR est en perpétuel renouvellement qu'il peut être compliqué de s'y retrouver. Beaucoup de MJ ne connaissent même pas le terme de sécurité émotionnelle, lorsque j'en parle de manière informelle. Il me semblait intéressant de connaître la propension de MJ sachant ce qu'est une carte X, l'outil le plus connu et représentatif⁴ de la sécurité émotionnelle, créée par John Stavropoulos, et si elle était à leur table. Lorsque j'ai commencé à approfondir ce sujet, il est apparu qu'elle a mis en exergue beaucoup de choses dans la communauté rôle : une part des participant·es souhaitent prendre soin des autres, une deuxième part souhaite faire un maximum d'inclusivité autour de ce jeu, une troisième part rejette en bloc les outils de sécurité émotionnelle sous la justification du "On peut tout dire, ce n'est qu'un jeu" et enfin, les derniers qui ne les connaissent pas et s'en fichent pas mal, car ils considèrent ne pas en avoir besoin. Mon sujet venait alors de prendre une autre dimension. En outre, les entretiens m'ont démontré d'autres choses : pour commencer, certain·es MJ affirment ne pas en utiliser et pourtant, sans le savoir, usent de ces techniques. D'autres les ont tant intégrés dans leurs pratiques qu'ils en oublient que ce sont des outils formalisés. Je n'ai pas eu l'opportunité de rencontrer quelqu'un rejetant en bloc les outils de sécurité émotionnelle, mais il me semblerait intéressant d'en trouver dans la poursuite des recherches autour de ce mémoire.

Entre acceptation, rejet, inclusivité totale, utilisation consciente : est-ce que parler de sécurité émotionnelle génère de l'engagement auprès des participant·es ?

Dans un premier temps, nous allons nous pencher sur les diverses définitions qui soutiennent ce sujet afin de poser un cadre fixe d'observation. De très nombreuses notions sont à voir et un état des lieux semble nécessaire à une réflexion plus poussée. Une liste des outils les plus répandus me semble également un bon moyen de voir comment il est possible d'agir dans différentes situations.

Par la suite, nous analyserons différentes situations observées, que ce soit en convention ou en soirée-jeux. Les Ludotines m'ont offert la possibilité d'observer plusieurs

⁴ La Carte X est à la sécurité émotionnelle ce que le dé à 20 faces est au JdR : un objet symbolique reconnaissable facilement.

parties en organisant eux-mêmes une soirée-jeux spéciale Jeux de Rôle. Suite à ces parties, je me suis entretenu avec chacun des MJ observés. J'ai également mené plusieurs entretiens avec des professionnels du jeu de rôle, qu'ils soient auteur.ices, chercheur.euses ou éditeur.ices.

Enfin, il sera envisagé le lien entre jeu de rôle, ludothèque et sécurité émotionnelle. La sécurité émotionnelle n'étant pas un sujet uniquement dédié au JdR, la transposition des outils dans un lieu accueillant du public semble une ouverture intéressante à explorer.

I) Lancez pour l'initiative : Définitions et Contexte

Le livre d'initiation au JdR : définitions

Il existe bien des manières de caractériser le jeu de rôle. On pourrait même ajouter qu'il existe autant de définitions du jeu de rôle qu'il existe d'ouvrages édités. Si on posait la question à un rôle lambda, le jeu de rôle serait une activité ludique entre le théâtre d'improvisation et le jeu de société, où les joueurs et les joueuses sont réunis pour interpréter des personnages de leur invention, en lançant des dés pour les actions et avec un Maître du Jeu racontant une histoire. Selon Olivier Caïra (2007) " Le jeu de rôle est un type de jeu qui met en scène des personnages fictifs incarnés par les joueurs dans un univers imaginaire. Les interactions entre joueurs se déroulent principalement à l'oral, sous la conduite d'un meneur de jeu qui organise, arbitre et guide la partie." (p.17). Fabien Hildwein (2021) décortique de manière cartésienne la définition généraliste au long de son ouvrage; chacun des éléments constitutifs de cette définition peut être remis en cause : dans un jeu de rôle, il n'y a pas forcément un MJ, ni de dé, ni de personnage, ni d'histoire, ni d'une table (entendez par là l'émancipation du medium par les logiciels de communication à distance comme Discord), ni de plusieurs joueurs, ni d'un livre de règle.

Toutefois, par facilité de réflexion, nous nous engagerons sur la définition classique du jeu : des joueurs et des joueuses interprétant leurs personnages, dont l'histoire est propulsée par un maître du jeu.

De nombreux embranchements ont menés jusqu'à l'apparition de la première édition de Donjons et Dragons en 1974 : entre le mimétisme humain des nourrissons, en passant par le théâtre de Dionysos au VIème siècle avant J-C, en faisant un passage par les échecs, l'inspiration principale du JdR provient assurément des jeux de la famille des WarGames. Le plus lointain ancêtre cette branche serait le "Jeu des Fortifications"⁵ (1798) de Francoeur, à l'intention de l'instruction militaire des jeunes aspirants. Le Kriegsspiel (1824) est le descendant du jeu des fortifications; il s'agissait d'une méthode d'entraînement pour les lieutenants de l'armée prussienne pour améliorer leurs capacités tactiques. Les WarGames modernes se sont inspirés de celui-ci.

⁵ Nom abrégé

À partir du XXème siècle, le côté élitiste et didactique de ces jeux est mis de côté au profit d'une action plus ludique. Bien que les simulationnistes et les reconstitutionnistes continuent d'exister, une nouvelle branche apparaît au fur et à mesure de la popularisation de l'activité : les belliludistes⁶. Les premiers jeux contiennent une carte et des fiches explicatives de ce que chaque unité peut faire ou non. L'ancêtre des fiches de personnage, en somme. Un point commun intéressant entre le jeu de rôle et le jeu de guerre du XXème siècle est la difficulté de définition. Il existe autant de définitions d'un jeu de rôle que du jeu de guerre, bien que des gros traits communs semblent faire consensus : l'utilisation d'une carte, de figurines, de règles d'utilisation de figurines, d'un objectif de destruction. Le réalisme est aussi souvent évoqué que renié, tout comme la gestion du temps et des tours.

Quelques Wargames marquants :

Little Wars - 1913

- Par H.G. Wells, qui est le premier wargame grand public avec figurines, jouable à la maison.

Le Jeu de la Guerre - 1940, seulement en France

- Jeux pédagogiques militaires français, utilisés dans les écoles d'officiers.

Tactics - 1954

- Premier wargame commercial de plateau, base du genre moderne.

Tactics II - 1958

- Version améliorée de *Tactics* plus accessible.

Gettysburg - 1958

- Premier wargame historique grand public, simule la Guerre de Sécession.

D-Day - 1961

- Simule le débarquement en Normandie, introduit des règles de logistique et renforts.

Afrika Korps - 1964

- Wargame sur la campagne du désert pendant la Seconde Guerre mondiale, introduit les manœuvres rapides.

Battle of the Bulge - 1965

- Porté sur l'offensive allemande en Ardenne. Le jeu met l'accent sur la surprise tactique.

⁶ ou *Wargamers*

Jutland - 1967

- Jeu naval sur la Première Guerre mondiale, qui utilise une carte abstraite pour le repérage.

Chainmail - 1971

- Wargame médiéval avec supplément fantastique.

Nous remarquons que le nom de WarGames n'est pas usurpé : le thème central est guerrier, violent et prompt à laisser son imagination vagabonder sur des sujets obscurs. Cet aspect est à garder à l'esprit pour les points à venir. Le nombre de WarGames s'est multiplié au fil du temps, mais le plus important à retenir est *Chainmail*; Gary Gygax⁷ & Dave Arneson⁸ ont voulu créer un nouveau jeu avec une simple question : "Et si on jouait les personnages qui se font la guerre, au lieu de l'armée entière?". Ainsi naquit en 1974, la première édition d'une longue lignée : *Dungeons & Dragons*.

Tandis que le jeu de rôle trouvait ses lettres de noblesse en tant qu'activité à part entière dans les années 80 après quelques années de recherches et développement autour de la pratique amateur, ce n'est que début 2000 que les premiers outils de sécurité émotionnelle vont être élaborés. Ces innovations proviennent de la réflexion croissante autour des sujets de l'inclusivité, le consentement et les dynamiques sociales. J'y vois également un instant de maturité et d'évolution du médium qui se met à réfléchir sur lui-même, s'émanciper des règles de bases et à se développer à un public plus large. Le jeu de rôle ne se pose plus alors en activité autotélique : le bien-être des joueur·euses est alors pris en compte. La place de l'humain prend alors une part intégrante. La conscientisation et la pratique autoréflexive du JdR se fera de plus en plus forte au fur et à mesure des années. La généralisation des outils informatiques ont également permis cette démocratisation du genre, ainsi que la multiplication des réflexions.

Pourquoi joue-t-on ? Johan Huizinga en 1938 déclare que le jeu est un phénomène antérieur à la culture, que même les animaux jouent et donc, que le jeu est un phénomène naturel de toutes espèces animales et humaines. À partir de ceci, le caractère intemporel et

⁷ Auteur de *Chainmail*

⁸ Grand joueur de *Chainmail* et ami de Gary Gygax

universel est apposé. Pour aller plus loin, Roger Caillois (1958) propose deux axes différents de raisons de jouer. L'axe des attitudes où l'on va distinguer :

Paidia : Un jeu libre, spontané, improvisé, avec une imagination libérée et sans contrainte. On y trouve des jeux sans scénario, souvent sans MJ, sans dé. Les joueur·euses s'adaptent au fur et à mesure de la partie. On parle alors de “jeu à forte agentivité” (*high agency play*) ou “fiction-first”. Nous pouvons citer *Apocalypse World* ou encore *Blades in the Dark*.

Ludus : Un jeu structuré, des règles claires où une certaine discipline est mise en œuvre. Certains jeux vont parfois même trop loin dans la réduction de la liberté du joueur, avec des règles lourdes et immuables, un scénario établi que rien ne pourra modifier et un impact réduit des joueur·euses sur l'histoire globale. On parle alors de “machine à saucisse”, terme péjoratif attribué à Ron Edwards, sur le forum The Forge, pour appuyer sur le côté industriel et mécanique du scénario. En France, le terme plus neutre de “joueur-auteur” est parfois employé. Nous pouvons citer *Shadowrun* (1989) ou *l'Appel de Cthulhu* (1981) pour les plus connus. Les éditions suivantes de ces jeux ont légèrement adouci cet aspect dictatorial des règles, mais restent tout de même considérées comme telles.

De par ces deux axes, on y retrouve déjà une certaine ambivalence du jeu de rôle, puisque les jeux vont se placer à différents endroits de cet axe. Ainsi, un *Advanced Dungeons & Dragons*⁹, avec sa multitude de livres et de règles, va se placer dans un axe plus *Ludus*, tandis que les *One-Page RPG* (ou Jeu de Rôle en une page) vont faire axer sur le récit, plus que sur la multiplicité des règles.

Roger Caillois divise également son sens du jeu sous plusieurs autres catégories, complémentaires du duo Paidia/Ludus :

Agôn : la compétition ⇒ Jouer pour se mesurer aux autres, être le.a meilleur.e, s'améliorer ensemble pour être plus forts, maîtriser une compétence. La recherche de performance est recherchée.

⁹ Embranchement de D&D, ajout de règles. Pas encore une deuxième édition.

Alea : la chance ⇒ Prendre des risques, plus ou moins calculés, accepter l'incertitude et la non-maîtrise des éléments extérieurs. La recherche du frisson et apprendre à gérer l'imprévisible.

Ilinx : le vertige ⇒ La sensation du déséquilibre, des sensations fortes, physiques et violentes. L'adrénaline et la rupture du quotidien en sont les principaux moteurs.

Mimicry : la simulation ⇒ Se déguiser, jouer un rôle, devenir une autre personne le temps. On y découvre sa créativité, son empathie et on y crée son identité.

Le mimicry prend une place prépondérante dans le jeu de rôle, c'est ce qu'on appelle en terme rôliste, le *RolePlay* (ou *RP*). Toutefois, à y regarder de plus près, chaque élément de Roger Caillois s'y retrouve. En effet, selon le type de jeu abordé, selon le type de MJ qui fait jouer le jeu, voire même la scène en train d'être jouée, un élément prendra le pas sur le mimicry : l'Agôn se décrirait en jeu comme : *Lors d'une bataille, le fier barbare semi-orc se vantera d'avoir occis effectué le plus de démembrements sur les gobelins ennemis que toute la guilde réunit*. Il peut également s'agir d'une compétition entre les joueur·euses pour savoir quelle personne joue le mieux son personnage. Pour l'Alea, il suffit de se pencher sur le matériel : des dés à 20 faces¹⁰ (ou d20), des cartes de tarot¹¹, du black-jack¹², des jetons dans un sachet¹³ et bien d'autres. L'Ilinx est le moins perceptible des quatre : en effet, les sensations fortes peuvent se retrouver à l'intérieur d'une partie de jeu de rôle, mais pour cela, des conditions particulières doivent être présentes, comme un type de jeu particulier, style horreur. Citons par exemple *Kult* qui fait incarner aux joueur·euses des fanatiques d'un dieu déchu, prêts à commettre les pires horreurs pour retrouver la gloire d'antan de leur maître, ou encore *Within*, un jeu d'horreur contemporaine, où les monstres du folklore mondial peuvent coexister et où les joueur·euses sont quasi-impuissants face à eux. Un autre moyen de faire ressurgir le côté Ilinx du jeu est l'attachement du joueur à son personnage. Par exemple, une fois que les joueur·euses ont créé un lien personnel et fort avec leurs avatars, la prise de risque, voire même du sacrifice, font partie du jeu. Il n'est pas rare qu'un joueur propulse son personnage à l'assaut dans un élan désespéré, osant affronter l'adversité : Telle la bataille des champs de Pelennor du Seigneur des Anneaux : Le

¹⁰ Pour ne parler que du dé le plus emblématique du JdR.

¹¹ Dans *Les Lames du Cardinal* de Pevel, P. (2014).

¹² Dans *Tribute, jouez avec le Diable* de Grussi, C.(2022)

¹³ Dans *Within* de Attinost, B. (2014)

Retour du Roi¹⁴ où Aragorn déclare “Pour Frodon!” avancer de lancer l’ultime assaut contre ses ennemis, le joueur souhaite ressentir l’élan du combat à travers son imagerie interne et ressentir une émotion extrêmement forte.

Ces facettes de Roger Caillois peuvent nous permettre d’approcher une nouvelle notion, notamment à travers le mimicry et l’Ilinx : l’engagement des joueur·euses à la partie. Fredricks, Blumenfeld & Paris (*School Engagement : Potentiel of the concept, State of the evidence*, 2004) considère l’engagement comme un état psychologique multidimensionnel, caractérisé par une implication comportementale, émotionnelle et cognitive soutenue, orientée vers la réalisation d’une tâche ou d’un objectif et influencée par la qualité de l’expérience. Cette définition distingue trois conditions d’engagement :

L’engagement comportemental

⇒ La participation active à la narration, le respect des tours de parole, la présence régulière aux séances, le fait d’arriver à l’heure ou encore la prise d’initiative en jeu. Nous pouvons également ajouter un autre facteur qui est souvent oublié du côté des joueur·euses mais qui pourtant est primordial pour les MJ, l’aide à la préparation des parties comme le repas ou la date de la partie. On parle ici de la charge mentale des MJ d’organiser tout de bout en bout et qui implique une forte implication. Cette charge peut même découler sur l’implosion de la table de jeu pour deux raisons : les attentes du MJ ne sont pas à la hauteur du travail fourni en amont, ou le désengagement de l’organisation en le laissant à la charge des joueur·euses qui ne reprennent pas le flambeau. Cette implosion peut être évitée avec un outil simple : **le contrat social**. Ce contrat, nommé le pacte social (aussi appelé contrat rôleliste), est l’ensemble des règles du méta-jeu, autour de la partie, mais n’ayant pas trait aux règles du jeu en tant que telles. Ce sont autant des droits que des devoirs, pour les joueur·euses, mais aussi pour le MJ. Par exemple, il peut s’agir de laisser parler les autres, tout comme les encourager dans leur jeu, proposer des idées, mais aussi de se soutenir si le joueur ne se sent pas bien et d’être averti des phobies et sujets à éviter en partie. Cela peut être également de venir avec un paquet de chips à partager, d’arriver à l’heure ou laisser son téléphone dans son sac. Ces règles tendent à créer un engagement plus profond auprès des participant·es, de par le cadre qui se crée. Ce contrat social est souvent implicite, car il peut

¹⁴ De Peter Jackson

simplement s'agir de la première discussion de la table. Souvent, le contrat rôle est confondu avec la session 0 (zéro), qui consiste à créer les personnages tou·tes ensemble et pour le MJ, dans la majorité des cas, transmettre les règles du jeu et l'histoire. Toutefois, il peut être explicite¹⁵ et donné à réflexion et modification le jour J.

L'engagement cognitif

⇒ La compréhension ou l'usage des règles, l'élaboration de stratégie, l'anticipation des conséquences, la réflexion sur la cohérence narrative. Nous pouvons cette fois-ci incorporer la session 0. En effet, celle-ci peut servir de tutoriel, de niveau d'apprentissage pour les règles, plus ou moins nombreuses pour la bonne tenue de la partie. Dans *Capitaine Vaudou*, Jean-Pierre Pécau & Pierre Rosenthal expliquent sous forme d'un dialogue entre un capitaine avec son matelot, qu'un MJ n'a pas à connaître les règles par cœur, mais plutôt la logique des mécaniques. Nous trouvons ici un point de différenciation entre plusieurs styles de MJ : les dirigistes, que l'on peut rapprocher des simulationnistes dans les wargames, les narrativistes où la fiction et la logique prennent le pas sur les règles et ceux entre les deux, qui prennent ce qui piochent dans les règles.

De nombreux manuels laissent la porte ouverte aux modifications de règles ou pour créer les leurs. On les appelle alors des "règles maison". Dans *Green Dawn Mall* de Côme Martin (2020), lors du chapitre du "Conseil au MJ", il est précisé que "Ce jeu est le vôtre. Chaque table a sa vision de Green Dawn Mall : changez ce qui ne vous plaît pas, ajoutez ce qui vous ferait plaisir. Tant que tout le monde est sur la même longueur d'onde, les modifications ne posent pas de problème" (p.11). A cela, nous pouvons ajouter que certains manuels de JdR proposent d'eux-mêmes la répartition de la charge du choix au groupe. Dans *Blades in the Dark* de John Harper (2017) déclare :

"Puisque le jeu de rôle est un mode d'expression collaboratif, et non pas un divertissement purement stratégique, vous devrez utiliser votre jugement personnel. En faisant ces choix, le groupe définit collectivement un style, un ton et un type de fiction unique à leur expérience de jeu. *Blades in the Dark* est conçu pour mettre en avant ces prises de décision, pour qu'elles deviennent ouvertement des outils de jeu. (p.6)."'

¹⁵ Voir un exemple de contrat rôle explicite en annexe

Ici, nous retrouvons l'idée d'intégrer les joueur·euses au récit, à travers la prise de décision. Le MJ n'est alors plus omniscient comme dans un jeu "machine à saucisses", mais devient un vecteur entre le scénario et les participant·es.

L'engagement émotionnel

⇒ On parle ici de l'immersion dans le rôle, l'empathie envers les autres personnages, le plaisir du jeu et un sentiment d'appartenance à un groupe. Les émotions sont alors au cœur de la mécanique d'engagement. A ce stade, il convient de faire une clarification : pour parler de sécurité émotionnelle, il faut définir ce qu'est une émotion. Selon Klaus R. Scherer en 2001, il s'agit d'un "état affectif bref et intense, déclenché par un événement interne ou externe, impliquant des changements physiologiques, des tendances à l'action et des expressions observables" (p.93). Paul Ekman (1972) en a recensé six de prime abord : Joie, Tristesse, Colère, Peur, Dégoût, Surprise. Le mépris est parfois ajouté à cette liste. Ces émotions sont, selon Scherer, le résultat d'un processus d'évaluation cognitif : l'émotion n'est pas la conséquence directe de l'événement. On distingue les déclencheurs externes, comme les interactions sociales, l'environnement ou des situations concrètes (résultats d'examen, par exemple) et les déclencheurs internes, comme les pensées et souvenirs, les perceptions corporelles et l'imagination. Un phénomène qui a été observé et théorisé par et pour les rôlistes peut alors entrer en compte : le *bleed*. Il s'agit d'un moment où les émotions du personnage sont ressentis par le joueur (*bleed out*) ou que l'état psychologique du joueur vont faire influer les actions du personnage (*bleed in*). On parle alors de contamination émotionnelle réciproque entre le joueur et son personnage. Il est difficile de dire qui a théorisé le bleed, mais ses notions concrètes peuvent se rapporter à la thèse de E. Sweetser (2008) ou des travaux de S.L. Bowman (2010), bien que le forum *The Forge*¹⁶ en parlait déjà au début des années 2000.

Olivier Caïra (2018) propose le modèle MEDIAL de l'engagement ludique, sur la base du modèle de J.Calleja (2007), qui est plutôt tourné vers le jeu vidéo. On y trouve six facettes au lieu de trois et des degrés d'intensité. Les différents aspects vont faire porter l'intérêt des joueur·euses plutôt sur :

¹⁶ Forum communautaire rôliste, ayant servi à la théorisation du JdR durant les années 2000

Moteur ⇒ L'intérêt est porté sur le système de règles ou sur la mécanique de jeu.

Épreuve ⇒ La mobilisation de ses capacités pour affronter un défi.

Diégèse ⇒ L'immersion dans le monde fictionnel.

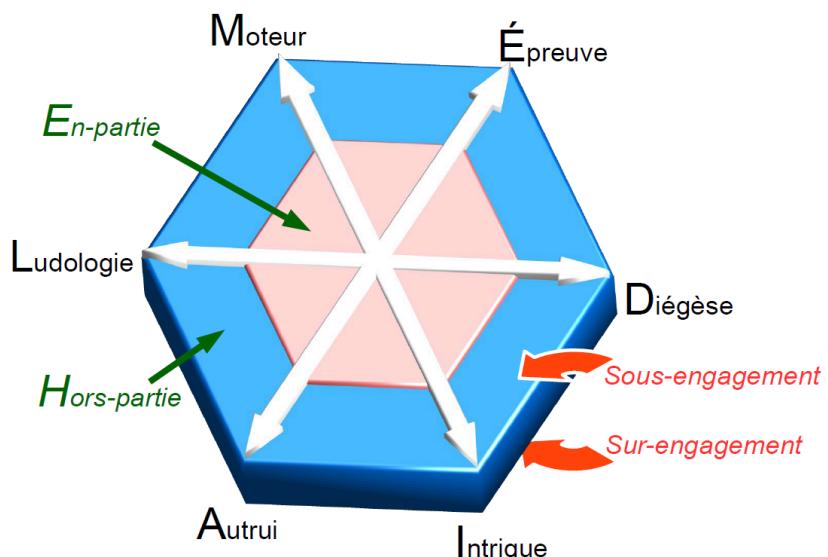
Intrigue ⇒ La narration, le suspense, le déroulement de l'histoire.

Autrui ⇒ L'engagement social et les relations entre les joueur·euses.

Ludologie ⇒ La réflexion autour des pratiques du jeu, l'engagement méta-cognitif ou métalaudique.

Ce modèle intègre également la notion de réflexivité, qui permet de faire la critique de sa propre pratique du JdR.

Le modèle MÉDIAL d'engagement ludique



Toutes ces formes d'engagements et d'intérêts auprès des joueur·euses sont présentes pour un but précis, accepté de tou·tes : s'amuser. Mais qu'est ce que s'amuser ? Il s'agit d'une recherche de plaisir, sans finalité précise, utile ou sérieuse. Nous nous rapprochons ici de la notion de jeu. Mais le jeu est un outil à l'amusement, puisque nous pouvons prendre du plaisir de diverses façons. Au-delà des aspects physiologiques procurés par l'ocytocine, la sérotonine, la dopamine ou l'adrénaline, que je n'aborderai pas, bien que ces hormones soient une réponse anatomique mesurables du plaisir, il existe un état psychologique recherché plus ou moins consciemment par les êtres humains, définissant à lui-seul un seuil élevé d'engagement des joueur·euses : le **flow**. Théorisé en 1990 par Mihályi

Csíkszentmihályi, le flow consiste en une approche du bonheur, d'un orgasme psychologique nécessitant :

- Une concentration totale sur l'activité en cours
- Une fusion entre action et conscience
- Une perte de la conscience de soi
- La distorsion du temps
- Un feedback immédiat
- Un sentiment de contrôle sans effort
- Une activité autotélique
- Un équilibre entre le défi et les compétences
- Des objectifs clairs

En lisant entre les lignes de ces critères, j'y retrouve le modèle MEDIAL de Caïra, notamment sur les notions jusqu'alors non-définies : le sur-engagement et le sous-engagement. Un jeu trop facile et le joueur va s'ennuyer et se désengager de la partie. Un inconfort autour de la table, par la faim par exemple et le joueur va revenir à son instinct de vouloir manger plutôt que jouer¹⁷. Un joueur tyrannique qui souhaite prendre le contrôle des autres joueurs ? Le surengagement peut provoquer un accident de parcours durant le jeu et désengager les autres participant·es. Nous voyons ici la limite du flow en jeu de rôle : il s'agit d'une jouissance ludique individuelle. Le·a joueur·euse va rechercher à s'amuser, certes avec les autres, mais dans une recherche égoïste du flow. On cherche à s'amuser le plus possible et sa volonté de s'amuser peut se faire au détriment des personnes autour de soi, que cela soit conscient ou inconscient. "Effet leader¹⁸", compétition exacerbée, impatience, "mauvais joueur", "mauvais gagnant" : ce sont des termes utilisés par les joueur·euses pour qualifier des jeux, des situations ou d'autres joueur·euses. Sans le savoir, le monde ludique est dans une recherche du flow, tout en appuyant sur les soucis pour l'atteindre. Est-ce justement par les outils de sécurité émotionnelle que les rôlistes peuvent s'extirper de ces phénomènes ?

Avec tous ces éléments, je peux maintenant me risquer à une définition de la sécurité émotionnelle : Il s'agit d'un ensemble de conditions sociales, relationnelles et

¹⁷ Cet élément peut faire penser à la pyramide de Maslow, mais je ne l'aborderai pas.

¹⁸ Prise de la place de chef du groupe, consciente ou non.

ludiques, permettant à tou·tes de participer à une partie d'un jeu, sans craindre d'être exposé à des contenus émotionnels néfastes. Les outils de sécurité sont alors des objets, des méthodes, des postures, qu'ils soient d'autres matériels, sociales ou psychologiques, permettant le bon déroulement du jeu, voire d'attendre un état de flow. Il est impossible de faire une liste exhaustive de tous les outils existants; de par leur multiplicité, leur création rapide, leurs variantes, leur utilité relative voire situationnelle, ou pire encore, destructeur s'il n'est pas le bon. Toutefois, il est toujours possible d'en connaître quelques-uns, qui sont classables selon trois catégories:

★ Préventifs, avant la partie

- Ils installent le cadre et les règles de confort.

★ Palliatifs, durant la partie

- Ces outils sont là pour atténuer une blessure inattendue, réagir immédiatement à l'inconfort.

★ Curatifs, après la partie

- Ces outils sont pour permettre de ne pas refaire une erreur ou s'assurer que le contrat social a été respecté.

Les outils peuvent prendre de multiples facettes. Ils peuvent parfois se ressembler, être des inspirations les uns envers les autres, mais ont tous une particularité. Voici quelques outils de sécurité émotionnelle. S'il existe une version très proche reconnue, ou un autre nom donné, pour le même outil, il sera noté à côté comme équivalent.

Outils préventifs

★ Session Zéro

- Réunion pour définir les attentes de la table pour la partie / la campagne, les limites et les attendus. Plus qu'ailleurs, on y formule le contrat social.

★ Contrat social papier

- Mise en forme des attentes des joueur·euses, du MJ et de la table, les uns envers les autres. Donne les droits, les devoirs, les attentes et les acquis. Ce contrat peut être complètement oral. La version papier peut permettre de ne rien oublier et de pouvoir s'y reporter à nouveau en cas de besoin.

★ Lignes et Voiles (Lines & Veils)

- Les Lignes sont les sujets interdits, tandis que les Voiles sont les sujets que l'on peut approcher sans entrer dans le détail.

★ Feuille de consentement¹⁹

- Questionnaire sur les thèmes acceptés et refusés. A distribuer avant la première partie.

★ CATS, E-CATS

- Concept, Aim, Tone, Safety. Regroupement de questions ritualisant le début de chaque partie. De quoi va-t-on parler ? Qu'est ce que l'on recherche ? Quel ton va prendre la partie (sérieuse, fun, simulation...) ? Voici les sujets qui seront abordés, est-ce que vous êtes d'accord avec ça? La Méthode E-CATS de DeReel ajoute une question "Qu'attendez-vous, personnellement, de cette partie?"

★ Trigger Warning

- Liste des sujets abordés au cours de la partie, afin de prévenir des éventuels participants à une partie, en amont. Les participant·es jouent alors en pleine conscience que ces sujets peuvent apparaître à tout moment.

Outils palliatifs

★ Carte X (X-Card) / *Je me suis X-cardé*

- Crée en 2013 par John Stavropoulos, il s'agit d'une carte, d'un bout de papier, voire d'un objet lambda, qui, une fois touchée, brandie ou regardée avec

¹⁹ Disponible en annexe

insistance, permet de stopper l'action pour passer à la scène suivante. Le sujet est alors mis de côté et le jeu continue.

★ Technique de Luxton²⁰ (ou carte L)

- Version alternative de la carte X. Lorsque qu'un·e des participant·es la touche, la brandit, iel obtient les pleins pouvoirs sur le scénario, le temps que la pression retombe. Le sujet est évoqué, sans justificatif, et les autres participant·es se doivent d'écouter et laisser faire. Cela peut être une pause forcée, de modifier un élément de scénario, demander d'aller directement à la fin de la scène, etc.

★ Carte Pause / Stop, Cut/Break

- Mix entre la X-Card et la technique de Luxton. Chaque participant·e possède les cartes pause ou stop à ses côtés. Celles-ci permettent de réclamer une pause dans l'action ou la partie, voire d'aller à la fin du scénario. Le problème n'est pas discuté.

★ Changer le script, Rewind/Fast Forward /Pause, Magnéto

- Alternatives à la carte X, plusieurs cartes peuvent demander de changer une partie de scénario qui est inconfortable pour un.e participant.e, accélérer la scène pour en finir plus vite avec une scène dérangeante, faire une pause car les émotions sont trop fortes. Les cartes peuvent représenter les symboles des magnétoscopes de la pause , avance rapide , retour rapide . Le retour arrière permet de changer le script, comme dans le cas d'une phobie : l'exemple le plus commun est l'arachnophobie : à la place d'araignées, d'autres créatures peuvent prendre place.

★ Check-in verbal ou non-verbal

²⁰ En hommage à Luxton, un MJ ayant popularisé sa propre pratique. Aucune trace de cette technique par son auteur, hormis par un des participants l'ayant relayé. Pour aller plus loin : <https://lefix.di6dent.fr/archives/8831>

- Demande de confirmation par le questionnement direct des participants: "Est-ce que tu vas bien?", ou par un signe (souvent le pouce levé). Permet de faire redescendre l'action et d'ouvrir la conversation au besoin.

★ Feu tricolore

- A l'aide de cartes verte, orange et rouge, les participant·es laissent visibles la couleur qui correspond à leur état émotionnel durant le jeu. Vert, "tout va bien". Orange, "je suis inconfortable". Rouge, "je ressens du malaise".

★ Porte ouverte (Open Door)

- Il est autorisé à chacun.e de pouvoir quitter la partie provisoirement, voire la partie définitivement, si quelque chose ne va pas. Il s'agit d'une pause que chacun.e peut s'octroyer à tout moment, si l'inconfort persiste. En complément d'un geste, la main en visière, cela signifie "pas de commentaire, s'il vous plaît".

★ Vraiment vraiment

- Technique utilisée dans le jeu de rôle Grandeur Nature (ou GN), qui sert à exprimer ce que les participant·es ressentent et non le personnage. Par exemple : "je me sens vraiment fatiguée" ⇒ il s'agit du personnage et donc cela rentre en compte dans l'histoire. "Je me sens vraiment vraiment fatiguée" ⇒ la joueuse a besoin d'une pause.

Outils curatifs

★ Débriefing général

- Discussion d'après-partie, à chaud ou à froid. Cela peut être dès que la partie est terminée, comme le lendemain. Les deux peuvent se cumuler, selon le degré d'intensité de la partie.

★ Débriefing individuel

- Comme le debriefing général, mais en prenant les individus seul à seul en conversation, qu'elle soit en face à face ou à distance, selon le mode d'expression préféré des participant·es.

★ Débriefing anonyme

- Un questionnaire est créé en ligne pour pouvoir écrire ses retours sur la partie, en minimisant la crainte d'être reconnu par le MJ, ou de parler devant les autres.

★ Stars & Wishes / Roses, Thorns, Buds

- Encourage la critique positive de la partie. Chaque joueur·euses va donner une étoile pour une bonne action, une façon de jouer appréciée ou un instant fort de la partie à un.e autre joueur·euse. Les vœux sont les envies des participant·es pour la prochaine partie.

★ Aftercare

- Terme provenant des pratiques BDSM où il s'agit de prendre soin des personnes ayant subi des fortes sensations émotionnelles et/ou physiques. En jeu de rôle, il s'agit de discussions poussées sur les thèmes abordés, de moments de relaxation et d'activités permettant de faire une meilleure transition entre le monde du jeu et le monde réel.

L'utilisation de ces outils est basée sur deux grands axes :

“Personne ne sera blessé !”

⇒ Ce principe part du postulat que les outils de sécurité émotionnelle sont là pour garantir qu'aucun sujet sensible ne sera présent ou à minima, qu'ils seront modifiés le moment venu. L'accent est mis sur la prévention, plutôt que sur la guérison.

“Je ne t'abandonnerai pas”

⇒ Ici, il s'agit plutôt de laisser libre l'accès aux sujets sensibles, mais de choisir d'y aller en connaissance de cause. Les sujets sensibles ont, comme pour le premier axe, déjà

été traités en amont, mais l'idée est plutôt de pouvoir affronter certaines peurs ou situation, tout en assurant que si la limite devient trop sensible, un retour arrière est possible. Hildwein (2021) déclare que "assurer de la sécurité émotionnelle, c'est libérer la pratique du jeu de rôle, en se donnant les moyens d'aller vers des thèmes difficiles, mais en pleine conscience de ce vers quoi l'on va et en pleine confiance envers les autres."

La table de jeu : contexte de recherche

Contexte professionnel

Les Ludotines

L'*Association de Gestion Innovante de Ludothèque* (AGIL), a été créée en 2007 suite à un appel d'offres de la municipalité de Toulouse, afin de gérer 2 ludothèques en plein cœur de la ville rose, au 8 impasse St Aubin. Ainsi naquirent "Les Ludotines Saint-Aubin", avec un accueil des 0/6 ans et des 6/12 ans.

Leurs missions sont :

- Rendre accessible aux enfants, adolescents et adultes sous forme de prêt à domicile ou sur place, un nombre important de jouets et de jeux de qualité.
- Stimuler le sens de la responsabilité et du dialogue inter-âge et inter-quartier avec le jeu et le jouet comme support de relation.
- Mettre à la disposition de la population du quartier, dans le cadre d'installations diverses, avec l'aide de personnes permanentes ou non, des activités récréatives, éducatives, artistiques et festives.
- Proposer des actions de formation en lien avec ses missions.

Les deux ludothèques ont fusionné en 2011 pour n'en former plus qu'une seule, "Les Ludotines", avec un accueil 0/12 ans, sur deux étages dans le même bâtiment. Un troisième étage, la Fabularea s'ouvre, proposant un accueil 12/99 ans. Suite à une nouvelle convention de la ville en 2018, les ludothèques se séparent à nouveau, mais continuent de proposer un accueil 0/99 ans en prenant en compte les trois étages. Le projet des Ludotines a su évoluer grâce à la volonté de l'association AGIL et du désir de son équipe de se professionnaliser. Par son caractère universel, le jeu accompagne l'être humain tout au long de sa vie. Dans ce

contexte, l'identité de l'association s'affirme autour du jeu libre : l'aménagement de l'espace est pensé pour recevoir tous les publics, avec une liberté de mouvement et de choix maîtrisée de bout en bout. La ludothèque développe et travaille la réhabilitation du jeu libre dans la vie de tout un chacun. La vie moderne et les évolutions des cellules familiales font que les temps de jeux libres sont mis à mal. Voilà pourquoi, les Ludotines offrent cet espace spécifique nécessaire à tout individu pour son épanouissement. Cette structure propose un accueil autour du jeu libre, des conseils et informations sur les différents jeux et jouets, du prêt de jeu, des soirées-jeux.

Elle propose aussi à l'extérieur des interventions et animations sur site avec jeux et jouets, ainsi que des animations avec plusieurs partenaires. C'est un espace à but non commercial, dans le sens où le joueur a accès à une offre de jeux sélectionnée par des professionnels centrés sur l'intérêt du jeu et non sur une promotion publicitaire; le prêt de jeux apparaît comme un substitut à la surconsommation de jeux et au besoin humain d'acquisition et de collection, offrant à tous les joueurs une position éco-responsable.

LudoGaronne

L'association Alliances et Cultures est un regroupement de centre sociaux, créé en 1982, dont le projet est porté autour des vies de différents quartiers de Toulouse. Il existe 4 centres sociaux, chacun de ces centres inclus une ludothèque en son sein : Nord, Mirail, Sept-Deniers et Jeanne d'Arc.

Les objectifs de l'association sont :

- Animer des territoires, être au cœur de leur développement social
- Permettre aux habitants d'être des acteurs de leur quartier
- La mixité comme fil conducteur, la diversité comme richesse

Chaque structure participe au développement de la vie sociale de chaque quartier en proposant différents services :

- Halte-Garderie

- Ludothèques
- Accompagnement à la scolarité
- Accès aux droits

LudoGaronne se situe en plein cœur du quartier des Sept-Deniers, au Nord-Ouest de Toulouse, à la limite entre Blagnac et le centre-ville. C'est un quartier très résidentiel et à la fois très passant, permettant une mixité sociale assez forte d'une rue à l'autre. Le quartier est en pleine rénovation et même si, d'après les habitants, une certaine gentrification est en train de s'effectuer, le territoire reste très populaire.

Deux configurations rythment l'activité de la ludothèque :

- La ludothèque d'hiver, de novembre à avril. Située au premier étage du centre social, d'environ 70m², avec différents aspects ESAR respectés. Une forte partie Jeux de Règles est présente.
- La ludothèque d'été, de mai à octobre. Délocalisation des espaces intérieurs à sur le parvis arrière du bâtiment, en plein cœur du parc Garonne. Les différents espaces prennent plus de place, avec une zone jeux symbolique plus étendue et plus diversifiée, une sélection de jeux de règles, jeux d'eau, jeux moteur (trottinettes et petits tracteurs), jeux géants en bois. La proximité d'une aire de jeux municipale est un plus. Tous ces jeux sont aménagés pour obtenir un maximum de zones d'ombre au fur et à mesure de la journée, assurant une qualité d'accueil optimale.

Mes missions au sein de ces ludothèques

- Découvrir le fonctionnement de deux ludothèques différentes
- Découvrir tous les aspects du métier de ludothécaire
- Adopter une posture de ludothécaire adapté au lieu et au public reçu
- Observer le jeu libre et les animations proposées
- Organiser des soirées jeux
- Observer le ré-agencement de l'espace
- Participer et observer les formations d'animation / ludothécaire qui sont proposées par l'association.
- Réaménager les espaces disponibles

- Proposer de nouvelles procédures (stockage, aménagement, activités...)

Pourquoi ces ludothèques ?

Les Ludotines est une ludothèque idéalement située dans un quartier populaire de la ville, doté d'une forte mixité sociale. Elle travaille en partenariat avec les écoles et collèges se trouvant dans le même quartier et permet d'avoir un contact privilégié avec les élèves. Elle dispose de plusieurs étages dans le même bâtiment, que la ludothèque partage avec d'autres associations. Ma discussion avec sa responsable, Mme Florence Canihac, m'a convaincue qu'il s'agissait du meilleur endroit pour avoir ma première approche en tant que ludothécaire. Sa vision d'une ludothèque et des approches m'ont touché et correspondent à ce qu'une ludothèque doit faire. Mon manque d'expérience ne semble pas un problème pour elle, au contraire, elle souhaite que j'apporte un regard de fraîcheur et d'étudiant à ce lieu, afin que je puisse exprimer toute ma créativité et mon professionnalisme. Après plusieurs visites de ludothèques à Toulouse et à Bordeaux, ce lieu a montré qu'il dégageait de la solidité ludique et sa longévité en est une preuve. Les professionnel·les sur place sont bienveillant·es et seront de solides appuis pour ce stage.

Ludogaronne rentre dans mes critères de sélection du fait de son cadre bienveillant et accueillant. Le réaménagement intérieur/extérieur a été un argument fort pour pouvoir m'exercer à repenser les méthodes et les propositions.

Après plusieurs mois à fréquenter une ludothèque d'hyper-centre, quasiment reconnue comme centre de formation officielle, je souhaite me confronter à une situation bien différente, avec moins de mixité sociale et avec des situations d'usagers différentes. Le public est plus défavorisé qu'en centre-ville et m'a confronté à de nouvelles problématiques d'accueil, d'écoute et de posture.

Ces ludothèques m'ont ouvert la voie pour pouvoir pratiquer mes observations. Les Ludotines ont organisé une soirée-jeux dont le focus était le jeu de rôle. Trois tables de jeux étaient présentes et j'ai pu aller et venir entre les tables pour écouter les différentes histoires et participations des joueur·euses. Ludogaronne a également été intéressé par la création d'atelier autour du jeu de rôle, mais après la prise en compte des différents

éléments de la ludothèque, comme la mise en place de la ludothèque d'été, la chaleur et le manque de moyens pour pouvoir ouvrir la ludothèque plus longtemps le soir, il a été décidé de reporter cet atelier à un temps plus réfléchi sur le moyen terme, en tant que continuation de ce mémoire et l'obtention de mon diplôme.

II) Derrière le paravent : observations et entretiens

Mes observations en quelques chiffres :

- 3 situations de jeu différentes
- 6 parties observées
- 2 observations annulées par souci technique et non reportées.
- 3 MJ entretenus après la partie
- 5 professionnel.les rencontré.es
- Moyenne d'âge des participants : 35 ans

Lors de mes premières réflexions autour du sujet, j'ai voulu tester l'utilisation des outils de sécurité émotionnelle lors de conditions de jeu différentes. J'ai pu en observer trois différentes : la convention de jeux, la soirée-jeux en ludothèque, la partie entre amis. Pourquoi observer des conditions différentes ? Il me semblait important de mettre le doigt sur deux points évidents : la sécurité et le confort. Que se passe-t-il lorsque les conditions de jeu changent et comment font les MJ pour ajuster leurs méthodes avec le public et l'environnement ? J'ai pu avoir la chance d'observer un MJ dans deux situations très différentes, à savoir le jeu en convention et la soirée-jeu en ludothèque, ce qui m'a permis d'observer les variables entre les deux parties, au-delà du simple changement de joueur·euses.

Par souci d'anonymisation, les MJ seront notés dans leur ordre d'observation comme suit : MJ1, MJ2, etc. Les joueur·euses seront annotés selon leur numéro de partie, puis leur positionnement autour de la table, par exemple : P1E désigne le·a joueur·euse E (ou cinquième) de la première partie observée. Un schéma des positions sera fourni à chaque condition de jeu. Un des MJ rencontré n'a pas été observé, celui-ci a été mon premier entretien exploratoire, servant à juger et redéfinir ma grille d'entretien. Il est nommé "MJ4".

Les conditions d'observations

Le jeu en convention

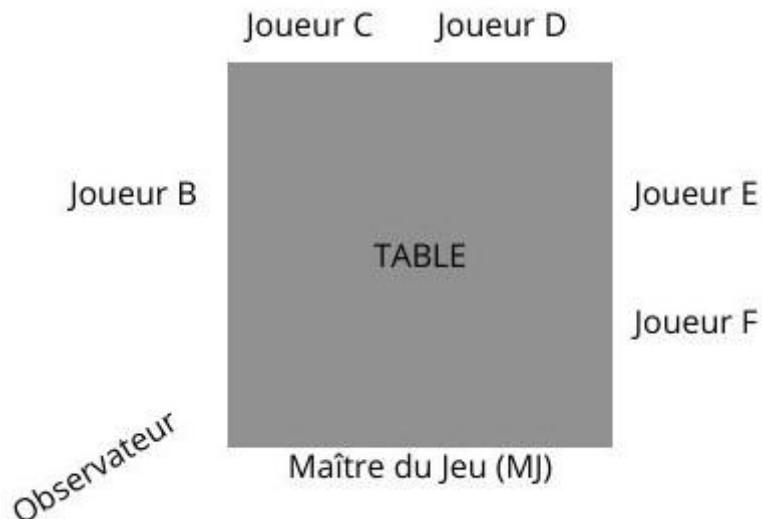
Je me suis rendu au Festival International du Jeu de Cannes, en février 2025.



J'y vais depuis quelques années à titre personnel, car je suis rôliste, mais aussi un passionné de jeux de règles et professionnel, étant secrétaire d'une association de jeux à Toulouse, La Tour à Dés. Je connais donc déjà les lieux, mais surtout, je sais qu'un étage est dédié au jeu de rôle : éditeurs, auteurs, boutiques, artisans d'accessoires, il y a tout ce qu'un passionné recherche. Des tables sont installées par les éditeurs / distributeurs pour des parties où il faut s'inscrire à l'avance. Les MJ sont alors animateurs salariés pour le compte de l'éditeur. L'ambiance est bonne au premier abord. MJ1 est ludothécaire à Toulouse et est salarié d'Asmodée pour la durée du festival. Il va effectuer 6 parties par jour pendant 4 jours. Nous sommes le deuxième jour du festival, la fatigue ne l'atteint pas encore. L'environnement sonore est bruyant, bien que très calme par rapport au lendemain, samedi. Le jour et l'heure ont été choisis en amont et en accord avec MJ1 et Asmodée, afin d'observer si l'environnement immédiat d'une table de jeu rentre en compte dans les désagréments pouvant amener une insécurité émotionnelle.

MJ1 m'annonce que la table est complète et qu'ils seront 5 personnes à table, une personne ayant déjà quelques parties à son actif, mais toujours en stade débutant et les autres jouent leur tout premier scénario. L'initiation va durer environ une heure et demie. Les membres arrivent tous ensemble, à l'heure. Je me présente à l'assemblée sous le spectre "d'observateur des techniques de jeux" et demande l'accord des joueur-euses pour assister à leur partie. Nous comptons : deux quinquagénaires (un homme, une femme), un trentenaire (homme), deux vingtenaires (homme et femme); Ces informations ont été recueillies verbalement après la partie, avec le consentement des participant-es. La

disposition des lieux est une table carrée, avec les joueurs de chaque côté de la table et MJ1 de son côté, sans paravent de jeu. Je me suis positionné à côté de ce dernier. Le jeu qui va être présenté est le kit d'initiation *Star Wars, l'ère de la rébellion*²¹.



Partie 1, MJ1, Star Wars : l'ère de la rébellion

Le timing de l'observation fût le suivant :

- 12h30 : arrivée des participant-es, placement, autorisation de les observer
- 12h41 : prise d'informations sur le niveau des participant-es
- 12h53 : début du jeu, introduction de l'univers
- 13h01 : "Que faites-vous?" début de la liberté d'action des joueurs, première scène
- 13h27 : montée de la tension du scénario, deuxième scène
- 13h52 : fin du scénario, conclusion et départ des participant-es

La table, rectangulaire, de mon observation se situe sur un des couloirs principaux, lieu de passage important du hall. Les chaises sont dos au chemin, pour éviter au maximum les dérangements visuels, même si trois des cinq joueur·euses pouvaient tout voir. Le MJ est face au passage. L'heure d'observation a également pu être choisie et n'est pas le fruit du hasard, 12h30 : les participant·es ont potentiellement faim, on déjà une partie de la matinée de festival dans les jambes et le bruit ambiant se fait plus fort qu'à l'ouverture. Même si je ne pense pas observer une grande différence avec un autre moment de la journée, je

²¹ Edge Edition

m'attends à ce qu'un participant fasse une remarque sur sa faim, montrant ainsi un signe d'inconfort. De plus, la foule étant de plus en plus nombreuse, bien qu'il ne s'agisse pas du jour où il y a le plus de foule, des spectateurs peuvent s'arrêter regarder, questionner et interrompre la partie par une petite plaisanterie. En outre, il ne s'agit pas d'une convention centrée sur le jeu de rôle, comme OctoGônes, le public est plus familial et potentiellement moins respectueux de l'activité. Enfin, il y a des bruits d'annonces au microphone qui prennent de l'espace sonore, empêchant parfois la bonne compréhension des autres participant·es. Ma présence peut également être un facteur d'inconfort, mais j'ai tenu à n'absolument jamais intervenir, quelle que soit la situation (stress du scénario, échec ou réussite d'un jet de dé, blague d'un.e participant.e...).

Je considère qu'il s'agit de conditions assez difficiles, à la fois pour l'observation, mais aussi pour les joueur·euses et le MJ. J'attends de cette observation des signes d'inconfort et des remarques en ce sens, mais surtout de voir comment le MJ va y réagir.

La soirée-jeux en ludothèque

La ludothèque "Les Ludotines" m'a permis d'observer des parties, en organisant une soirée-jeux autour du jeu de rôle, le 8 mars 2025, de 20h à minuit. La soirée-jeux est gratuite et est proposée en tant qu'initiation au jeu de rôle. Les places sont limitées à 5 ou 6 par table et sont sur réservation au préalable sur le site des Ludotines. Trois MJ sont venus présenter des histoires : MJ1, que j'ai déjà pu observer à Cannes, va présenter du *Donjon & Dragon* cette fois-ci, MJ2 a préparé un scénario dans l'univers d'*Alien* et MJ3 fera également du *Donjon et Dragon*. Les noms des MJ sont notés dans leur ordre de positionnement dans la salle. Les ludothécaires ont organisé l'espace de sorte à ce que chaque table soit séparée les unes des autres de plusieurs mètres. Aucune table ne peut en observer une autre sans se déplacer dans la salle. Les étagères de jeux sont bougées pour créer des alcôves, garantissant une zone de calme et d'intimité, autant visuelle que sonore. MJ2 en profitera pour mettre des sons d'ambiance à sa table, pourtant au milieu des deux autres.

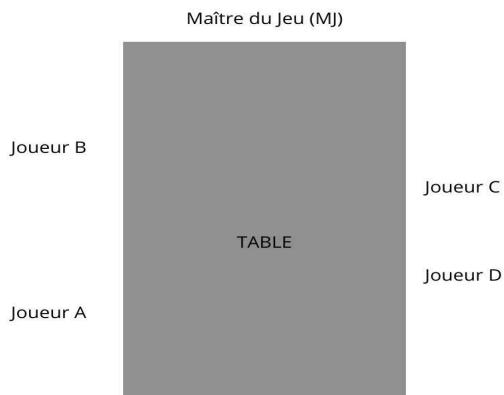
Ici, les conditions sont bien meilleures que pour la partie en convention. L'horaire est adapté à des parties d'initiation (20h-00h) et donc, une majorité de débutants se retrouvent. Bien qu'une grosse part d'intimité a été créée, il règne un petit fond sonore de jeux, qui

pourrait gêner le bon déroulement d'une partie, lors des grosses actions de certains groupes. Comme il y a trois tables, j'ai vagabondé entre les parties, en restant un minimum de 30 minutes à chaque fois. Lorsque je comprenais qu'une action importante était faite, je me rapprochais discrètement de la table, tantôt caché par les étagères, tantôt par un angle de mur qui me permettait d'écouter sans être vu. Un buffet de friandises, apportées par les participants, mais aussi offert par la ludothèque, est à disposition à l'entrée de la salle. Les MJ sont invités à venir un peu plus tôt que les joueurs afin de préparer leurs tables, se mettent dans l'ambiance et préparer leur scénario, au besoin. Le repas leur est offert par la ludothèque.

Le timing de l'observation est le suivant, pour les trois tables :

- 19h00 : mise en place du lieu par les ludothécaires
- 19h30 : arrivée des MJ. Repas offert
- 19h45-20h00 : arrivée des joueur·euses
- 20h15 : positionnement aux tables, explications du jeu & questions / réponses
- 20h30 : début de la partie

Table 1 (Partie 2)



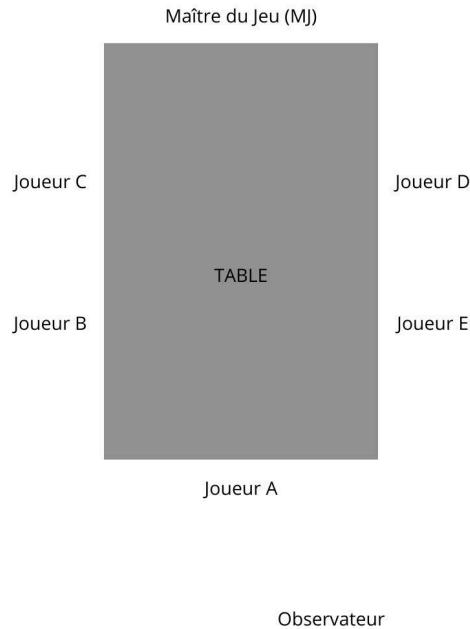
Observateur

Partie 2, Table 1, MJ1, Donjons & Dragons

La table 1 est maîtrisée par MJ1, précédemment observé à Cannes. Cette fois-ci, il propose un autre jeu. Ici, quatre joueurs présents : trois hommes et une femme. Les trois hommes

ont la trentaine et la jeune femme adolescente. P2C & P2D sont plus proches physiquement, comme le montre le schéma ci-dessus : il s'agit d'un père et de sa fille, ce qui explique leurs positions. Le père souhaite faire découvrir le jeu de rôle à sa fille. A part eux deux, aucun participant ne se connaît. Le niveau des joueur·euses est de deux débutants et deux experts (sic). De nombreux accessoires sont proposés par MJ1 : cartes de batailles, figurines, dés, piste à dés, crayons & papier. Cette table est la plus éloignée des autres, dans un angle de la pièce. Seul MJ1 peut voir la salle, mais pas les autres tables. Chaque participant.e a de la place pour se déplacer, bouger, se lever.

Table 2 (Partie 3)



Partie 3, Table 2, MJ2, Alien

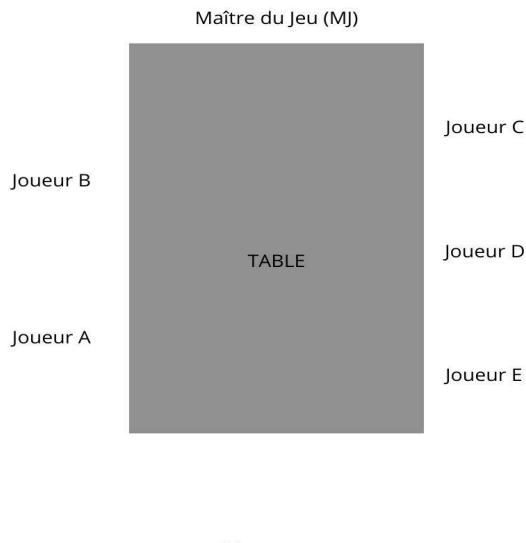
La table 2 est située au centre des deux autres tables. Bordée de deux rangées d'étagères garnies de jeux sur les côtés, une troisième étagère bloque ostensiblement l'entrée dans l'alcôve. MJ2 a prévu un scénario légèrement horrifique, tout comme la saga de films du même nom²². Toutefois, un élément imprévu est arrivé : les cinq participants inscrits sont des jeunes garçons mineurs, entre 9 et 12 ans, tous amis. Leurs parents ne sont pas là pour la partie et les laissent à la ludothèque pour la soirée. Ceci est donc l'occasion de voir

²² Mais de différents réalisateurs

comment MJ2 va pouvoir s'organiser. Il est d'un niveau intermédiaire dans la discipline : ce n'est pas son coup d'essai, mais il ne se considère pas comme un expert du sujet.

Les joueurs ont beaucoup de place autour de la table et peuvent circuler facilement.

Table 3 (Partie 4)



Partie 4, Table 3, MJ3, Donjons & Dragons

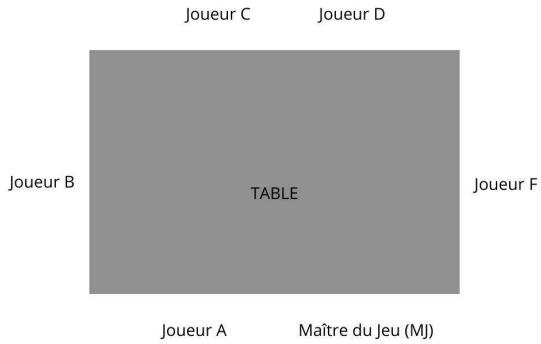
La table 3 est à l'extrême gauche de la pièce, dans une alcôve qui, elle, voit les fenêtres et donc l'extérieur. Même s'il fait nuit, cela ajoute à la sensation de tranquillité. Les 5 joueur·euses arrivent en même temps. Iels ont entre 20 et 30 ans, tous de la même famille, des (demis) frères, (demies) sœurs, une famille recomposée. J'obtiendrai cette information par une ludothécaire, après avoir remarqué des manières d'agir particulière durant la partie. L'un des participants est un ancien service civique de la ludothèque et se sent plus à l'aise que les autres dans le lieu. Les joueur·euses sont débutants, hormis l'ancien service civique. L'espace est restreint entre la table et les étagères et MJ3 est complètement bloqué au bout de la table, tout comme P4B et P4C. MJ3 est débutant, il s'agit de sa première table.

Autres points à aborder

Dans le cadre de mes recherches et voulant approfondir mon sujet, j'ai également contacté un bar à jeu, spécialisé dans le jeu de rôle, dont une salle est prévu à cet effet : elle est insonorisée du reste de la salle, possède une grande table pour 7 personnes, des décos sur un thème fantasy, propre au bar, une tablette pour gérer la luminosité de la pièce et les effets de lumières, ainsi qu'un système de son pour une immersion profonde. Toutefois, bien qu'un accord de principe fût passé avec le MJ en question, qui est aussi le gérant du bar, la partie n'a pas pu être observée à cause d'un manque de temps de mon côté, doublée d'un peu de malchance, puisque les parties suivantes furent organisées durant les semaines de rassemblement de la licence. En outre, le bar a fermé ses portes fin juillet et aucune table n'a été organisée à partir du mois de juin.

Une autre partie m'a été proposée, en distanciel par Discord, pas des connaissances. Toutefois, je craignais d'avoir un biais d'observation, car je connaissais l'intégralité des joueur·euses de la partie. De plus, mon expérience se basant essentiellement sur les tables en présentielle, ma capacité à prendre des notes sur le non-verbal s'en trouverait affaibli. Avec le temps, je pense que j'aurais dû l'accepter, pour justement pouvoir confirmer mes hypothèses du moment.

J'ai également effectué une partie de jeu de rôle de manière complètement improvisée et inattendue, lors d'une visite d'une annexe de la ludothèque LudoGaronne, qui est animée en direction des personnes âgées, le vendredi après-midi, de 14h à 16h, le "café-jeux". Je le nomme pour le reste de ce document "Partie 5" ou "P5". Cet atelier est organisé pour pouvoir nouer du lien social avec les locaux, dans un lieu plus proche de chez eux que la ludothèque, même si celle-ci n'est qu'à 10 minutes à pied et est desservie par le bus. Lors de ma présentation auprès du public, nous avons abordé le sujet du jeu de rôle. L'une des ludothécaires me fit un appel du coude pour que "un jour", j'organise un atelier ici-même. Mon regard a croisé une pile de feuilles blanches et du matériel de dessin et j'ai décidé d'improviser une partie immédiatement, avec l'accord de mes participant·es.



Partie 5, MJ-observateur, JdR sans nom

Le jeu proposé n'existe pas dans le commerce et ne possède pas de nom. Il s'agit d'un scénario dont j'avais entendu parlé il y a plusieurs années sur un forum, qui sert d'exemple pour expliquer ce qu'est le jeu de rôle à des néophytes. L'occasion s'est présentée au mois de Juillet, avec trois personnes âgées de plus de 70 ans et les deux ludothécaires, toutes des femmes. Après une brève explication de ce qu'est un jeu de rôle, j'ai commencé à leur raconter une histoire, en les impliquant indirectement à l'histoire. Je leur ai longuement demandé leur accord pour pouvoir dessiner quelque chose, puis j'ai utilisé la technique de la porte ouverte, afin que chacune puisse arrêter de jouer lorsqu'elles en ont envie. Enfin, j'ai commencé à raconter le scénario :

“Vous êtes une bande de poules, dans un poulailler de campagne. Nous sommes dimanche matin et l'une d'entre vous a entendu le fermier dire qu'il était temps pour vous que vous serviez enfin de repas. Vous avez une journée pour vous échapper”.

J'ai cherché au maximum à leur laisser la liberté de jouer ou non, sans jamais les brusquer. Une fois la leaduse repérée, il m'a été plus facile de faire interagir les autres. J'ai également reçu de l'aide des ludothécaires qui ont joué le jeu au maximum, pouvant ainsi animer et me donner du contenu en même temps. Cette expérience m'a toutefois amené à pouvoir tester ma problématique : puisque des techniques de sécurité émotionnelle sont utilisées, la partie peut être comptabilisée en tant que test.

Liste des MJ observés

MJ1 : Homme, entre 40 et 50 ans, ludothécaire.

MJ2 : Homme, entre 30 et 40 ans, consultant informatique.

MJ3 : Homme, entre 20 et 30 ans, sans profession.

Les entretiens, un dialogue pour faire avancer l'histoire

Au début de mes recherches, j'ai basé mes entretiens sur le fait de m'entretenir avec les MJ observés. Je cherchais à voir comment les MJ expliquent leur situation de jeu, à froid après les parties. Il me semblait intéressant de constater les situations et d'en parler aux MJ. Cela a été le cas pour les trois entretiens avec des organisateurs observés, puisque j'ai pu reprendre des cas précis pour leur demander, soit pourquoi cela fonctionnait, soit pourquoi cela dérapait. Toutes les parties se sont bien déroulées, du moins, du point de vue de l'observateur. Le focus a été mis sur les MJ plutôt que les joueurs. Au fur et à mesure de mes lectures, il m'a semblé intéressant d'interroger des professionnels du jeu de rôle : éditeur, théoricien, chroniqueur, mais surtout passionnées, leur point de vue est différent sur le médium de par leurs expériences variées, mais aussi plus approfondies sur le sujet. Quelque soit la personne interviewée, je me suis toujours présenté comme étudiant ludothécaire, enquêtant sur leurs pratiques du jeu de rôle. Aucune mention de la sécurité émotionnelle n'était faite de ma part, tant que ce sujet ne provenait pas d'elleux. Ma grille d'entretien²³, a été sensiblement la même, que ce soit pour les amateurs ou les professionnels. La nuance vient du fait que premièrement, les professionnels ne sont pas anonymisés, afin de pouvoir retrouver leurs travaux plus facilement en cas d'approfondissement, mais aussi du fait que je n'ai pas pu me baser sur l'observation de leurs parties. Toutefois, je me suis permis de rentrer un peu plus dans la théorie rôle avec eux, après des premières questions naïves les poussant à approcher mon sujet.

Listes des entretiens

MJ1 : Ludothécaire, observé en partie

MJ2 : Consultant informatique, observé en partie

²³ Cf.annexe

MJ4 : Consultant informatique, non-observé en partie

Fabien Hildwein :

Auteur indépendant de jeux de rôle (*Minuit, Jardin des Esprits, ...*)

Auteur du livre *Une Boussole* <https://alcyon-jdr.com/>

Romaric Briand :

Auteur indépendant de jeux de rôle (*Sens, Trip to Skye, ...*)

Créateur du podcast *La Cellule* <https://www.lacellule.net/>

Coralie David :

Éditrice pour *Lapin Marteau* (Collection *Sortir de l'Auberge, Château Falkenstein, Monsterhearts, ...*)

<https://www.lapinmarteau.com/>

Matthieu Bé :

Entrepreneur informatique

Créateur du site *C'est pas du JdR* <https://www.cestpasdujdr.fr/>

Eric “Erwik” Blaise :

Auteur de jeu de rôle indépendant (*Etoiles, Super Six*)

Créateur de la chaîne Youtube *Jeu de Rôle en Mode Facile*

<https://www.youtube.com/channel/UCbQssOuKDWseO1avUnN6s6Q>

Résultats attendus

Au début de mon investigation, comme je l'ai déjà abordé, il s'agissait de se poser de la question de la réelle utilisation des outils de sécurité émotionnelle par les MJ. Au fur et à mesure, je me suis rendu compte que faire un simple constat d'utilisation de ces outils ne me mènerait nul part et qu'il fallait creuser plus loin. Mon idée a alors été de savoir si l'utilisation de ces outils apportait une vraie plus value, une sécurité objectivement observable aux tables. Pourquoi utiliser tel outil plutôt qu'un autre ? Fallait-il maîtriser depuis des années pour s'affranchir de ces outils ou faut-il justement s'en munir pour ne pas tomber dans un dérapage non-contrôlé auprès de ses amis ou d'inconnus ? Dans la réalité des choses, je souhaite surtout voir que l'utilisation d'outils rend les joueur·euses plus en confiance pour leurs parties, en se permettant de rentrer plus facilement ou durablement

dans le jeu : les outils au service de l'immersion. Finalement, j'attends également de voir si l'immersion, à travers de la mise en confiance, permet à tou·tes les participant·es de vouloir jouer mieux pour eux-mêmes et pour les autres.

Grille d'observation

Afin de pouvoir obtenir un maximum d'informations de chacune de mes observations, j'ai élaboré une grille regroupant le plus de critères possibles servant mon propos. Ma grille d'observation s'est basée sur plusieurs critères :

- Disposition de la salle
 - Confort de la table : agencement, matériel, nourriture
 - Agressions extérieures : bruit, passages, interruptions, etc.
- Utilisation d'outils de sécurité émotionnelle :
 - Par qui ?
 - Quels outils ?
 - Combien de fois ?
 - Réaction des participant·es ?
 - L'expression “sécurité émotionnelle” est-elle prononcée ?
 - Par défaut, à la fin de la partie, un “NON” sera noté.
- Observation verbale :
 - Première prise de parole des joueur·euses en retrait :
 - Combien de temps après le début de partie ?
 - Pour dire quoi ?
 - Remarques blessantes d'un.e joueur·euse envers un.e autre :
 - Réaction du joueur visé : réponse, feedback, ignorance, etc.
 - Réaction du MJ : remarque l'attaque, ne remarque pas, ignore, etc.
 - Réaction des autres joueur·euses
 - Remarques blessantes du MJ envers les joueur·euses :
 - Réaction du joueur visé : réponse, feedback, ignorance, etc.

- Réaction des autres joueur·euses
- Remarques bienveillantes autour de la table :
 - De qui et envers qui ?
 - Sur quel sujet ?
 - Conséquence de cette remarque : euphorie, rire, digression.
- Digressions :
 - Combien de temps ?
 - Comment est-elle stoppée ?
- Observation non-verbale
 - Non-prise de parole prolongée
 - Bras croisés, regard vers l'extérieur
 - Jeu avec les éléments sur la table
 - Usage du téléphone portable
 - Mauvaise humeur, refus de jeu
 - Sortie de jeu : malaise émotionnel, frustration de jeu, besoins physiologiques

Compte-rendu des parties

Toutes les parties se sont bien déroulées; j'entends par-là qu'aucun incident majeur ne s'est produit. Par événement majeur, il s'agit de soucis nécessitant une intervention, un arrêt prématuré de la partie ou encore une dispute. Le problème d'inscription à la table de MJ2 sur l'âge des participants ne rentre pas en compte comme un événement durant la partie : le sujet a été réglé en amont et MJ2 a pu prendre les mesures nécessaires pour s'adapter. Toutefois, il est intéressant de relever le fait qu'en dépit de l'utilisation d'outils de sécurité émotionnel, le MJ a pris des mesures qui lui semblaient, d'instinct, normaux :

“Donc là, effectivement, je leur ai parlé un petit peu. Ça n'avait pas l'air de les faire paniquer. Et du coup, je me dis, bon, on va quand même faire la séance. Et ce que je vais faire, c'est que je vais mettre de côté les moments les plus gores, notamment. Pour me concentrer un petit peu sur la partie enquête, exploration, histoire, etc. Et au final, je crois qu'ils ont été ravis. En tout cas, c'est pour le ressenti qu'ils m'ont donné.”

Inconsciemment, MJ2 a fait de la sécurité émotionnelle : un briefing est effectué, le scénario modifié en conséquence et le débriefing final a montré que cela a porté ses fruits. La table 4 a été intéressante également à observer : au fur et à mesure de mes annotations, dont une colonne était dédiée à mes remarques sur le champ de la dynamique de groupe, je remarquais une tension entre les participant·es. Les actions des personnages ont quasiment tout le temps pour but de mettre en avant le joueur qui l'interprète, pour faire rire ou montrer qu'iel est le·a meilleur·e. Le MJ est également dépassé par les événements.

Extraits choisis :

- P4A demande le calme à la table car il n'entend pas la MJ, P4B, C, D et E parlent en même temps.
- MJ donne des informations à P4C, mais P4A et P4B se lancent des piques verbales sans rapport avec le jeu.
- Avance rapide de l'histoire car “ça parle, mais on avance pas” de la part du MJ.
- Incompréhension de l'histoire par P4B et P4C. “En même temps, vous faites que parler entre vous” de la part du MJ.
- Les filles de la tablée ont la sensation de passer au second plan, malgré leur participation à la table “Hey les gars, on peut parler nous aussi?”
- “Ca fait 2 heures qu'on joue et on a rien fait”.

En réalité, au-delà de la simple partie de jeu de rôle entre adelphes, une guerre hiérarchique est en cours au sein de la famille. Le jeu de rôle devient alors un champ de bataille charismatique et ludique. Cette sensation va m'être confirmée par une ludothécaire présente sur place qui a aussi cette vision de la scène.

Constats de l'enquête

Comme je le disais plus tôt, mes questions et hypothèses sur le sujet des outils de sécurité émotionnelle ont beaucoup évolué au fur et à mesure que les semaines avançaient. Chaque rencontre m'a fait mûrir et m'a poussé dans un recoin que j'ignorais. Un premier constat m'est apparu très rapidement : personne n'a le même avis. Le sujet est extrêmement vaste mais j'ai pu identifier plusieurs grands groupes :

- J'affirme ne pas utiliser d'outils de sécurité émotionnelle, mais j'en utilise inconsciemment.
- J'affirme ne pas utiliser d'outils de sécurité émotionnelle, car je les ai tant intégrés à ma pratique qu'ils sont juste du bon sens.
- J'affirme utiliser des outils de sécurité émotionnelle et je peux en citer de nombreux.
- J'affirme utiliser des outils de sécurité émotionnelle, mais je n'y connais pas grand chose.
- J'affirme ne pas utiliser les outils de sécurité émotionnelle et je refuse que les autres les utilisent aussi.

Que les MJ les connaissent ou non, l'utilisation d'outils semble être une pratique de plus en plus répandue. Au-delà de cette propre remarque, le fait que les MJ les intérieurisent complètement montre que ces outils sont le fruit de leur bon sens. Car après tout, si on est là, c'est pour jouer, donc passer un moment le temps d'une soirée, toutes ensemble. Lorsque j'interroge Eric Blaise, créateur de la chaîne Youtube "*Le Jeu de Rôle en mode facile*"²⁴ sur ce qui fait que les joueur·euses se sentent bien à sa table, il a du mal à me répondre :

“Je n'ai pas l'impression de faire grand-chose. Je réfléchis un peu parce que ce n'est pas quelque chose que je fais de manière consciente. Je ne me dis pas que quand je fais jouer des gens que ce soit en convention ou au club, que c'est la technique pour qu'ils se sentent bien. Bon déjà, je suis poli, je suis sympathique, souriant et ça, je pense que c'est déjà pas mal. Ensuite, j'aime beaucoup faire attention au temps de parole des gens, être sûr que chacun puisse briller.”

Cette réponse, je l'ai entendue à plusieurs reprises, essentiellement quand les MJ ne parlent pas de sécurité émotionnelle eux-mêmes. Le premier réflexe, c'est d'être gentil et souriant avec les autres. Cette impression est soutenue également par MJ1 : “Je pense que c'est la bonne humeur. Si j'arrive et que je fais la gueule, ou que je dis, bon, les règles, c'est ça. Vous devez jeter les dés dans cette boîte et pas dans celle-là. Je pense que ça casse le

²⁴ A visionner sans modération ici : <https://www.youtube.com/@JdrEnModeFacile>

ton. Déjà, mettre une bonne ambiance. Être souriant. Surtout avec des inconnus. Avec mes potes, c'est plus facile."

Parfois, cela ne suffit pas. MJ3 a pris le rôle pour la première fois : J'ai volontairement choisi de commencer par l'observer en premier, posté debout derrière une étagère, lors de la soirée-JdR, pour voir comment cela allait se passer. Mon approche s'est portée sur la dynamique du groupe, que j'ai jugé comme très énergique. Dans mon journal de bord, j'ai pu noter très rapidement que les caractères étaient forts autour de la table, du côté des joueur·euses. Déjà à 20h00, lors de l'arrivée des participant·es, j'ai relevé qu'ielles se connaissent toutes. Je n'avais pas encore en ma connaissance qu'il s'agissait d'une famille. Quelques minutes plus tard, je me suis assis à leur table, un peu en retrait et j'ai observé plus en profondeur : Les PJ ("Personnages Joueurs", les joueurs autour de la table) sont dans une ambiance non-sérieuse et cherchent à s'amuser en blaguant. Je ressens de l'inconfort du MJ qui cherche ses notes. P4A prend le lead de la table. P4E cherche à faire une action "stylée" (sic) pour amuser les autres, mais le MJ la refuse "pour la cohérence et la logique". P4A cherche à comprendre les points de vie des monstres qu'il combat, ce qui montre une forme de sous-engagement dans l'histoire. En terme rôleliste, on peut appeler ce phénomène le roll-play, lancer des dés pour jouer. (il se trouve alors sur l'angle "Épreuve" du modèle MEDIAL), en opposition au role-play, qui serait de jouer pour lancer des dés, interpréter son personnage plutôt que s'en remettre à une décision arbitraire d'un élément extérieur, le dé. J'ai également pu noter une interaction entre P4B et le MJ : P4B fait une petite blague à destination du MJ et celui-ci répond "Tu peux arrêter de m'enfoncer, s'il te plaît?", suivi d'un petit rire nerveux. Le MJ n'est pas en contrôle de sa table, aussi souriant soit-il. Sa bonne humeur du départ est partie, enfouie par ce groupe très dynamique sur lequel se joue bien plus qu'une partie de jeu de rôle. Pour le moment, je retiens tout de même que pour tenir, une table, il ne suffit pas que d'être sympathique et d'avoir la volonté de jouer.

L'outil le plus utilisé de la part des MJ observé est le débrief : à la fin de chaque partie, un recueil du ressenti global est effectué. C'est surtout le cas de MJ2 qui avait dû revoir son scénario au dernier moment pour s'adapter à son jeune public. Le débriefing a été plus que bénéfique pour lui, sa pratique, son expérience, mais aussi pour les enfants. MJ1, lors de la partie en convention, demandera simplement si tout s'est bien passé, en

enchaînant avec un discours commercial ayant pour but la promotion du jeu testé par sa table. MJ3 posera la même question, sans but commercial, en ajoutant “c'est histoire de m'améliorer”. Les retours n'ont pas été à la hauteur des attentes, les joueur·euses désertant aussi vite la table qu'ils s'y sont assis·es.

Au travers de mes entretiens, il apparaît clairement qu'un des outils de sécurité émotionnel a transcendé son statut pour être intégré quasi-automatiquement par les MJ : les lignes et les voiles. En effet, même si les variantes sont pléthores, comme la feuille de consentement, chaque MJ adapte la question à sa table : Qu'est ce qui ne doit pas être évoqué ?

Chaque table est un flocon de neige : genres, tons et sujets

Finalement, pourquoi utiliser des outils de sécurité émotionnelle ? Tout d'abord, pour les propos tenus autour de la table. Certains jeux sont plus émotionnellement violents que d'autres. L'utilisation d'outils et de techniques n'est-elle pas suffisante pour garantir de passer un bon moment ? Pour cela, il faut envisager les antipodes du jeu de rôle : les jeux cosy et les jeux violents.

Tout d'abord, parlons des jeux bienveillants, doux et chaleureux, que l'on ne peut envisager qu'une tasse de chocolat chaud en main, comme *Alzurha* (Al Wirzo, 2024) ou *Cozy Town* (Nedjadi, 2019). Prenons en exemple ce dernier, qui est un jeu sans MJ (On parle aussi de “tous MJ”), autour de la création d'un village, ses bâtiments, ses événements, ses habitants. On y retrouve une inspiration assumée entre *Animal Crossing* (Nintendo EPD, 2020) et *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016), notamment sur les dynamiques sociales positives et le dépaysement agricole. Ce sont des jeux au long cours que l'on nomme aussi “bac à sable”, c'est-à-dire que l'on peut construire ce que l'on souhaite, selon les règles de base du jeu. Le jeu est généré par un paquet de cartes à jouer classique, où chaque symbole a une signification et se rapporte à une question, faisant évoluer l'histoire. En somme, le ton est léger, adapté aux enfants et je pousserai même plus loin en apportant l'idée qu'il est un genre idéal pour initier au jeu de rôle, de par sa simplicité, son ouverture aux autres et sa co-construction avancée. Lors de mon expérience avec les personnes âgées au cours du

café-jeux, je leur ai posé une idée (“Vous êtes des poules”), puis un problème (“Le fermier veut vous manger”), sans leur demander directement de trouver une solution. Au fur et à mesure de l’explication de mon histoire, je dessinais²⁵, un rectangle représentant une ferme, une clôture, un chien dans sa niche, puis, j’ai tendu le crayon à P5C en lui demandant de me dessiner une poule, puis deux, puis un autre animal, ce qu’elle a fait. Après une légère réticence de sa part, elle s’est exécutée, sous les regards amusés des autres participantes. Le fait de tendre le crayon s’approche des nudges²⁶ en psychologie. Que faire avec un crayon, une feuille et un début de dessin, volontairement griffonné pour mettre en valeur les compétences artistiques des participantes? Le compléter. Par le prisme de l’action, la discussion s’est engagée et un pas de plus a été fait vers la fiction. P4B a alors demandé “Mais alors, comment ça se joue?”. Je lui répondis en lui donnant un exemple : “Et bien, vous pourriez grimper les unes sur les autres pour sauter par-dessus la clôture?” “_” Mais voyons, les poules, ça ne fait pas ça!”. “En jeu de rôle, tout est possible, il suffit d’y croire !”. En invoquant une suspension d’incrédulité volontaire, les participantes ont été accrochées par cette déclaration. Leurs personnages ont commencé à chercher des armes pour se défendre du fermier, organiser des tours de gardes, négocier de l’aide avec les vaches du pré voisin… Toutes ces actions ont été dessinées au fur et à mesure sur le papier. Un autre outil, que j’utilise régulièrement lors des initiations, est la porte ouverte. Je ne les ai jamais enjoins à jouer, ni à rester une fois que la partie était lancée. Savoir que le choix de partir est possible est un moyen très puissant de manipulation positive pour le jeu.

A l’opposé, de ces *wholesome games*²⁷ peuvent trouver des thèmes bien plus sombres. Lors de mes entretiens, plusieurs jeux m’ont été cités comme malaisants : Fabien Hildwein m’a dit: “ On jouait à Dark Heresy, qui est un jeu dans un univers fasciste. Et pour le coup, on ne joue pas des résistants au fascisme. Au contraire, on joue des gens qui vont mettre en place ce fascisme.”. Ici, le sujet est volontairement noir et dérangeant. Cela pourrait être intéressant de pouvoir jouer la résistance, mais non, ici, l’action a pris place du côté du mal. Il ajoute que c’est sa pire expérience de jeu de rôle, car il a voulu être role-play au maximum :

²⁵ Dessin utilisé en annexe

²⁶ Aussi nommés “Manipulation positive” ou “incitation discrète”

²⁷ Autre appellation pour les jeux cozy. Jeu-doudou est également employé

“ Et puis, à un moment, on peut interroger quelqu'un. Et je raconte des techniques d'enquête de la CIA que je connaissais sur ce personnage. Et en fait, ça a terrorisé les autres joueurs. J'en étais vraiment désolé, parce que ce n'était pas du tout mon intention. On jouait sans mécanisme de sécurité émotionnelle. C'était aussi une autre époque. Et je m'en suis beaucoup voulu, parce que je voulais simplement jouer dans le ton de l'univers. Et pour moi, les techniques d'interrogation de la CIA, c'est malheureusement tout à fait dans un univers fasciste. Et les joueurs ont été terrorisés par ça. Et j'en suis vraiment triste. Ce n'était pas ce que j'aurais souhaité faire.”

En voulant jouer le jeu, faire semblant, il a alors dépassé les limites des autres participant·es. Indirectement, Fabien me parle de l'outil Lignes & Voiles, puisque la ligne a été dépassée sur la torture mentale et physique des personnages, de par sa description et ses actions. Coralie David a avancé *Vampire : La Mascarade* et ses trahisons, sur un thème politique, jeu corroboré par le MJ1 qui ajoutera en prime qu'un jeu, aussi violent soit-il, poussera quelqu'un de problématique à jouer en tant que tel :

“Oui, on joue à Vampire. Du coup, il y a ça : Les loups-garous, c'est tous des sales cons. C'est des nazis... Tous les loups-garous ne sont pas forcément nazis. Il y a plein de trucs comme ça. Mais c'est le caractère des gens. S'ils sont racistes dans le truc. Ils ne vont pas changer. Ou racistes ou autre chose. Ou cons tout simplement.”

A chaque fois que ces exemples sont cités, les interviewé·es placent ces jeux dans leurs pires souvenirs de jeu de rôle. Je vais avancer ici mon hypothèse que le jeu joue un rôle critique sur la sécurité émotionnelle : plus le thème et/ou le ton sont violents, plus les participant·es vont transgresser les limites des autres pour leur partie, leur jeu, leur role-play, donc leur propre plaisir. Le malaise vient alors des attentes inconsidérées de ce que les joueur·euses veulent atteindre, afin de faire bénéficier d'un état de flow collectif. Ici, l'objectif n'est pas clair, les lignes sont transgressées, le mal a été fait. Je note également que tous ces jeux ont été édités avant 2010, période où la sécurité émotionnelle n'était pas autant théorisée que maintenant. Fabien Hildwein et Coralie David ont depuis fait évoluer leur manière de jouer. Un MJ informel, qui sera nommé désormais MJ5, après avoir eu connaissance de mon sujet m'a expliqué la chose suivante : si les gens jouent de l'horreur, c'est pour avoir peur. Il

affirmera en suivant qu'avant la partie, il demande si les gens ont des sujets sensibles (sans jamais faire mention des Lignes et Voiles) et que pour tout le reste, le risque est fort d'être utilisé, très descriptivement. Il se vantera de faire vomir les gens à sa table et de traumatiser des joueur·euses qui en parlent encore, des années après. Un autre MJ (MJ6) me parlera de manière moins courtoise : "Si les gens sont pas contents, ils jouent pas (sic). Soit ils acceptent les règles, soit ils se cassent" (retranscription exacte, notée dans mon journal de bord). J'y entend par là que le MJ est le "dieu" de sa table et que les joueur·euses n'ont pas le choix que de se plier à son bon vouloir. Le syndrome de Dieu des MJ est très présent, si tant est que de nombreuses discussions sur les forums permettent de débattre de leurs meilleures "pires anecdotes". Ce syndrome s'octroie du fait que le MJ crée le monde dans lequel les joueur·euses vont jouer et donc, a droit de vie et de mort sur l'univers entier. Ceci est en totale opposition avec les jeux sans MJ / tous MJ, partant de la volonté de co-construction évoquée plus tôt.

La hiérarchie MJ / Joueur serait alors un élément de filtrage des tables : Si le MJ est supérieur aux joueur·euses et donc, il fait ce qu'il veut, même en utilisant des outils de sécurité émotionnelle, car après tout, ce qui n'est pas interdit est autorisé. Il s'agit d'une sorte de violation émotionnelle de la part du MJ, car malgré tout, il ne demande pas le consentement de ces joueur·euses sur ce qu'ils acceptent. La question : "Est-ce qu'il y a des sujets à ne pas aborder?" est trop faible pour garantir la sécurité de sa tablée. Certains MJ utilisent les Trigger Warning (ou TW) pour donner les thèmes pouvant poser problème durant leurs parties. Ce système est inspiré du PEGI²⁸ des jeux vidéos, qui fait poser des pictogrammes des sujets abordés et l'âge minimum conseillé de l'utilisateur au dos des boîtes de jeux. Le choix est alors laissé au joueur de suivre, ou non, cet avertissement.

Lors de ma lecture de "Une boussole" de F.Hildwein (2020), un jeu un peu particulier dont il est fait mention, me permet de reconsidérer tous les éléments vus jusqu'alors vers une nouvelle dimension. Ce jeu vient appuyer mon point de maturation du jeu de rôle vers de plus hautes sphères, en auto-critiquant sa propre théorisation, au travers de la satire d'un outil de sécurité émotionnel, la carte X. Ce jeu se nomme *This Game Contains Absolutely No*

²⁸ Pan European Game Information

*Triggering Material*²⁹, "Ce jeu ne contient aucun élément déclencheur", ou "aucun sujet sensible", selon la traduction. Le scénario tourne autour de Dustin, un homme d'une quarantaine d'années, Kyla, une adolescente tout ce qu'il y a de plus normale, ainsi que d'une poignée de personnages gravitant autour d'eux, créés par les joueur.euses. Le document nous explique d'emblée que le titre du jeu est aussi la première règle : il n'y a aucun sujet sensible à aborder. Les joueur.euses doivent incarner à tour de rôle Dylan et Kyla, souvent ensemble, mais Dylan tout le temps présent. Dylan, seul, explique en quoi il est difficile d'être père. Lorsque Kyla est là, le joueur l'incarnant doit à un moment donné se comporter d'une façon que le personnage de Dylan ne peut approuver. Mais attention à la règle : il ne doit y avoir aucun sujet sensible ! Le document de règle suit scrupuleusement la règle jusqu'au dénouement : la fugue ou la mort de Kyla, choisie par un.e joueur.euse. Ce jeu est à propos de la maltraitance infantile, banalisée, qui n'est abordée sous aucun prétexte par la famille et les connaissances des auteur.ices de ces violences. Le sujet est tabou. On passe à autre chose, on ignore les faits. Ce jeu est une autocritique de la carte X et de son utilisation : au lieu d'aborder le problème, à la source ou sur le moment, le sujet est incarné de manière impérieuse et on passe à la scène suivante. Mais le mal est fait, puisque le sujet est déjà dans les esprits de la victime. L'existence de jeu critiquant la théorie rôle est apporte une dimension méta importante à l'évolution du jeu de rôle : il est possible de parler de tout par le jeu et pour le jeu. Ce phénomène de théorisation du jeu de rôle est nommé par R.Briand comme le Maelström :

"C'est ce que j'appelle le Maelström, c'est-à-dire la réflexion collective en vue de construire le contenu fictionnel malléable, peut-être, et toutes les dynamiques sociales qui découlent de ce maelstrom peuvent être employées à faire émerger, à émanciper les gens qui y participent."

Je viens d'avancer le fait que le choix du jeu est déjà un facteur de prise de risques : le jeu est une décision importante de départ. Mais n'est pas la seule : tout comme le consentement est un principe impératif de la vie de tous les jours, le jeu de rôle n'est pas en reste, tout loisir soit-il. La session 0 (zéro) est un moyen de recueillir les envies des participant·es. Elle réclame d'aborder beaucoup de points, que cela passe par la logistique,

²⁹ Téléchargeable gratuitement ici : <https://p-h-lee.itch.io/this-game>

l'ambition de la table, mais aussi les sujets à aborder ou non. Le ton de la table est un point important : en effet, entre des joueurs souhaitant faire de belles actions pour épater la table (comme la partie 4) ou un ton sérieux pour rentrer dans l'ambiance, ce qui était le cas de la partie 3 jusqu'au moment de la découverte d'enfants à la place d'adultes, il existe divers moyens de s'amuser. Une différence de ton entre joueur·euses ou avec le MJ et c'est l'assurance que la partie s'arrête plus tôt que prévu et/ou que la campagne se termine également. Le renvoi d'un ou de plusieurs joueurs peut être envisagé, dans une extrême mesure. Le recadrage est plutôt préconisé, à travers le débriefing ou encore les Stars & Wishes.

Engagez-vous, rengagez-vous, qu'ils disaient !

Tout ce que j'ai abordé converge vers un point qui est pourtant passé sous silence la majorité du temps : l'engagement du joueur dans sa partie. Cet engagement prend diverses formes visibles, dont les motivations sont propres à chacun.e. La partie 4 montre que leur motivation provient de leur envie de se montrer meilleurs que les autres; la compétition est au cœur du jeu. La partie d'Alien (partie 3) montre que l'utilisation de la modification du script pour l'adapter à un jeune public a certes donné des sueurs froides à MJ2, mais a aussi complètement atteint les objectifs auprès du public : l'ensemble de la tablée s'est amusée, ce qu'ils ont dit lors du débriefing, mais que j'ai aussi pu constater en tant qu'observateur : les rires, les encouragements, les allers-retours à la table de friandises pour rester dans un état second boostée par le sucre, mais aussi par la non-présence des parents pour pratiquer un "loisir d'adulte". La partie 2 a profité à un père pour faire découvrir sa passion à sa fille. La partie 5 avec le public âgé, où il n'a jamais été question de les faire jouer directement, mais dont la porte ouverte et à l'utilisation d'un matériel approprié a permis une partie plus longue qu'estimée : 15 à 20 minutes de prévues pour une session finale de près d'une heure.

Bien au-delà de mes observations, l'apport d'outils de sécurité émotionnelle à une tablée est un drapeau vert pour prendre la partie, le MJ prenant en compte l'humanité et l'empathie de tous les participant·es. Bien que des dérives existent, il convient de reprendre la liste des MJ que j'ai pu identifier et de parler du dernier : les MJ refusant en bloc les outils de sécurité émotionnelle. Il est de notoriété public dans les milieux rôlestes que le rôle de la

carte X est d'avoir posé un nom sur la sécurité émotionnelle. Encore aujourd'hui, les débats autour de cette dernière font rage. Matthieu Bé avancera à son propos que “[La X-card] a permis aussi de remuer un peu la fange d'Internet et de permettre de voir un peu les positions des gens par rapport à ça.” . Eric Blaise avancera également cette vision dans son entretien :

“Et puis en plus, y'a un gros rejet de plein de gens dessus. Je pense que c'est un coup à s'engueuler en plus. J'ai vu des gens sur les réseaux, c'est la minorité brillante, c'est pas forcément les plus malins, ni les plus représentatifs, qui parlent d'arracher les cartes des tables, qui sont fiers d'arracher des cartes de luxton en convention, parce que tu vois, ils les arrachent, ils sont contents. Y'a absolument aucun intérêt, mais y'a un rejet très fort dans certaines sphèresrôlistes. Un peu réactionnaires, on va dire. Le terme est un peu dur, mais c'est vraiment le sentiment que j'ai. Y'a un certain rejet de tout ce qu'il y a de sécurité émotionnelle, bien-être émotionnel, et la carte X, c'est l'outil qui est le plus discuté, parce qu'il y a les points négatifs dont j'ai parlé, mais c'est aussi celui le plus connu.”

Même sans faire des entretiens, une simple recherche Reddit avec le mot-clef carte X ou X-card, renvoie à des heures de lectures et de débats houleux. Entre ceux qui sont remplis d'empathie et les autres étant dans le rejet du monde moderne “on ne peut plus rien dire”, la guerre autour de la carte X ne s'est jamais arrêtée depuis sa création et les positions de chacun·e sont plus poussées que jamais.

Les Roses, Épines et Bourgeons de mon enquête de terrain

Comme nous parlons techniques de sécurité émotionnelle, autant les utiliser aussi en tant qu'outils d'analyse. Les Roses représentent les points positifs, les Épines, les points à revoir et les bourgeons, les pistes d'améliorations.

Les Roses

Mon enquête se base sur une observation à multiples niveaux : tout d'abord, la multiplicité des terrains d'observations. De nombreuses situations se sont présentées à moi, de manière plus ou moins volontaire, avec ce que cela comporte comme imprévus et

réactions de la part des participant·es. En voulant ratisser large, cela m'a ouvert à des discussions que je n'attendais pas. De plus, lorsque le résultat ne correspondait pas à ce que j'attendais, j'ai pu utiliser ce non-résultat à mon avantage en me faisant poser les bonnes questions.

Les Épines

Après l'analyse de mes observations et discussions, je ressens le manque de données: il me manque des observations, un peu plus nombreuses, pour pouvoir recouper toutes mes hypothèses. J'ai beaucoup de matériel informel dans mes notes personnelles, des discussions avec des MJ qui me donnent leurs versions de la sécurité émotionnelle, mais qui ne sont pas exploitables avec ma méthodologie actuelle. En effet, les MJ parlent beaucoup une fois que mon sujet est abordé, que cela soit au travail ou dans les rencontres aléatoires. Même si j'use tout de même de quelques références durant ce mémoire, il me semble important de souligner cette perte sèche de données. Il manque à mes observations et rencontres, un point de vue opposé : en effet, mes entrevues ont été effectuées auprès de personnes dont je connaissais le travail sur le sujet. Et même si ma méthodologie est de voir s'ielles en parlent spontanément, rencontrer des MJ sur le spectre opposé, ayant une vision négative des outils de sécurité émotionnelle peut être un apport riche en enseignement, notamment sur le “pourquoi?” de ce rejet.

Les Bourgeons

J'aimerais beaucoup continuer ce travail de recherche hors de ce mémoire. Il y a tant à théoriser sur le sujet, tant à observer. Il me reste une forte impression d'oublier un pan du médium, sans savoir lequel : même si je pense l'approcher au fur et à mesure de mes avancées, l'analyse au travers de ce mémoire ne m'aura pas permis de l'aborder; je manque de temps et peut-être d'une autre forme d'expression pour continuer ces recherches. J'aimerais aussi ouvrir encore un peu plus le sujet à d'autres champs ludiques, comme le jeu de rôle Grandeur Nature (ou GN), qui a tant apporté et théorisé, bien avant le jeu de rôle sur table. Le GN pourrait être un sujet à part entière, tout aussi transposable en termes de données, mais avec une difficulté supplémentaire sur l'observation. Ce mémoire m'a également permis de discuter d'égal à égal avec mes camarades rôlistes, tout aussi

professionnels soit-iels. J'ai pu obtenir une légitimité de terrain que je compte exploiter dans les mois à venir, afin de poursuivre mes recherches.

III) Façonner le monde, ensemble

Des issues de secours sont situées à l'avant, au centre et à l'arrière de l'appareil

Embarquons-nous dans ce qui me semble être un avant-propos des conclusions de tout ce qui a été abordé. Si on parle de sécurité, c'est que par défaut, le jeu de rôle est une activité que je qualifierai de "vulnérable", entre non-sécurisé et fragile émotionnellement. En effet, nous avons abordé qu'en l'absence de garde-fous, les situations peuvent s'envenimer, faire ressurgir des traumatismes ou laisser des marques profondes pour des années. Plusieurs cas se sont présentés lors de mes entretiens. R.Briand me parla d'une expérience pendant la création de son propre jeu, *Sens* (2008) où il faisait jouer des sans domicile fixe : "Et donc j'ai réalisé à un moment donné de la partie que lorsque je décrivais des choses, ils les prenaient en fait de très premier degré. Et donc décrire de la violence en soi, ou décrire que quelque chose de violent, notamment l'un des joueurs, décrire que quelque chose de violent lui arrivait, c'était vraiment lui faire du mal." Une mauvaise expérience au sein du jeu Vampire : La Mascarade pour C.David a été le déséquilibre et les alliances entre joueurs dans les clubs :

"En fait, le personnage était vraiment au-dessus des autres et donc ça crée un sentiment qu'on ne jouait pas tous sur le même tableau, qu'il y avait une forme de quelque chose qui n'était pas sur un pied d'égalité. Du coup, ça a été assez désagréable pour plein de gens de se dire « Si vous êtes en train de vous récompenser vos perso[s] sur les tables les uns des autres, ce n'est pas super rigolo pour nous, on n'est pas des figurants. » Et donc, il y a ce genre de tensions qui ont pu émerger."

Ici, le problème est le lien entre les joueur.euses et les MJ, qui est déséquilibré. Un principe du JdR est que le jeu est équitable entre les joueur.euses, chacun·e a les mêmes chances au jeu, ce qui constitue un droit à l'amusement. Si le MJ triche de façon unilatérale, c'est-à-dire, que pour son propre plaisir, il s'approprie la part du droit à l'amusement des autres participant·es de la table. La triche en jeu de rôle, cela existe et est un sujet à part entière que je n'aborderai pas en profondeur. Il faut simplement retenir que cette action doit

s'effectuer pour l'amélioration de l'histoire (augmentation de la tension, *deus ex machina*³⁰) sans être au détriment des joueur.euses. Le bien-être est donc central au sein du jeu de rôle. Comme me confiait E.Blaise dans son entretien : "Je pars toujours du principe que le bien-être des gens autour de la table est plus important que mon scénario, que ma préparation, que tout, en fait. Le bien-être des gens, moi y compris, d'ailleurs. C'est pas pour être égoïste, mais moi aussi, il faut que je me sente bien.". La maxime "Le Joueur avant le Jeu" est un point qui est souvent revenu lorsque le micro d'enregistrement n'est pas allumé. C'est un précepte central de la sécurité émotionnelle. Le fait de l'ignorer, c'est mettre de côté le caractère frivole du jeu. Les mots ont un poids et le jeu une réalité alternative. On peut donc faire du mal, sans le vouloir à son auditoire, que ce soit dans la vie quotidienne, ce qui est un constat plutôt admis, mais aussi dans le jeu, ce qui l'est moins. Une analogie m'est revenue avec F.Hildwein et R.Briand autour de la ceinture en voiture : ils ne changent pas la nature du jeu et n'évitent pas les accidents, mais permettent de limiter les dégâts. Hors de cette image de ceinture, leurs simples présences peuvent apporter de la mise en confiance, en sachant qu'on peut l'utiliser à tout moment.

D'après mes observations, lectures, expériences et entretiens, je souhaite avancer une définition qui m'est totalement propre de ce qu'est un outil de sécurité émotionnelle. Après de nombreuses années à maîtriser, lire de la documentation théorique et tenter de la mettre en application, plus ou moins fructueuses, je pense pouvoir avancer plusieurs caractéristiques inaliénables, résumable en une formule: l'outil de sécurité émotionnelle est profondément **SOCIAL** : **S**ituationnalité, **O**nctionnalité, **C**onscientisable, **I**nclusivité choisie, **A**daptabilité et **L**ibératoire.

- **S**ituationnalité

Un outil n'est pas utilisable tout le temps. Certaines formes ne sont pas adaptées, selon le moment de la partie. Nous l'avons vu plus tôt avec les outils préventifs, palliatifs et curatifs. L'utilisation d'un outil au mauvais moment peut s'avérer destructrice.

³⁰ Intervention inattendue d'un élément extérieur à l'histoire pour sauver les personnages. Un des exemples cinématographiques les plus connus est l'arrivée du Tyrannosaure sauvant les héros à la fin de Jurassic Park. Terme emprunté du théâtre grec où un Dieu surgissait au meilleur moment.

- **O**ptionnalité

Il n'est pas obligatoirement utilisable. Le choix est laissé à la table qui peut souhaiter en utiliser un en particulier, plutôt qu'un autre. Un outil imposé et obligatoire est contre-productif, puisqu'il va braquer les utilisateur·ices. Le débat sur la carte X est un parfait exemple de l'optionnalité des outils.

- **C**onscientisable

Une technique de sécurité émotionnelle peut être utilisée par n'importe quel MJ ou joueur·euse, sans s'en rendre compte. Ceci provient du constat qu'il est maintenant de coutume de faire une session zéro, une demande de sujets interdits en début de campagne ou des débriefings de fin de partie. Mes entretiens m'ont montré que ce point est important, montrant une idée d'évolution du médium vers plus d'accessibilité.

- **I**nclusivité choisie

Le choix d'exclure un certain type de public pour inclure le plus de monde dans l'activité. Cette caractéristique me vient du phénomène des réunions en non-mixité, permettant une meilleure libération de la parole. Cette vision est amorcée plus tôt dans ce mémoire avec l'idée de filtrage des tables.

- **A**daptabilité

Tout comme les jeux de rôles ont des visées différentes, les outils doivent s'adapter au genre, au ton, mais aussi au public. Ceci explique la prolifération des variantes, comme les méthodes Changer le Script, Magnéto ou Luxton, qui sont très proches entre elles.

- **L**ibératoire

Son utilisation ou sa présence permet la désinhibition rôleliste, en créant un cadre de confiance permettant soit la discussion autour d'un sujet sensible, soit le role-play de la part de tou·tes les participant·es. Le dialogue RP ou hors-RP doit être possible à tout moment.

La non-existence de l'une de ses six caractéristiques ne permet plus de définir l'outil créé comme étant sécuritaire émotionnellement. Ainsi, pour reprendre l'exemple tant décrié de la carte X, celle-ci est bel et bien considérée comme un outil utilisable.

Nous allons désormais envisager un point de vue qui m'a toujours semblé évident, depuis mes prises de postes lors de mes différents stages. Quel est le rôle d'un ludothécaire, comment prend-il soin des autres et comment prendre soin des autres amène à une prise de conscience générale sur son propre rôle au sein des ludothèques ? Ludothécaire, c'est un métier. Un masque professionnel. Ce masque est également celui qui est porté par le MJ lorsqu'il gère une table. La comparaison est loin de s'arrêter là.

Le ludothécaire est un MJ

Le métier de ludothécaire est extrêmement proche de celui d'un MJ. Pour appuyer mon point, je vais me permettre une allégorie : La ludothèque, c'est la table de jeu, les visiteur·euses sont les participant·es. Les jeux sont proposés aux bénéficiaires, comme des tables de JdR en convention ou à une soirée-jeux. En outre, chacun·e peut décider de s'asseoir à une table pour entamer une partie avec des inconnu·es, jouer seul ou entre ami·es. Les ludothécaires sont les PNJ (Personnages Non-Joueurs), puisqu'ils donnent du jeu, des explications, mais les visiteurs sont les personnages principaux de leur visite. Chaque zone de la ludothèque deviennent un jeu à part entière, adapté à son public : les jeux d'exercice sont les échauffements d'avant-partie, le symbolique du role-play, l'assemblage, c'est un JdR de co-construction à la Cozy Town, les jeux de règles du roll-play à la Donjons et Dragons.

Enfin, tout comme le métier est un moyen de définition de l'être humain, le MJ est un moyen de se définir également, de par son masque sociale (métier / passion) avec ses enjeux, son ambition, ses attentes et ses projets, mais aussi par ses postures : entre le donner à jouer, le jouer avec, le laisser jouer et le faire jouer, cela correspond complètement aux postures de MJ : co-construire, laisser les joueur·euses libres, donner quelques règles ou être simulationniste. Si pousse un petit peu plus loin cette allégorie, le jeu de règles est un jeu de rôle : "Vous êtes des magnats de la finance et vous devez gagner plus d'argent que vos adversaires en achetant les rues de Paris.", "Vous êtes des archéologues et visitez des ruines perdues dans la région de Narak.", "Vous êtes une troupe d'aventuriers dans un

supermarché magique qui vous a rendu muet et devez retrouver vos affaires dans ce labyrinthe de rayons, sans parler.”³¹. Les limites à cette théorie sont les jeux abstraits.

Le bureau du ludothécaire, c'est le paravent du MJ. Cette métaphore du bureau/paravent possède plusieurs points qui, selon le projet de ludothèque, permet des postures différentes : point d'ancrage, de sécurité et de confort pour le ludothécaire, zone privée pour poser ses affaires et gérer le lieu, prise d'information, lieu central autour duquel le lieu peut tourner, zone reconnaissable et d'identification du professionnel.

Le ludothécaire possède également de nombreux points communs avec le MJ. Pour pouvoir avancer cette position, je vais partir de la fiche de poste de ludothécaire, ou la fiche de personnage, si on laisse encore filer la métaphore, proposée par l'ALF³². Je vais rapprocher plusieurs points de cette fiche avec leur équivalent en outil de sécurité émotionnelle et en techniques approchantes :

Accueil du public, réponse aux attentes

- ❖ Création du projet de ludothèque
 - Contrat rôle explicite, création d'outils de sécurité.
- ❖ Accueillir des groupes (planning, gestion des accueils, bilans)
 - Contrat rôle, briefing, Stars & Wishes
- ❖ Adopter une posture professionnelle
 - Contrat rôle, session 0, Voiles et Lignes
- ❖ Connaître les techniques de communication et d'accueil du public
 - Apprentissage et/ou veille sur la sécurité émotionnelle,
- ❖ Maîtriser la gestion des groupes et les attentes des collectivités accueillies
 - Contrat rôle, check-in verbal et non-verbal (observation)

Ici, il est essentiellement question d'élaborer la stratégie d'accueil. Le ludothécaire est en droit de demander une rencontre préalable aux collectivités souhaitant venir en ludothèque,

³¹ Respectivement, le “Monopoly”, “Les ruines perdues de Narak” ou “Magic Maze”

³² Pdf téléchargeable ici : [Fiche métier – Association des Ludothèques Françaises](#)

afin d'élaborer un projet spécifique. Ceci est complètement le cas de la session 0. Le contrat rôle, lorsqu'il est explicite et rédigé, remplit son rôle de présentation à distance, et lorsqu'il est implicite, correspond aux normes sociales, qu'il est toujours bon de rappeler lors de la première rencontre ou visite. Pour les familles découvrant les lieux, le contrat rôle correspond au premier accueil, avec la visite des lieux, la rencontre avec les professionnels présents à ce moment-là et le règlement intérieur.

L'accompagnement et la mise en jeu

- ❖ Identifier les besoins du public et adopter les postures appropriées
 - Contrat rôle
- ❖ Présenter les jeux, Transmettre les règles du jeu
 - Session 0
- ❖ Être à l'écoute, savoir observer, faciliter l'entrée en jeu et soutenir la qualité du jeu
 - Technique de Luxton, carte X, Magnéto, check-in

Nous reprenons ici les besoins de bien définir le règlement intérieur et de pouvoir changer de posture selon les groupes reçus, comme les familles ou les collectivités. Le dialogue est le meilleur moyen de transmettre ses connaissances directement, sans ambiguïté. Un discours cohérent de l'équipe permet également de renforcer ce contrat implicite entre les ludothécaires et les visiteurs : par là-même, le respect est instauré de la même manière, sans différence. De plus, cela promeut la culture ludique par la transmission de valeurs communes propres au lieu et à ses professionnels.

Garantie des bonnes conditions de jeu

- ❖ Savoir élaborer un règlement intérieur et en garantir le respect en adéquation avec les missions de la ludothèque.
 - Session 0
- ❖ Gérer l'équipe d'animation et faire des bilans
 - Débriefing

En plus de ces savoirs-être, il est recommandé d'avoir une certaine connaissance psychosociale de différents publics, des notions en dynamique de groupe et en gestion des conflits. Connaître également les modes de fonctionnement des lieux d'accueil, lors de déplacement hors-les-murs, permet également une forte adaptabilité du ludothécaire.

Ce parallèle que j'ose est critiquable, du moins, au premier abord. Après tout, il y a une donnée qui n'est que peu rentrée en compte tout au long de cette métaphore : l'argent. Ludothécaire, c'est un métier, une carrière professionnelle. Qui dit "métier", dit "salaire". L'argent est une motivation suffisante pour de nombreux salariés car "il faut bien manger et payer son loyer". Je vais pointer un élément que j'ai cité dans mes entretiens : l'un des MJ observé, MJ1, est semi-professionnel, c'est-à-dire que celui-ci est rémunéré pour faire jouer tout le long de la journée. Il ajoutera même qu'il a "une copine qui est vraiment MJ professionnelle, c'est-à-dire qu'elle vit, enfin, elle vit de ça, elle essaye. Et du coup, elle, oui, elle, je la considérais comme pro.". La notion de l'argent dans la masterisation du jeu de rôle est un sujet important ces dernières années, avec la professionnalisation progressive des MJ, et est vivement débattu. Il y a quelques années, j'étais moi-même MJ professionnel, dans le domaine des Escapes Games³³, durant deux ans. A l'époque, j'avais déjà pu remarquer une chose qui m'a sauté aux yeux, en devant gérer deux types de groupes différents : les joueurs payants et les joueurs "gratuits". Par "gratuit", j'entends des joueurs qui se sont fait offrir l'activité, soit par leur comité d'entreprise, soit par leurs ami.es pour un événement spécial (anniversaire, enterrement de vie de jeune homme / jeune fille), pour n'en citer que deux exemples. L'investissement au sein du jeu n'est absolument pas le même : les joueurs payants veulent profiter de l'activité, puisqu'ils ont engagé leur propre argent, en effectuant un acte décisionnel avant la partie. Au contraire, les joueurs sont là à titre gratuit, de leur plein gré ou par obligation. Qui dit jeu payant, dit attentes des joueurs et des joueuses sur le service. Hildwein F. abonde en ce sens lorsque je lui parle de professionnaliser ses parties : "Alors, pour faire payer pour les parties, il y a un premier problème, qui est que si on fait payer pour des parties, ça suppose qu'il y ait un retour.". Ainsi, la notion de plaisir serait plus forte lorsque l'on paye ?

³³ JdR Grandeur Nature d'enfermement, pièces remplies d'énigmes où il faut les résoudre généralement en moins d'une heure.

Maître.sse de Jeu, c'est avant-tout une passion, mais aussi un métier à part entière. Même en l'absence de données chiffrées sur le sujet, on peut facilement conclure que la part de bénévolat dans le métier de MJ professionnel est très faible par rapport aux MJ bénévoles. Il en va de même pour les ludothécaires. Même s'il est difficile de quantifier le nombre de ludothécaires en France, la part du bénévolat dans le monde associatif reste forte. Le projet est généralement encadré par un professionnel issu des formations comme la Licence Pro Médiation par le Jeu ou FM2J, mais le recours à des bénévoles reste une ressource indispensable, autant sur le plan humain que financier.

Tous ces éléments montrent que le lieu d'accueil qu'est la ludothèque est pensé, imaginé, agencé, pour accueillir divers publics. Ces lieux correspondent aux besoins d'une population cherchant à se divertir, sérieusement ou non et tout est mis en œuvre pour faire passer un bon moment. Le ludothécaire est là pour garantir la sécurité physique et psychologique de toutes celles et ceux passant les portes du lieu. Par celà, il possède un panel d'outils permettant le bon accueil et faire passer un bon moment, conformément aux attentes des visiteurs. Bien que tous les publics ne soient pas adaptés aux ludothèques, de par leurs visions du monde, valeurs ou cultures, la recherche de l'inclusivité maximale est au centre de l'offre.

L'utilisation d'autres outils de sécurité émotionnelle au sein des ludothèque est, pour moi, une nouvelle manière d'inclure le plus de profils différents au sein du monde du jeu. L'écoute, la compréhension, l'accueil ou l'observation sont déjà des compétences requises et nécessaires pour notre métier. Il faut dépasser ce cadre pour atteindre une forme d'autonomie ludique de la part des visiteurs. Le bon MJ, c'est celui qui fait vivre le jeu à ses joueur·euses, sans que ceux-ci ne se rendent compte des ficelles de la partie. Le bon ludothécaire fait alors de même : il va mettre en place des espaces adaptés pour chacun·es selon son âge, sa culture et ses différences :

"La fonction première de la sécurité est donc de protéger tout un chacun, ce qui comprend l'enjeu de la non-discrimination, mais sans s'y limiter. Plus encore : Assurer de la sécurité émotionnelle, c'est libérer la pratique du jeu de rôle, en se donnant les moyens d'aller vers des thèmes difficiles, mais en pleine conscience de

ce vers quoi l'on va et en pleine confiance envers les autres." (Une boussole, F.Hildwein, p.105)

La confiance envers les autres est un sujet primordial lorsque l'on parle de jeu symbolique. En effet, il n'y a pas pire jeu que celui limité par les autres joueurs. Le Role-Play prend ses racines dans la confiance envers les autres, de par sa forme théâtrale et littéraire à la fois. Il est important de laisser les joueur·euses s'exprimer pour que l'épanouissement prenne forme. Cette confiance peut être remise en question dans certains types de jeux de règles, comme les sont les jeux à rôles cachés, type "*Loup-Garous de Thiercelieux*", puisqu'il s'agit du concept central : la trahison. La trahison est de tromper la confiance de son groupe, ses amis, ses principes. Telle la locution populaire attribuée³⁴ à Jules César envers son fils Brutus "tu quoque mi fili" ("Toi aussi, mon fils"), il n'y a pas de trahison sans confiance. Cette confiance accordée à un groupe de JdR fait partie d'un accord tacite, prenant place au cœur même de ce qu'est le jeu. D'après l'ALF, le jeu est une action fictive, qui est donc hors de la réalité, gratuite, on joue pour jouer et réglée, dont les règles sont en construction au fur et à mesure du jeu. Cet accord tacite a besoin d'être explicite en jeu de rôle, à travers notamment du contrat rôliste et de la session zéro, car l'émotion vient entrer en jeu, ce qui rend flou la notion de fictif.

Play, Enjoy, Repeat

Le jeu de rôle en ludothèque est une activité difficilement réalisable, bien qu'elle soit pourtant assez réclamée. En effet, elle demande une attention particulière pour peu d'individus (entre 2 et 6) sur une durée assez longue, prenant un temps de préparation parfois important selon les jeux proposés. Lors de mes deux stages, lorsque que je me présente en tant que rôliste, il m'a été offert la possibilité de créer un atelier d'initiation au genre. La demande existe bel et bien, comme me disait MJ2 :

"Je pense qu'aujourd'hui, on est un petit peu dans un âge d'or, où il y a plein de facteurs qui font que c'est un loisir qui devient beaucoup plus connu. C'est un loisir qui devient accessible à tous et à toutes. C'est un loisir dont les gens peuvent

³⁴ Dans la croyance populaire. Aucune source ne certifie que César l'a prononcé.

beaucoup plus facilement s'emparer qu'il y a quelques années et auquel ils peuvent aussi plus facilement jouer qu'il y a quelques années, notamment grâce au virtuel."

Cette déclaration sera soutenue par Eric Blaise qui joue "ces derniers temps plutôt en distanciel" et Matthieu Bé qui profite d'Internet pour jouer avec des inconnus, car ses amis habitent loin. Cela permet de compenser son besoin de jouer plus que les autres :

"Du coup il n'y avait que par Internet que je pouvais trouver des gens toujours OK pour jouer à des jeux où tu vas jouer une communauté queer pendant l'apocalypse. C'est pas forcément avec n'importe qui que tu peux y jouer. Et puis si tu peux jouer avec des personnes qui sont elles-mêmes gays, lesbiennes, engagées au niveau des cultures queer c'est vachement plus intéressant. Moi je ne suis pas personnellement queer donc du coup j'ai appris plein de trucs à ce moment-là."

Malgré l'essor du jeu de rôle en distanciel, le besoin de contact est toujours présent, comme le cas de Coralie David pour qui, les clubs de jeux ont permis la découverte du loisir. C'est ainsi que qu'elle-même a commencé à jouer et à ensuite à maîtriser.

Cette activité est tout en haut de la vague : nous vivons un nouvel âge d'or du JdR grâce au COVID, aux nouvelles technologies qui se sont généralisées, impliquant l'émancipation de la table traditionnelle au profit des parties à distances, à la série *Stranger Things*, où le groupe de héros jouent à *Donjons & Dragons*, du jeux vidéo à succès *Baldur's Gate 3* (Larian Studio, 2023), de la longévité des MMORPG³⁵ *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) ou *Final Fantasy XIV* mais aussi grâce aux *Actual Play*³⁶, comme Critical Role aux Etats-Unis ou La Bonne Auberge en France. Le jeu de rôle a également trouvé ses lettres de noblesse plus officielles, avec la création de récompenses annuelles, comme les Graal d'Or, décernés au Festival International du Jeu à Cannes, les GRoG d'Or ou le Prix Rôliste. La création de ces récompenses montre qu'une distinction est nécessaire pour s'y retrouver, parmi la pléthore de jeux sortants chaque année.

³⁵ Massively Multiplayer Online Role Playing Game, ou Jeu de Rôle Massivement Multijoueur en Ligne, également surnommés [MEUPORG](#), expression popularisée en France grâce à l'émission Télématin :

 France 2 - télématin - MMORPG

³⁶ Parties de jeu de rôle jouées en direct sur Twitch, visionnables également sur Youtube.

D'après mes observations et mes entretiens, il m'apparaît clairement que les outils de sécurité émotionnelle sont utilisés dans un cadre de confiance mutuelle envers les joueur·euses. Cette confiance permet justement de sortir de ses propres contraintes et de pouvoir jouer avec une sécurité qui sera au maximum de ses capacités. Le risque zéro n'existant pas, les risques encourus sont connus et acceptés plus ou moins tacitement par les participant·es. Toutefois, ce risque est aussi une bouffée d'adrénaline dans la recherche du plaisir personnel jusqu'à l'orgasme ludique, le flow. La recherche de ce flow individuel est en soi une quête. Le terme de "recherche" est sémantiquement relié à la notion d'engagement, sous son aspect émotionnel : le bleed est un parfait exemple de cette traversée de ce voile ambigu qu'est le jeu, entre fiction et réel. Cette frontière est d'autant plus forte que nous devons nous outiller pour pouvoir la franchir, s'y balader, trouver son bonheur et en revenir sans embûche. Mes entretiens confirment cette recherche, comme MJ1 "une anecdote positive, il y en a tellement !", MJ3 " il y a vraiment l'échange d'émotions entre les joueuses, entre la joueuse et son personnage, ça a été vraiment la plus grosse réussite en termes de séance, quoi", R.Briand "Alors l'anecdote négative, je l'ai, mais il y a tellement de choses positives que j'ai du mal à trouver, à choisir.", C.David "En fait, globalement, je pense que les belles anecdotes de jeu, c'est des belles surprises pour moi. C'est des choses auxquelles je ne m'attendais pas et où les gens m'ont amenée. C'est ça un peu la beauté du jeu de rôle aussi puisqu'on crée tous ensemble ce qui se passe autour de la table". L'une des formes d'engagement les plus fortes que j'ai pu obtenir en entretien revient au MJ1, qui me raconte l'histoire de sa nièce, qu'il a initiée au JdR, voulant faire comme son père. Celle-ci a incorporé l'équipe avec des adultes, puis a commencé à vouloir jouer avec ses ami·es. Enfin, elle a annoncé à son oncle, MJ1 : ""Tonton, du coup, comme tu habites loin et tout. Peut-être que je vais être maître de jeu. Comme ça, je pourrais le faire moi-même." Voilà, merci. C'est très bien. Donc, je commence la formation de ma nièce en tant que maîtresse de jeu." Nous arrivons là dans cette forme d'engagement si puissante que le joueur prend la place du MJ, qui initiera d'autres joueur·euses et ainsi de suite. Je retrouve ces idées dans le métier et l'ambition du travail de C.David (en collaboration avec J.Larré) : l'écriture de manuels à l'usage de MJ. La mise en mot de ce Maelström est un point de passage de la transmission des savoirs, que cela soit pour les joueur·euses ou les MJ. Le modèle MEDIAL de Caïra (2018) a été décrit dans toutes ces formes au fur et à mesure de ce

mémoire : un·e joueur·euse cherchant à optimiser son personnage³⁷ (Moteur), un·e joueur·euse voulant s'améliorer en cherchant un défirôlistique (Epreuve), l'envie d'être dans la fiction avec son role-play (Diégèse), faire avancer l'histoire en co-construction (Intrigue), être avec les autres, dans une recherche de flow collectif (Autrui) ou encore la volonté de théoriser sur le jeu de rôle et d'en comprendre le fonctionnement méta-ludique (Ludologie).

Les outils de sécurité émotionnelle sont des moyens concrets pour pouvoir assurer que le jeu se déroule dans le meilleur des cas et ont le rôle ingrat de devoir poser les problèmes sur la table, pour le bien de tous : parler de ce qui ne va pas, c'est faciliter la prochaine apparition de ce problème jusqu'à ce que ce n'en soit plus un. Ainsi, les joueur·euses vont s'affranchir de ces outils en les incorporant à leurs pratiques, créant de nouvelles normesrôlistiques et faisant avancer la théorisation du médium sur de nouveaux points à améliorer.

³⁷ On parle de joueur min-maxeur. Terme péjoratif proche du roll-play.

Ranger les dés : Conclusion

En partant de la volonté de faire un simple constat de l'utilisation des outils de sécurité émotionnelle, la question s'est ouverte à l'intérêt de leur utilisation. Au-delà de la volonté d'inclusivité qui est déjà le constat de mon alumni, Coline Ginchelot Hennin, il m'a semblé intéressant de constater ces faits sous un angle plus profond. Certes, la sécurité émotionnelle passe par une inclusivité d'un public, toujours plus curieux et motivé de vouloir découvrir le jeu de rôle, mais pour ma part, cela ne correspond qu'à une seule facette de l'existence des outils. Mes expériences personnelles pré-mémoire et ma volonté d'approfondir le sujet depuis quelques années m'ont amené à choisir ce sujet. Ce mémoire a été l'occasion de pouvoir creuser un sujet qui me passionne et de pouvoir obtenir une légitimité de recherche, auprès de mes confrères et consœurs rôlistes, qu'ielles appartiennent à la sphère amateur, qui est le cœur vibrant du médium, faisant vivre ce jeu et évoluer ce jeu, ou la partie professionnelle, qui en sont l'âme et la conscience. Il m'a permis de prendre du recul quant à ma propre pratique. J'ai pu apprécier chaque instant de mes recherches, chaque nouvel angle inenvisagé jusqu'alors, me laissant une légère sensation de ne pas avoir pu traiter tous les sujets. Des choix ont dû être faits quant à la sécurité émotionnelle, qui est en réalité, un point majeur de nos vies : la bienveillance, quand elle n'est pas naturelle, doit être artificiellement créée par le biais de techniques conscientisées, jusqu'à incorporation globale. Ce constat s'est fait au fur et à mesure de mes entretiens, lorsque j'ai compris que l'utilisation d'outils de sécurité émotionnelle n'est pas le cas de la majorité des MJ et encore moins des joueur·euses.

Ma pratique du jeu de rôle a énormément évolué depuis mes premières parties. Le sujet de la sécurité émotionnelle ne m'avait pas frôlé avant d'avoir l'incident de l'introduction qui m'avait marqué. J'étais certes sensibilisé au bien-être autour de la table, avec des bonnes pratiques universelles, comme la session zéro, le fait de demander les sujets interdits avant la campagne et le débriefing, mais ce n'était alors que des bonnes pratiques. Ma façon de les utiliser a changé et est plus personnelle, plus sensible. La prise en compte de l'être humain derrière le joueur ou la joueuse est bien plus importante maintenant, que ce soit pour moi ou pour la communauté rôliste dans laquelle j'ai grandi. J'ai pu ajouter à mon arsenal certains des outils énoncés durant ce mémoire et les modifier

pour mon propre usage. L'utilisation de ces outils est aussi bénéfique pour moi que pour les autres. Je suis un MJ aimant tout particulièrement les initiations avec des débutant·es. Il me semble très important d'apporter une bonne première expérience de JdR à tous ceux qui en font la demande, notamment au travers des bonnes pratiques à mettre en place. J'apprécie également faire jouer d'autres formes que le système d20³⁸ et les univers fantasy, qui me semblent certes des portes d'entrées faciles au niveau de l'imaginaire, mais pas au niveau des règles, trop lourdes pour des débutant·es. Des jeux comme *Tiny, Fiasco, Pour La Reine* ou *Within* m'ont appris à voir le jeu de rôle sous un angle différent, de par leurs univers, leurs systèmes, mais aussi leur façon d'écrire les règles. Certains manuels proposent d'utiliser les outils de sécurité émotionnelle, comme la carte X présente dans la boîte de la gamme *For The Story* (2019). En outre, R.Briand suggère que chaque manuel de MJ, doit créer, ou du moins proposer, ses propres outils, qui sont alors adaptés pour le jeu en question.

Être ludothécaire, c'est être le gardien du passage entre la réalité et la fiction : notre travail est bien de prendre soin des autres, à travers le jeu et l'évasion, quel que soit l'âge. L'inclusivité inhérente à notre profession nous pousse à choisir les outils qui seront utilisés dans notre propre ludothèque : un outil n'est pas universel en soi, il a besoin d'être modifié pour s'adapter à une situation, tout comme nos postures professionnelles. Notre métier nécessite une veille théorique importante et le fait de passer cette veille par l'utilisation d'outils est un bon moyen de rester à jour, puisque le terme d'outil est une forme de conscientisation concrète d'une idée, soumise à l'approbation de la communauté rôliste. En tant que ludothécaire, nous nous devons d'être informé·es sur les potentiels dangers que représentent certains troubles psychologiques, comme la difficulté de revenir du monde fictif à la réalité ou l'addiction au jeu. Nous nous efforçons d'être le phare sécuritaire de toutes les personnes passant les portes de nos locaux.

Dans ma future carrière en tant que ludothécaire, je souhaite prendre en main les outils de sécurité émotionnelle et les amener dans le monde du jeu autrement, en les professionnalisant, en les testant et en les utilisant de manière moins rigides qu'actuellement. A l'instar du *Petit traité de manipulation à l'usage des honnêtes gens*

³⁸ Système autour d'un dé à 20 faces, notamment utilisé par Donjons et Dragons

(2002) de J.L. Beauvois et R.V. Joule, qui a été une source d'inspiration pour ce mémoire, connaître l'utilisation de ces outils peut servir à des fins de bienveillance pour toutes et tous, dans un lieu moins neutre qu'il n'y paraît : une ludothèque est un endroit où il existe une tension constante entre les visiteurs, pour leur propre divertissement. La recherche intérieurisée du flow, bien qu'à moindre mesure, est recherchée.

Je souhaite également continuer la recherche sur le sujet de la sécurité émotionnelle, m'intégrer plus profondément dans le Maelström, que ce soit au niveau de l'écriture d'un livre traitant du sujet ou la création d'un podcast dédié au sujet : il existe certes déjà des supports traitant de ce thème, mais un sujet dont on ne parle plus est un sujet mort. L'existence de la sécurité émotionnelle tient donc entre les mains de ceux qui en parlent. Il me semble important d'obtenir les points de vue des personnes réfractaires au sujet pour comprendre ce rejet en bloc. Des pistes sont jetées avec les entretiens, avec le terme de "réactionnaires", pour qualifier les anciensrôlistes, rejetant l'évolution du jeu.

Pour aller plus loin dans mes souhaits autour de ce sujet de mémoire, j'aimerais aborder l'idée de l'amélioration du programme de la licence pro MJGL, pour les années à venir. Certes, le jeu de rôle est présent, d'un point de vue très historique, mais les apports de ce type de jeu sont plus puissants qu'il ne le semble au premier abord. Le Maelström du JdR peut impacter tous les autres jeux autour de façon incroyable. Pour ce faire, je recommande la création d'un cours spécifique autour de la sécurité émotionnelle, en plus de l'amélioration des apports sur le cours de jeu de rôle. Ce sujet est profond, important et bénéfique pour tous.tes, de tous les points de vue.

L'engagement au travers de la sécurité émotionnelle prend tout son sens si on regarde de plus haut : parmi tous les jeux déjà édités ou à venir, l'un d'entre eux va attirer le regard d'un joueur ou d'une joueuse, qui découvrira le médium, prendra du plaisir, car iel a été mis en confiance durant la majorité de ses parties et souhaitera maîtriser à son tour. Le confort émotionnel, la sécurité, la bienveillance des uns et des autres ainsi que le respect mutuel sont des qualités requises pour une bonne table, tout autant de par le MJ qui les transmet que par les joueur·euses qui les perpétuent. Ces joueurs et ces joueuses qui, à leur tour, s'intéresseront potentiellement à la théorie rôliste, puis souhaiteront faire jouer des

inconnus en convention plutôt que les ami·es, jusqu'à même, rejoindre ou créer leur propre structure : club de JdR, convention dans un désert ludique, voire ludothèque. L'Ouroboros³⁹ ludique atteint ici son pinacle : promouvoir la culture ludique, c'est inculquer ses valeurs et les valeurs du jeu, aux autres, en même temps qu'à soi-même. La vie devient alors un jeu où nous sommes tous les co-constructeurs de la partie.

³⁹ Dragon qui se mord la queue, symbole de la réincarnation des choses qui ne meurent jamais mais qui changent éternellement, cycle infini.

Bibliographie

Asgardodin, Gherhardt & Calaad (2021, avril). *Manifeste de la Sollicitude (The Care Manifesto)*. Nonobstant.café. <https://nonobstant.cafe/le-care-manifesto/>

Association des Ludothèques Françaises. *Fiche-Métier : Ludothécaire* [PDF]. ALF. <https://www.kananas.com/associationdesludothequesfrancaises/etre-ludothecaire/referentiel-metier/>

Association des Ludothèques Françaises. (2020, 4 novembre). Dossier de presse : Un autre regard sur le jeu [Dossier de presse]. ALF.

<https://www.kananas.com/associationdesludothequesfrancaises/>

Beauvois, J.L. & Joule, R.V. (2002). *Petit traité de manipulation à l'usage des honnêtes gens* (2e ed.). Presses Universitaires de Grenoble.

Bouet, A. (2021). Comment fonctionnent les outils de sécurité émotionnelle dans le JDR ? *Alternative Reality*.

<https://www.psychee.org/blog/comment-fonctionnent-les-outils-de-securite-emotionnelle-dans-le-jdr/>

Brougère, G. (1995). *Jeu et Éducation*. L'Harmattan.

Brougère, G. (2005). *Jouer / Apprendre*. Economica-Anthropos.

Bowman, S.L. (2015). *Bleed : The spillover between player and character*. NordicLarp.org. <https://nordiclarp.org/2015/03/02/bleed-the-spillover-between-player-and-character/>

Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. CNRS Editions.

Caïra, O. (2018). *Les dimensions multiples de l'engagement ludique. Sciences du jeu*, 10. <https://doi.org/10.4000/sdj.1149>

Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Gallimard.

Calleja, G. (2007). *Digital Game Involvement: A Conceptual Model*. Games and Culture, 2(3), 236-260. <https://doi-org.ezproxy.u-bordeaux-montaigne.fr/10.1177/1555412007306206>.

Darlington, S (2024) *La Carte-X ne vous sauvera pas*. ptgptb. <https://ptgptb.fr/carte-x-sauvera-pas-de-tout>.

Desproges, P. (1982, 10 février). *Le Tribunal des flagrants délires* [Émission de radio]. France Inter.

Duffer, M. & Duffer, R. (2016-2024). *Stranger Things* [Série télévisée]. Netflix.

Ekman, P. (1972). *Emotion in the Human Face*. Pergamon Press.

Fredricks, J.A., Blumenfeld, P.C., & Paris, A.H. (2004). *School engagement: Potential of the concept, state of the evidence*. Review of Educational Research, 74(1), 59-109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>

Gilligan, C. (2008). *Une voix différente : Pour une éthique du care*. Flammarion. (Oeuvre originale publiée en 1982)

Ginchelot Hennin, C. (2023). *Sécuriser le jeu de rôle ou comment ne pas perdre ses points de vie IRL* [mémoire de licence professionnel inédit]. IUT Bordeaux Montaigne.

Hildwein, F. (2021). *Une boussole. Fondements théoriques et perspectives pour le jeu de rôles*. L'Alcyon.

Huizinga, J. (1951). *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu* (C. Seresia, Trad.). Gallimard. (Oeuvre originale publiée en 1938).

Kim, J.H.(2005). L'absence de mixité chez les rôlistes [Article en ligne]. [PTGPTB.fr](https://ptgptb.fr/l-absence-de-mixite-chez-les-rolistes). <https://ptgptb.fr/l-absence-de-mixite-chez-les-rolistes>

Macalys (2017). Débriefer après une partie de jeu de rôle. *C'est Pas Du Jeu De Rôle*. <https://www.cestpasdujeudr.fr/debriefer-apres-un-jeu-de-role/>.

P.R. O'Leary. (2016, 25 avril). *The CATS Method : A Story Game Opening Ritual* [Article de blog]. [proleary.com](https://proleary.com/games/the-cats-method/comment-page-1/#comment-399997). <https://proleary.com/games/the-cats-method/comment-page-1/#comment-399997>

Reynolds, S.K., & Germain, S. (2019). *Consent in Gaming* [Guide PDF gratuit]. Monte Cook Games. <https://www.montecookgames.com/consent-in-gaming/>

Scherer, K.R. (2001). Appraisal considered as a process of multilevel sequential checking. In K.R. Scherer, A.Schorr, & T. Johnstone (Eds.), *Appraisal processes in emotion : Theory, methods, research* (pp.92-120) OxFort University Press.

Stavropoulos, J (2018). La Carte-X. *ptgptb*. <https://ptgptb.fr/la-carte-x>.

Tonon, S. (2017). Ne pas être cette joueuse-là ?. Dans Bombayl, R., Caïra, O., Chassenet, P., David, C., Géraud G, d'Huissier, R., Ferrand, C., Gharbi, E., Le Grümph, Julien, S., Larré, J.(dir), Le Mignot, G., Pierre, A., Pouard, J., Richard-Davost, A. et Tonon, S. *Jouer des parties de jeu de rôle* (p.329-343). Lapin Marteau.

Ludographie

2d Sans Faces. (2019-...). *For the Story : Pour la Reine et autres déclinaisons* [Gamme de jeux de rôles]. 2d Sans Faces.

Angibaud-Genbaud, A. & Verniolle, P. (2024). *Alzuhra* [Jeu de rôle]. Al Wirzo.

Baker, V. & Baker, M. (2010). *Apocalypse World* [Jeu de rôle]. Lumpley Games.

ConcernedApe. (2016). *Stardew Valley* [Jeu vidéo]. ConcernedApe.

<https://www.stardewvalley.net/>

Edge Studio. (2015). *Star Wars : l'Ere de la Rébellion, Kit d'initiation* [Jeu de rôle]. Edge Studio.

Francœur, L.-B. (1798). *Le jeu des fortifications, propre à perfectionner les jeunes gens destinés à l'art militaire* [Jeu éducatif]. Boissière.

Gaska, A.E.C., Härenstam, T., Semark, D., & Tyler-Jones, M. (2019). *Alien : The Roleplaying Game* [Jeu de rôle]. Free League Publishing.

Gygax, G. & Perren, J. (1971). *Chainmail: Rules for medieval miniatures* [WarGames]. Guidon Games.

Gygax, G & Arneson, D (1974). *Dungeons & Dragons* [Jeu de rôle]. Tactical Studies Rules.

Gygax, G. (1977). *Advanced Dungeons & Dragons Player's Handbook* [Jeu de rôle]. Tactical Studies Rules.

Harper, J. (2017). *Blades in the Dark* [Jeu de rôle]. Evil Hat Productions.

Jonsson, G. & Petersén, M. (1995). *Kult : Livre de base* [Jeu de rôle]. Ludis.

Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate 3* [Jeu vidéo]. Larian Studios.

Lee, P.H. (2018). *This game contains absolutely no triggering material* [Jeu de rôle].
<https://p-h-lee.itch.io/this-game>

Les Ecuries d'Augias. (2011). *Within* [Jeu de rôle]. Les Ecuries d'Augias.

Marlière, P. & Rochette, H. (2001). *Les Loups-garous de Thiercelieux* [Jeu de société]. Lui-même / Asmodée Editions.

Martin, C. (2020). *Green Dawn Mall* [Jeu de rôle]. Auto-édition.

Morningstar, J. (2009). *Fiasco* [Jeu de rôle]. Bully Pulpit Games.

- Nedjadi, R. (2019). *Cozy Town* [Jeu de rôle (PDF numérique)].
- Nintendo EPD. (2020). *Animal Crossing : New Horizons* [Jeu vidéo]. Nintendo.
- Pécau, J.-P., Rosenthal, P., Foussat, A., Ménage, F., Noël, J.-M., & Pernelle, A. (2020). *Capitaine Vaudou* (2ème édition) [Jeu de rôle]. Black Book Editions / Monolith.
- Reisswitz, G.H.R. von. (1824). Kriegsspiel : *Ein Anleitung zur Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparat des Kriegsspiels* [Wargame]. Königliche Lithographische Institut.
- Weisman, J. Dowd, T., & Findley, N. (1989). *Shadowrun* [Jeu de rôle]. FASA Corporation.

Glossaire

Les termes abordés dans ce mémoire

Bleed : Moment où les émotions du personnage sont ressentis par le joueur (*bleed out*) ou que l'état psychologique du joueur vont faire influer les actions du personnage (*bleed in*). On parle alors de contamination émotionnelle réciproque entre le joueur et son personnage.

Campagne : Terme emprunté aux wargames lors du premier âge du jeu de rôle, qui correspond à une série de péripéties de jeu liés ensemble, généralement situées dans un univers de jeu cohérent et mettant en scène des personnages (-joueurs ou non) récurrents. Les campagnes peuvent être « à fin ouverte » (*open-ended*), c'est-à-dire qu'elles se poursuivent aussi longtemps que les joueurs le décident, ou à durée limitée, avec un objectif fixé ou une apogée de l'intrigue qui termine l'histoire.⁴⁰

Flow : État mental atteint par une personne lorsqu'elle est complètement plongée dans une activité et qu'elle se trouve dans un état maximal de concentration, de plein engagement et de satisfaction dans son accomplissement. Fondamentalement, le *flow* se caractérise par l'absorption totale d'une personne par son occupation. Ce terme a été théorisé en 1975 par le psychologue Mihály Csíkszentmihályi.

Machine à saucisse : Expression péjorative désignant les jeux de rôle à partage de responsabilités large, dont la formalisation des mécaniques entrave partiellement ou totalement l'agentivité.⁴¹

Min-Maxeur : Terme péjoratif désignant les joueur·euses qui ne cherchent qu'à optimiser leur fiche de personnage à travers les statistiques.

One-shot : A l'inverse d'une campagne, désigne un scénario qui se déroule le temps d'une seule partie / soirée. Il peut être confondu avec la session zéro où se créent les personnages ou le·a MJ peut utiliser des personnages déjà créés (pré-tirés).

Table : Métonymie désignant le groupe de joueur·euses d'un JdR “sur table” et leur maître de jeu le temps de la partie ou de la campagne.

Role-play : Interprétation du rôle d'un·e joueur·euse. Au sein d'un JdR, ce terme désigne l'ensemble des apports perceptibles d'un·e participant·e, pour le jeu du personnage qu'iel interprète. L'interprétation résulte du choix de comportements que le·a participant·e manifeste pour le personnage et qu'iel exprime aux autres participant·es.

NB : A ne pas confondre avec “Roll-play” (du terme anglais “roll” pour “lancer de dés”) qui désigne une situation négative, les dés prenant trop de place dans le jeu, ou le jeu n'étant composé que de mécaniques et non pas de fiction.

Pour aller plus loin : <https://wiki.nonobstant.cafe/>

⁴⁰ Source : <https://ptgptb.fr/lexique-des-termes-du-jdr>

⁴¹ Source : <https://wiki.nonobstant.cafe/>

Liste des abréviations

- **D&D** : Donjons et Dragons
- **d6, d20...** : Dé à 6 faces, 20 faces, etc.
- **GN** : Jeu de Rôle Grandeur Nature
- **JdR** : Jeu de Rôle
- **MJ** : Maitresse ou Maître du Jeu
- **PNJ** : Personnage Non Joueur
- **RP** : Role-play

Les outils de sécurité émotionnelle en Jeu de Rôle

ANNEXES

Nicolas “Jack” Nivlet

Mémoire professionnel

Sous la direction de

Cécile Croce

Professeure des universités en Esthétique et Sciences de l'art

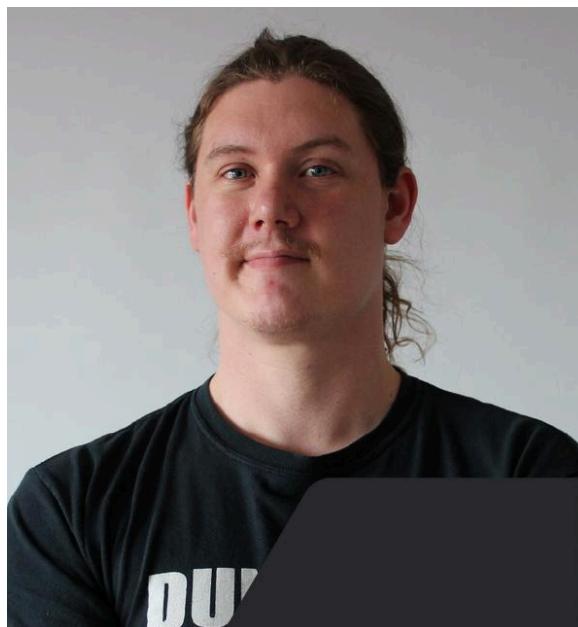
Année universitaire 2024-2025

Mots-clés : Jeu de Rôle, sécurité émotionnelle, engagement, inclusivité

Annexes

Un contrat rôle explicite.....	3
Images d'un Kriegsspiel.....	4
Couverture de Chainmail.....	5
Feuille de consentement.....	6
Une carte L utilisée pour la Technique de Luxton.....	7
Système PEGI.....	8
Dessin "Vous êtes des poules"	8
Grille d'entretien.....	9
Entretien [MJ1].....	9
Entretien [MJ2].....	20
Entretien [MJ4].....	32
Entretien Fabien Hildwein.....	45
Entretien Romaric Briand.....	51
Entretien Blaise Eric.....	65
Entretien Coralie David.....	74
Entretien Matthieu Bé.....	84

Un contrat rôliste explicite



Nicolas
aka "Jack"
aka "Khanae Leff"

Maître de Jeu



Mon Contrat Rôliste

En tant que groupe, je m'engage à :

- Etablir la durée de votre campagne et la façon de se regrouper.
- Être à l'heure du début de partie.
- Faire des retours sur la soirée en fin de partie.

En tant que MJ, je m'engage à :

- Etre à l'écoute et accepter les propositions des joueur.euses.
- Créer des règles sur le pouce avec le consensus des joueur.euses le cas échéant.
- Faire monter la tension
- Faire avancer l'intrigue
- Créer des scenarii selon les envies des joueur.euses.

En tant que participant.e, je m'engage à :

- Laisser la parole aux autres.
- Encourager les autres dans leurs rôles.
- Laisser son téléphone dans son sac.
- Préparer son tour de jeu durant celui des autres.
- Accepter de ne pas avoir le contrôle.
- Accepter de perdre.

Pourquoi un contrat rôliste ?

Tous les Maîtres/Maîtresses de Jeu (MJ) sont différent.es.

Un contrat rôliste, c'est l'occasion de vous montrer ce que l'on attend de vous, vous rappeler des règles de bonne conduite, mais aussi d'apprendre à gérer son propre temps de parole. En somme, un cadre de jeu. L'ambiance d'une table n'est pas uniquement régie par le MJ : Il incombe à tou.tes les participant.es d'y travailler pour faire de votre partie, une histoire dont tous.tes se souviendront à l'avenir.

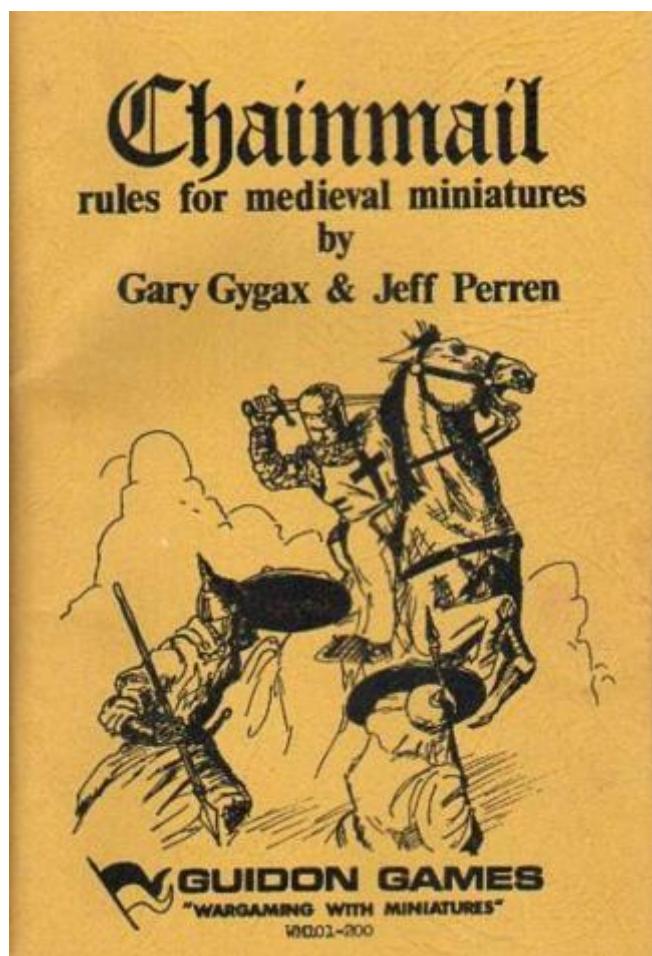
Me contacter

Discord : Khanae Leff#5023
Twitter : @KhanaeLeff
Telegram/Signal : 06.89.71.57.64
Toulouse, Occitanie

Images d'un Kriegsspiel



Couverture de Chainmail



RPG CONSENT CHECKLIST

GM Name: _____

Player Name: (or leave blank) _____

Planned Game Theme: _____

If this game were a movie, its movie rating would be: G PG PG-13 R NC-17 Other: _____

Mark the color that best illustrates your comfort level with the following plot or story elements.

Green = Enthusiastic consent; bring it on!

Yellow = Okay if veiled or offstage; might be okay onstage but requires discussion ahead of time; uncertain.

Red = Hard line; do not include.

HORROR.....

- Bugs
- Blood
- Demons
- Eyeballs
- Gore
- Harm to animals
- Harm to children
- Rats
- Spiders

G Y R

MENTAL AND PHYSICAL HEALTH.....

- Cancer
- Claustrophobia
- Freezing to death
- Gaslighting
- Genocide
- Heatstroke
- Natural disasters (earthquakes, forest fires)
- Paralysis/physical restraint
- Police, police aggression
- Pregnancy, miscarriage, or abortion
- Self-harm
- Severe weather (hurricanes, tornados)
- Sexual assault
- Starvation
- Terrorism
- Torture
- Thirst

G Y R

RELATIONSHIPS.....

- Romance
- Fade to black
- Explicit
- Between PCs and NPCs
- Between PCs
- Sex
- Fade to Black
- Explicit
- Between PCs and NPCs
- Between PCs

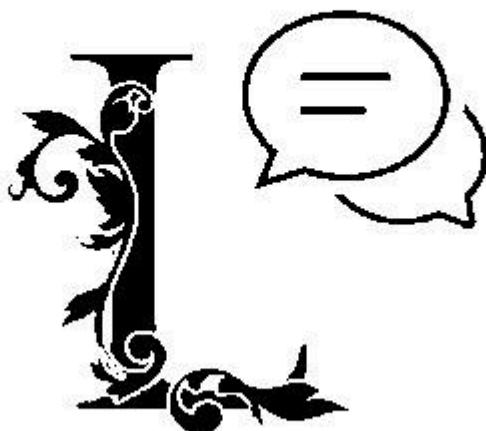
G Y R

ADDITIONAL TOPICS

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Do you want the GM to follow up with you to clarify any of these responses? If so, which ones?

Touchez cette carte quand un élément vous met mal.
On met le jeu en pause et...



- Dites ce qui vous a mis mal à l'aise.
Parlez-en autant que vous voulez, ou non.
Les autres joueureuses sont à l'écoute.

- Vous avez tout pouvoir sur cet élément, et
pouvez dire ce que vous voulez ou vos
besoins. Quelques exemples :

J'ai besoin de votre aide pour identifier mes besoins, J'ai besoin que X ne soit pas blessé·e, Je veux jouer ce personnage durant la scène, J'ai besoin que ça se finisse bien, Je ne veux rien de spécial, je voulais juste vous en parler, J'ai besoin d'une pause.

- Nous adaptons le jeu en fonction,
qu'importe les incohérences.
Par la suite, nous restons attentifs et
attentives aux autres.

Système PEGI



Dessin "Vous êtes des poules"



Grille d'entretien

Présentation de ma recherche sans évoquer la problématique

Peux-tu te présenter et présenter ton activité ?

Comment as-tu découvert le jeu de rôle ? (Année d'expérience, univers, intérêt pour le loisir)

Peux-tu me raconter une anecdote positive et une anecdote négative qui te sont arrivées en partie ?

Comment prépares-tu tes scenarii ? Sans avoir à rentrer dans le détail de l'écriture du scénario.

Obtenir une réponse autour des actions mises en place lors des parties négatives

As-tu déjà eu des soucis autour de ta table de la part des joueurs ?

Que fais-tu une fois tes parties terminées ?

(Au cas où pas de réponse directe) Connais-tu des outils de sécurité émotionnelle et en utilises-tu ?

Entretien [MJ1]

[Observateur] C'est parti. Bonjour.

[MJ1] Bonjour.

[Observateur] Comment vas-tu ?

[MJ1] Ça va très bien et toi ?

[Observateur] Ça va super. Est-ce que tu peux te présenter, présenter ton activité s'il te plaît ?

[MJ1] Alors, je m'appelle [MJ1], je suis animateur jeu à Toulouse [lieu anonymisé].Animateur jeu, du coup, c'est une formation que j'ai faite avec FM2J, et ça m'a appris à créer des animations et tout ça.

[Observateur] OK. Ça fait combien de temps que tu es à la ludothèque ?

[MJ1] Alors que je travaille à cette ludothèque-là, ça va faire 8 ans, et par contre, ça va faire presque 13-14 ans que je travaille dans la ludothèque, parce que j'ai commencé par du LudoPlage, qui n'était qu'une job d'été. Je continue après à faire du clay et tout ça, et j'ai... Quand j'en avais eu marre des CLAE, parce que ce n'était pas top, du coup, j'ai fait tout le LudoPlage, et j'ai eu la chance que la mairie de Toulouse me prenne. Bon, par contre, c'était que du sporadique. Je faisais des remplacements. C'était rigolo, parce que la première fois, elle me dit, voilà, ça, ça va être ta ludothèque de référence. OK, très bien. Donc, il me forme à cette ludothèque, je vois comment marche la ludothèque et tout. Et en fait, juste après mes deux jours de formation, d'apprentissage et tout, bon, en fait, tu vas aller travailler celle-là. *rires* OK, merci. C'est génial. Mais bon, au moins, j'avais mis un pied dedans. Du coup, j'ai été à Ludoplage... Deux ans, j'ai été animateur, juste animateur, et après, j'ai été directeur adjoint de Ludoplage.

[Observateur] OK, très bien. Merci beaucoup. Il paraît que tu es rôle ?

[MJ1] Je suis... Je fais du jeu de rôle, oui.

[Observateur] Alors, j'ai eu l'occasion de t'observer deux fois, maîtriser. Merci beaucoup pour ça, encore, d'avoir accepté. On va discuter un petit peu de cette passion. Comment est-ce que tu as découvert le jeu de rôle ?

[MJ1] C'était à l'an de grâce, 1989 *rires*. Et c'est au centre de loisirs. C'était au Petit Capitole, le centre de loisirs où j'allais quand j'étais ado et tout ça. Et en fait, il y a une animatrice qui nous a fait découvrir ça. [Nom anonymisé], qu'on appelait Maï. Et donc, un jour, elle nous a dit : »oui, est-ce que ça vous intéresserait de faire le jeu de rôle » de découvrir le jeu de rôle et tout. Et elle, en fait, elle faisait du rôle, le jeu de rôle, personnellement. Et en plus, je ne sais pas s'ils le font toujours, mais à l'époque, l'école SupAero, l'école supérieure d'aéronautique, je ne sais plus comment ça s'appelle, mais bon, voilà, il y avait SupAero. Et ils faisaient des week-ends, deux fois par an, où il y avait des nuits de jeu de rôle, un week-end entier de jeu de rôle.

Et en fait, elle était maître du jeu (sic) là-bas, et donc du coup, elles pouvaient récupérer tous les scénar' one-shot, parce que du coup, voilà, c'était one-shot, c'était pas des campagnes. Tous les one-shot, elles pouvaient les récupérer. Ce qu'elles faisaient, c'est qu'après, elles nous les faisaient découvrir. Donc, ce qui fait que j'ai commencé comme ça, en faisant des one-shot de plein de trucs. Et elle nous a dit, voilà, je vous fais découvrir plein de jeux de rôle. Cthulhu, Cyberpunk, Star Wars, D6, parce qu'à l'époque, voilà. Donjons et Dragons, Warhammer. En gros, c'était ça les gros qu'il y avait à cette époque-là. Et après, une quoi que ce soit. Et donc du coup, elle nous a dit, à un moment donné, vous choisissez ce que vous voulez. Et si jamais ça vous plaît, vous choisissez un univers, et là, on vous fera vraiment des perso's, tout ça. Et donc du coup, notre choix s'est porté sur Donjons et Dragons. Peut-être que c'était aussi l'ambiance, l'aura de ce jeu-là. Et du coup, on a commencé à créer nos personnage's. Donc, j'avais 12 ans. Trois ans après, à 15 ans, j'ai fait bon. Moi, j'ai envie de jouer tous les week-ends. Donc, « Maï, s'il te plaît, tu m'apprends à être maître de jeu ». Donc du coup, voilà. Et donc, à 15 ans, elle m'a formé un petit peu. L'époque voulait que c'était un peu plus cool. Donc, ce qui fait qu'on a pu aller chez elle, avec l'autorisation de nos parents. Comme ma mère et nos parents connaissaient ce truc, on allait chez elle sans problème, il n'y avait pas de problème là-dessus. Bon, en même temps, c'était un petit gabarit et puis on était tous rugbymen, alors bon. Donc, là, il ne pouvait rien se passer. Mais bon, voilà. En tout cas, c'était une autre époque. Et donc, on allait chez elle. Donc, elle nous apprenait le rôle. Et puis après, je me suis mis à maîtriser. Et comme ça, je pouvais maîtriser avec mes copains. Et depuis, je n'ai jamais arrêté. Il y a eu des trous. Parce que bon, forcément, la vie de famille, et tout ça, mais voilà.

[Observateur] Très bien, merci. Donc, tu maîtrises depuis fort longtemps maintenant. Tu dois avoir quelques anecdotes à raconter. Est-ce que tu peux me raconter une positive ou une négative, s'il te plaît ?

[MJ1] Une positive et une négative. La positive, elle est plutôt récente. C'est ma nièce, en fait. Je suis content que le jeu de rôle lui plaise. Du coup, en fait, ma nièce est arrivée un jour. Elle nous a vus, parce que des fois, j'ai joué chez mon frère. Et au début, elle nous regardait. Et puis, d'elle-même, elle s'est dit « Oui, tonton, j'ai bien envie de jouer ». OK. Donc, du coup, on a commencé à jouer. Donc, je lui ai fait son perso. Elle a kiffé.

[Observateur] Elle a quel âge ?

[MJ1] Elle a 13 ans. Et puis, récemment, elle m'a demandé de lui faire jouer sans son père. Donc, jouer avec ses copains à elle. Donc, je lui ai dit OK. Et puis, la touche encore plus positive qui m'a encore plus motivé, c'est que : « Tonton, du coup, comme tu habites loin et tout. Peut-être que je vais être maître de jeu. Comme ça, je pourrais le faire moi-même. » Voilà, merci. C'est très bien. Donc, je commence la formation de ma nièce en tant que maîtresse de jeu.

[Observateur] Je comprends. * rires *

[MJ1] Je suis très fier. La négative. Après, je suis un vieux rôle. En fait, c'est toute la période Mireille Dumas. Bas les Masques, elle a fait une émission où elle a défoncé le jeu de rôle. Et du coup, j'ai eu... Je ne l'ai pas mal vécu. Heureusement, ma mère n'était pas débile. Elle a bien contrôlé le truc. Mais le jeu de rôle a pris une grosse claque. Et c'est vrai que j'avais des regards bizarres et tout. Et même une fois, je m'en souviens. Du coup, ça devient une anecdote rigolote. Mais ça part d'un truc négatif. Il y a une voisine de ma mère qui dit... « Votre enfant, il fait du jeu de rôle. Vous savez, c'est un sataniste ! » Ma mère regarde : « Écoutez, c'est peut-être un sataniste. En tout cas, mon fils, il est chez moi. En train de tuer des gobelins. Peut-être d'invoquer Satan. Je n'écoute pas ce qu'il fait. Alors que vous, le vôtre, il est en garde à vue. Parce qu'il est trafiqué du shit. » Je ne sais pas. Sur le papier, je préfère. Voilà. C'était triste. Du coup, il y avait des préjugés. Au collège, j'ai toujours été quelqu'un de... Mon physique faisait que j'étais plutôt relié aux côtés des geeks. Et des pas populaires. Mais comme j'ai fait du rugby pendant des années. Que j'avais toujours eu des amis centre de loisirs. Qui m'ont soutenu malgré mon obésité et compagnie. Ce qui fait que quand on m'insultait. Je mettais des gros coups de boule. Je ne sais pas si tu peux le dire après. Je savais me défendre. Je n'étais pas comme un geek. Comme on voit dans les stéréotypes. Du coup, ça a réglé un peu vite le problème. Mais c'est vrai que j'aurais pu en souffrir. Si je n'avais pas eu ce fort caractère. Mais il y avait ce cliché là. Tu fais du rôle (sic), tu évoques Satan, voilà, machin.

[Observateur] Est-ce que tu peux me raconter une anecdote positive ou négative ? En partie. Soit que tu maîtrises, soit que tu joues. De ton choix.

[MJ1] La négative. C'est qu'il faut bien choisir ses partenaires de jeu. Que ce soit en tant que maître de jeu ou en tant que joueur. La dernière monde. C'était bien car la personne était investie. Quand elle jouait son personnage. Elle jouait un barbare halfeline. C'était rigolo car c'était tout petit. Et il avait une grosse épée. Mais le problème c'est qu'il jouait vraiment premier degré. Il disait « je ». C'est très bien le jeu. Ce n'est pas une critique. Il disait « je ». Il criait quand il passait en rage. Le problème c'est que j'avais voulu l'intégrer dans une équipe. De joueurs un peu moins... Qui débutaient. Donc eux disaient mon personnage fait ceci. Qui n'osait pas trop faire des choses. Quand ils faisaient la conversation. Ils disaient tu penses que je peux dire ça ? Ils étaient un peu moins... Normal, ils débutaient. Ce décalage a fait que ça n'a pas matché. J'ai dû mettre fin à la table. C'était un peu embêtant. J'avais un peu motivé trois nouveaux. En mettant un ancien. Essayer de bien temporiser les caractères.

[Observateur] C'était récemment ?

[MJ1] Oui ça c'était récemment. C'était il y a un an, un an et demi. J'ai réussi à reformer la table. Avec une autre personne aussi. Parce qu'on n'était que trois joueurs. Un quatrième c'est quand même un peu mieux. Et là tout se passe bien. Parce qu'ils sont tous débutants. Donc voilà, il n'y a pas de problème. C'est le seul truc qu'il y a. Pareil aussi, quand moi j'ai joué. Ça m'est arrivé d'être avec des joueurs. Qui étaient trop règles. J'avais un MJ par exemple. Il avait des problèmes dans sa tête. Comme il était un peu sexiste, machiste et compagnie. Ça se ressentait dans son jeu. Moi par exemple, j'aime bien jouer des personnages féminins. Comme dans son monde, c'était les mâles qui gagnaient. Il fait qu'il était le meilleur. Malgré que mes compétences. Il ne me limitait pas quand même. Malgré que mes compétences faisaient que j'étais la meilleure magicienne de l'école où j'étais. Je ne pouvais être que le numéro 2. Parce que le numéro 1 c'était un mec. Même si je le lattais à tous les niveaux. Je m'en foutais parce que être numéro 1 à l'école. C'est-à-dire rester à l'école et faire le papier. J'étais l'aventurier. Je voulais partir. Donc ça ne me gênait pas. Mais le problème c'est qu'à chaque fois qu'il y avait des trucs. Non mais pas toi, tu es le numéro 2 de cette école. Donc tu ne peux pas faire ça. Je te crame ta ville si je veux. Les MJ avec des caractères. Avec des façons de penser racistes. Ça peut être compliqué. Lui n'était pas raciste. Mais il était un peu sexiste.

[Observateur] T'as croisé beaucoup de MJ un peu problématiques ?

[MJ1] Non parce qu'au final. En général, je jouais avec des amis à moi. Et malheureusement, j'étais beaucoup plus MJ que joueur. Il n'y a pas trop longtemps qu'avec mon frère. Par exemple, il s'est bien

masterisé à Star Wars. Mais oui, après j'en ai entendu parler. Quand j'entends parler des gens. Oui, on joue à Vampyr. Du coup, il y a ça. Les loups-garous, c'est tous des sales cons. C'est des nazis. Tous les loups-garous ne sont pas forcément nazis. Il y a plein de trucs comme ça. Mais c'est le caractère des gens. S'ils sont racistes dans le truc. Ils ne vont pas changer. Ou racistes ou autre chose. Ou cons tout simplement. (rires)

(silence)

Une anecdote positive. Il y en a tellement.

[Observateur] Ça fait plaisir d'entendre cette remarque.

[MJ1] C'est qu'on s'entend bien. On rigole tout ça. Quand j'étais ado. Même s'il y avait le problème du gars qui était un peu sexiste. On faisait des bonnes parties. On arrivait le vendredi soir chez lui. On repartait le dimanche. On n'avait dormi que 2 ou 3 heures. C'était très sympa. Ce n'est pas négatif. C'était rigolo. Mais c'est vrai que c'était un peu spécial. Je m'en souviendrai toujours. Le Burger King venait d'ouvrir à Place du Capitole. Et nous, on jouait à Vampyr. On disait qu'on allait goûter le Burger King. On n'en a jamais goûté. On y va. On fait notre petite pause. On marche. Ce n'était pas loin. On va à Place du Capitole. Mais on continue à parler. Il n'y avait plus besoin. On faisait du roleplay. Je faisais ceci. Je faisais cela. Dans le Burger King, j'ai eu la très mauvaise idée de dire que « le cadavre n'avait pas de problème. Il était dans la voiture ». La journée va passer. On dort. Parce qu'on était des vampires. Je disais qu'on dort. Je n'étais pas un vampire. Mais bon. Je disais qu'on dort. Après, on prend la voiture. On ira le couler dans un béton. On trouvera comment s'en débarrasser. Il ne va pas pourrir un jour. Ça ne va pas s'en dire. On ne saura pas remarquer. On continue notre commande. Personne ne nous dit rien. Au bout de quelques temps, la maréchaussée arrive. On les voit. Mais ils ont le droit de manger à Burger King. C'est leur droit. On voit la caissière et le gérant qui nous montrent du doigt. La maréchaussée vient nous voir. Ils nous regardent un peu de haut et un peu bizarrement. C'est curieux. Ils disent « Excusez-nous, on pourrait avoir les papiers de votre véhicule et où vous êtes garés ? » Je regarde la maréchaussée. Je dis « Excusez-moi, mais on est tous mineurs. » On a 17 ans pour lui. Et aucun de nous n'a le permis. Donc, on ne peut pas vous donner vos papiers. En plus, je pense que là, je n'ai pas fait l'excès de vitesse de manger de sandwich. Je ne vois pas pourquoi vous n'avez pas les papiers. « Non, mais apparemment, vous avez un véhicule où vous avez une cadavre dedans. » Ah ! Eh bien, non. Désolé. Du coup, je lui explique qu'on faisait une partie de jeu de rôle et que mon perso a joué à un véhicule. Mais c'est une femme vampire à Paris. Donc, si vous voulez, mon véhicule est garé dans le parking qui est sous la tour Eiffel. Donc, vous pouvez y aller si vous voulez. Mais c'est un peu loin, je pense. Et puis, c'est un peu dans le monde imaginaire. Donc, du coup, voilà. Donc, du coup, il s'est excusé. Le gérant aussi s'est excusé. Donc, du coup, il nous a dit « La prochaine fois que vous venez, vous aurez votre repos gratuit. » Merci. Voilà. Sympa. Donc, ce n'est pas...

[Observateur] Comment est-ce que tu prépares tes scenarii ?

[MJ1] Ça dépend.

[Observateur] Sans trop rentrer dans l'écriture du scénar, mais autour, en fait.

[MJ1] Il y a deux méthodes. En fait, quand j'écris, je cherche ce qu'ils veulent faire et tout ça. J'écris l'histoire. J'essaie de penser à toutes les solutions possibles. Bon, des fois, le jour où on trouve une note que je n'avais pas pensée. Mais voilà, je m'adapte. Et après, quand c'est le scénario à acheter, je lis le scénario plusieurs fois pour bien m'imprégner du truc. Je prends des notes. Donc, les PNJ intéressants, vraiment intéressants. Les PNJ qui ne servent à rien. Genre juste le vendeur, il n'a rien. Je ne développe pas plus que ça. Je peux lui donner un accent au pire quand je parle, mais ça, je le note. Je fais accent ou pas. Mais voilà, s'il est juste là pour vendre des trucs, il n'a pas trop d'histoire à raconter. Par contre, si jamais c'est quelqu'un qui peut avoir des infos de ça, j'essaie de montrer tout de suite pour que les PNJ ne perdent pas de temps. Ils peuvent s'amuser à parler avec le boutiquier, mais ils comprennent vite qu'ils

vendent des trucs. Alors que la vieille dame qui s'occupe des chats, par exemple, elle, à un moment donné, elle fait « Ah, je me souviens, j'ai vu ça, et puis j'ai regardé beaucoup ça. Elle, c'est l'espionne du coin. Donc, du coup, j'essaie de leur montrer ça. Je note sur les PNJ qu'est-ce qu'il y a. Donc, PNJ pour personnages dangereux. Du coup, je leur dis, je marque que pourtant, je fais un petit logo, les infos qu'elle peut me donner. J'adapte les monstres aussi parce que des fois, les scénarios achetés, quand on joue depuis longtemps, c'est un scénario pour un groupe de niveau 1 à 5. Mais bon, si mon groupe, actuellement, est niveau 10, le niveau 1 à 5, ils peuvent faire l'aventure parce que le niveau 4, c'est la même chose parce que c'est eux qui réfléchissent. Et quand il y a des énigmes où il faut jeter le dé, j'augmente la difficulté parce que forcément, un niveau 11, c'est plus facile qu'un niveau 1. Et les monstres, je les prends, je garde les mêmes monstres. Donc, s'ils ont des squelettes, je leur ajoute 30 points de vie ou des armes magiques parce que du coup, voilà, c'est un peu plus dur. Voilà en gros ce que je fais.

[Observateur] Je vais légèrement détourner cette question-là puisque tu es MJ professionnel, on peut dire ça, presque comme ça... Semi-pro ?

[MJ1] Semi-pro, parce qu'en fait, là, on va dire le côté professionnel, je le fais que pour la Ludo. Moi, j'ai une copine qui est vraiment MJ professionnelle, c'est-à-dire qu'elle vit, enfin, elle vit de ça, elle essaye. Et du coup, elle, oui, elle, je la considérais comme pro. Moi, oui, c'est dans le cadre de pro que je le fais.

[Observateur] Je pensais à Asmodée, Edge.

[MJ1] Ah oui, oui, c'est vrai. On peut dire ça aussi.

[Observateur] Pour ça, je mets peut-être le côté semi-pro un peu plus. Tu ne fais pas ta prestation.

[MJ1] Oui, c'est sûr que ce n'est pas gratuit.

[Observateur] Comment est-ce que tu fais pour que tout se passe bien à ta table en tant que semi-pro ? Surtout avec des inconnus sur les tables que tu ne prépares pas, des gens que tu n'as pas invités en choisissant le groupe avant.

[MJ1] Je prie. (rires) Non, alors, j'ai de la chance de ce côté-là. Ça s'est plutôt bien passé. Il y a eu, on parlait d'adultes, il y a eu un moment donné, ce n'est pas méchant, on dirait, mais une fois, on a eu une table à Star Wars, justement, et il y avait des adultes avec trois, quatre adultes et un ado. Donc, très gentil l'ado, il n'y a pas de souci. Mais le problème, c'est que les ados, des fois, ils veulent de l'action. Donc, il a eu le soldat, il avait des grenades, donc il voulait absolument jeter ses grenades. Donc, le groupe, on le laissait un peu faire parce que du coup, il partait, oui, je fais ça, je vais par là-devant, je vais tirer. Oui, c'est une caserne de stormtroopers. Vous êtes quatre. La discréction, c'est peut-être mieux parce qu'eux, ils sont 16 ans quand même en face. Plus des chasseurs taille, ils sont plus équipés que vous. Et donc, c'est vrai qu'il est bon. Il arrive à se tempérer un petit peu, il comprenait quand même. Et, en fait, à un moment donné, ils devaient libérer, enfin, ils devaient enquêter sur la base impériale. Et du coup, ils ont enquêté, ça, ils ont découvert qu'il y avait une créature de la force qui était emprisonnée et c'est elle qui gérait la planète et c'est pour ça que ça partait en cacahuètes parce qu'en fait, il y avait quatre gros monstres sur la planète. C'est le Godzilla. Et du coup, quand elle s'approchait des... Quand elle s'approchait des villes, enfin des villages où il n'y en avait que quelques-uns, du coup, cette créature de la force sortait pour protéger les villes et repousser les monstres. Voilà, la force, c'est comme ça. C'est magique. Et le problème, c'est que comme l'Empire a emprisonné cette créature, elle attaquait un peu tout et bon, ça s'est retourné contre eux après. Et donc, en fait, il a voulu jeter sa grenade et je lui avais dit oui, mais attention, il y a des générateurs de force, enfin, des champs de force et tout. Il y a des gros réservoirs. Il a quand même voulu jeter sa grenade. Donc il a jeté sa grenade et j'ai dit « ok, mais vous êtes morts ». T'as fait un trou de la taille d'une grosse météorite sur la planète. Mais pourquoi ? Parce que t'as jeté une grenade sur des générateurs d'énergie. Et à Star Wars, l'énergie, c'est pas... Déjà, regarde, si Golfech pète, c'est pareil. Si une centrale nucléaire pète, j'ai pas dit Golfech, si une centrale nucléaire

pète, c'est la même chose. Et donc du coup, alors je fais bon, ça c'est ce qui s'est passé dans ta tête parce que comme t'es un soldat expérimenté, tu te dis ah mais attends, si je la jette maintenant ma grenade, ça fait ça. Donc du coup, il l'a plus fait. Donc du coup, le truc, c'est de s'adapter et puis après, être ferme. Si jamais on voit qu'il y a quelqu'un qui empêche les autres de parler, le dire, « excuse-moi, tu as déjà eu ton tour, t'as dit ton idée, vous êtes un groupe. Donc on va écouter les autres, s'il te plaît. » Ça ne m'est jamais arrivé, mais un de mes collègues de chez Edge a dû demander à quelqu'un de partir.

[Observateur] Pourquoi ?

[MJ1] Parce qu'en fait, il prenait la parole tout le temps et c'était pour s'autoproclamer le chef du groupe. Alors oui, je ne sais plus si c'était actuel ou si c'était un ancien militaire ou tout comme ça. Donc oui, son personnage pouvait être autoritaire.

Mais le problème, c'est que quand ils ont dit non, mais ton idée, c'est de la merde, il était vraiment méchant. Donc du coup, écoutez, vous jouez ensemble, vous avez les compétences et tout le monde. Parce que si là, le groupe ne t'aide pas, tu es peut-être militaire et tout, mais tu n'es pas scientifique. Donc à un moment donné, le truc scientifique, tu ne vas rien comprendre. Donc calme-toi, tu laisses parler tout le monde. Tu peux être autoritaire, oui, parce que tu es militaire, tu as un petit côté majeur, ça, il n'y a pas de souci. Mais si tu commandes tout le monde et qu'ils t'empêchent de jouer, ça n'a pas de souci. Et après, il l'a mis dehors.

[Observateur] C'était au Fij de cette année ou ..?

[MJ1] Non, c'était au TGS quand Asmodée avait racheté Edge. Nous, avec Edge, on allait souvent au (inaudible) pour faire du Zombicide et tout ça. Et quand Edge était arrivé, Edge commençait à repartir à ne faire que du jeu de rôle. Du coup, on était encore au TGS une des dernières années. Et du coup, c'était là que ça s'est passé.

[Observateur] Toi, sur tes parties, tu as déjà eu des émotions fortes comme ça avec des gens problématiques ?

[MJ1] Alors problématique, des émotions très fortes aussi. Des émotions très fortes, positives, oui, mais négatives, non.

[Observateur] Cool ! Tu peux en raconter une ?

[MJ1] Oui, par exemple, au fil de cette année, à la fin, je n'ai plus fait Star Wars parce qu'il y avait beaucoup de gens demandaient Chtulhu ou l'année unique. Donc du coup, comme je maîtrise tout, on m'a dit tu peux passer à l'Anneau Unique. J'ai passé à l'Anneau Unique. Sauf que, bien sûr, comme on ne m'avait pas connu avant, je n'avais pas vu le scénario. Moi, j'avais fait le scénario et j'ai posé la question à chaque fois. « Vous êtes sûr ? Je ne lis que Star Wars ? Oui, oui, oui. » Voilà, la prochaine fois, je pense que je vais arrêter, je vais lire tout quand même. Et donc du coup, en fait, le Seigneur des Anneaux, l'histoire, c'était bon, ils jouent tous des hobbits et il y a une enfant qui a disparu. Une enfant hobbit. Donc, ils doivent la chercher pour la trouver. Et comme c'est que des hobbits, mais forcément, un chien de suite, c'est impressionnant. Donc voilà. Et là, malheureusement, dans le scénario, il y a un fantôme. Et dans le Seigneur des Anneaux, les fantômes, c'est très puissant. C'est vraiment une créature pas forcément mauvaise, mais quand même un peu. Mais par contre, elle est très, très, très puissante. Donc, ce qui fait que des hobbits et que moi, j'ai lu le scénario en diagonale et compagnie, que je n'avais pas envie de me prendre la tête à tout adapter et compagnie au cas où j'ai rencontré le fantôme, j'ai décidé d'en jouer à l'inverse. Donc, en fait, l'idée que la petite fille, elle avait été kidnappée par des humains qui cherchaient des trésors dans un ancien tombeau d'un elfe. Et comme elle était petite, elle pouvait passer à l'épisode. Donc, du coup, il l'avait gardée. Et donc là, du coup, je leur ai fait faire toute l'aventure et tout. Et je leur ai fait que le seul moyen qu'ils s'en sortent, parce que les humains étaient trop fous pour eux, c'est qu'ils arrivent à faire que le fantôme aille les attaquer. Et donc, du coup, ils ont dû tout négocier avec le fantôme. Donc, du coup, je leur faisais comprendre comment ça marchait et tout ça. Donc, dès qu'ils

touchaient un objet qui appartenait au fantôme, eh bien, ils ressentaient d'abord de la colère, après de la tristesse, un amour perdu, enfin, il y avait de l'amour et tout ça. Et donc, du coup, ils ont réussi à déduire toute l'histoire et tout. Donc, en fait, ils étaient tous... Et après, à la fin, ils étaient là... Oh, le pauvre fantôme ! Voilà. En fait, il était amoureux d'elle et puis, en fait, elle l'a trahi et c'est pour ça qu'il a fantôme. Donc, ils étaient tous... Il y en avait une, elle avait même pris une petite larme sur le... Donc, voilà. Donc, c'était... Il y a plein de petites émotions comme ça. Après, oui, quand... Alors, ça ne m'est pas arrivé trop souvent, mais c'est vrai que Cthulhu en particulier, quand on perd un personnage. Mais justement, la première... C'est pour ça Cthulhu, je l'aime moins en tant que joueur. Bon, après, quand je dois le faire jouer comme tu dis, ben, je le fais, mais voilà, j'aime moins parce que je trouve qu'il est beaucoup trop punitif. Je ne suis pas pour être forcément dans des... On est tous des héros, on va tout le temps gagner et compagnie, c'est trop facile pour nous parce que s'il n'y a pas de difficulté, ce n'est pas marrant. Mais je trouve que Cthulhu, c'est pas sympa quand même, c'est un petit peu (inaudible) alors oui forcément t'es un scientifique, t'es un gars normal et en face de toi t'as un monstre marin qui a des griffes comme ça et toi t'es pas à peine servi de fusil, je peux comprendre, mais moi je sais que ma petite nuit m'avait marqué parce que première fois que j'ai joué, avec Maï justement, elle arrive, elle nous donne, nous, fils de personnage, on a quatre personnages, bon on les joue pas en même temps mais c'est au cas comme ça pour pas perdre de temps, en fait lui, vous lappelez et puis il arrive, et donc cinq minutes qu'on a commencé à jouer, je vais dans une biothèque, je trouve un livre un peu chelou, je l'ouvre, j'essaye de lire mais c'est écrit en des langues bizarres, ça me fait un peu mal à la tête, donc je fais un geste en santé mentale, je fais un échec critique, mon perso est mort, devenu fou, au bout de cinq minutes, pour un livre, donc ok, deuxième truc, 20 minutes plus tard, un échec critique de la part d'un coup de fusil à pompe de la part de mon camarade, mon deuxième perso meurt, voilà, on avance un peu plus, à la fin on fait apparaître une réminiscence de Cthulhu ou de j'sais plus qui, on y arrive tout à fait, ça c'était pris pour le sérieux, on devient tous fous et on meurt, voilà, un perso plus jouable, trois persos morts en une seule partie, même si à la fin c'était obligé, c'était fait exprès, c'est pour montrer la puissance de Cthulhu, je veux bien que ce soit dur mais bon, à un moment donné, voilà, après voilà, j'ai des perso, j'ai moi accroché, quand j'ai joué un vampire, au début je voulais faire une Toréador parce que c'est une artiste et tout, j'ai vite vu que je voulais jouer une Bruja qui tapait tout le monde, les artistes c'est compliqué, la politique, tout ça, tout ça, voilà, mais bon, après c'est le tempérament des joueurs.

[Observateur] Est-ce que tu diras que c'est plus facile de maîtriser des groupes privés avec des gens que tu connais ou des groupes aléatoires sur des festivals ?

[MJ1] Difficile en termes de jeu, enfin difficile, oui, en termes de jeu, c'est pas, c'est pareil, je pense que c'est la même chose parce que si les gens sont motivés, s'ils viennent à Cannes, déjà ils ont payé le festival, s'ils veulent jouer le rôle, là, par exemple, cette année, il y en a qui étaient venus l'année dernière et qui m'ont dit on veut jouer avec toi, allez dire qu'on veut jouer avec moi, il y a des places encore et par contre tu nous tués pas, ça dépend, j'ai des, c'est pas que moi, voilà, mais oui, du coup, ça fait 3 ans, donc la première fois je les avais tués à L5R, l'année dernière, je les avais pas tués, on avait joué à L5R, 5ème édition, avant du Rogue One, et là ils sont venus jouer à Star Wars, et du coup, ils reviennent déjà gagnés, donc je dois bien me débrouiller, enfin, ils viennent pour le festival, mais quand ils me voient, ils tirent plaisir. Du coup, non, au niveau difficulté, c'est la même chose, pour moi, c'est pareil, je m'investis pareil pour la création du scénario, là où ça change, c'est l'affect, forcément, mes amis, je les connais, je sais où je peux aller, il y a des amis, je les connais depuis plus de 20 ans, même quand on fait un nouveau jeu, on ne fait pas de session zéro, parce que je sais où mes blagues peuvent aller, je sais dans quelles limites de l'horreur ou du gore je peux aller, même quand on joue avec ma nièce, ouplà, je me calme, quand ma nièce, je la fais éternuer pour qu'elle se transforme en renard et qu'elle aille au lit, ça c'est pour son perso, du coup, je lève un peu le crâneau, je décapite un peu plus de tête avec du sang qui gicle, je m'adapte à mon public. En convention, le truc, c'est qu'on n'a pas le temps de faire les sessions zéro, donc je pose des questions, est-ce qu'il y a des choses qui vous gênent ? C'est des trucs qui peuvent, après ça dépend du jeu, Star Wars, je ne le fais pas, parce que je sais que de toute façon, le scénario, il n'y a pas grand chose, je pourrais bien sûr galvauder et faire qu'il y a une boîte de striptease avec des Twi'leks esclaves, qui se font taper et sont à moitié à poil et compagnie, je ne le fais pas parce que déjà, ce n'est pas trop l'univers de Star Wars, c'est Disney et tout ça, même avant, et puis ce n'est pas le but non plus, et

que je ne connais pas les gens, donc du coup, quand je sais que l'univers est safe, je garde l'univers safe. Si je dois jouer à Cthulhu, suivant le public, je demanderais, si je sais qu'il va y avoir des sacrifices d'enfants et compagnie dans le truc, parce que c'est le scénario que je veux, j'en parlerais, attention, ça peut être, après si jamais il y a des vraiment sensibles, du coup, ce n'est pas forcément un sacrifice d'enfants, c'est un sacrifice de vache, c'est moins terrifiant, mais bon, ça ne va pas arriver, je sais beaucoup trop de questions.

[Observateur] Tu me parles d'univers safe, c'est hyper intéressant parce que tu es la première personne à me parler de ça sur tous mes entretiens. Qu'est-ce que tu entends par là et est-ce que tu peux me donner quelques exemples ?

[MJ1] Star Wars, même déjà dans les règles, techniquement, même si on tombe à zéro point de vie, on ne meurt pas, on tombe inconscient. Du coup après on se fait emprisonner, des trucs comme ça. Moi je dis quand tu prends un coup de blaster, tu prends un coup de blaster donc tu meurs. C'est pas très grave, c'est juste une adaptation des règles. Un univers safe pour moi c'est quelque chose sans chercher à... Parce que tu peux tout tourner, tu peux prendre Pat Patrouille et faire une grosse orgie avec, c'est pas le souci. Tous les univers tu peux les détourner pour qu'ils soient horribles et tout ça. Mais Star Wars, au final, les gens qui gagnent, les méchants ont une grosse partie de eux, mais voilà. Il n'y a pas trop de violences. Tu vois les sables laser, ça coupe de suite, ils n'écrivent pas le sang comme ça. Donc pour moi un univers safe, c'est ça. C'est que tu peux jouer, même avec des enfants. Ah oui, bien sûr, quand tu coupes des mains ou des têtes à coups de sable laser, ça peut faire peur. Mais tu évites de le dire. Je dis voilà, il est mort. Ou tu l'as blessé, je ne rentre pas dans le détail. Tu lues, déjà c'est plus dur. Parce qu'il y a quand même des abrutis de cultistes qui pensent avoir du pouvoir à faire revenir un monstre millénaire. Sachant que le gars, il va venir, il va bouffer les âmes de tout le monde. Toi compris, il s'en fiche de l'argent, l'argent ça ne compte pas. Et puis donc du coup, ils n'hésitent pas à sacrifier des gens. C'est des monstres horribles. Comme tu commences à décrire des créatures de dragon qui bavent partout, qui sortent de l'eau avec des yeux comme ça. Et que tu les vois se repaître des tripes des autres. Voilà, c'est un peu plus dur. Vampire peut être assez dur aussi. Puisque tu bois du sang, tu es une bête en toi, tu bois du sang. Et tu ne peux pas t'en empêcher. Ça peut être romantisé, parce que c'est vrai que l'humain, quand il se fait mordre, ressent un plaisir érotique hyper développé. Mais au final, les vieux vampires ne peuvent pas s'arrêter. Ou ils n'en ont pas assez. Donc du coup, hop, ils le boivent comme un yop. Donc ça peut faire peur aussi. Et puis il y a des créatures mythiques dans Vampire qui font que c'est des monstres à part entière.

[Observateur] Quid de Donjons & Dragons ?

[MJ1] Donjons & Dragons, comme je le disais, ça peut être un univers safe. Parce que tu peux la jouer... Bon, il y a des méchants. Mais bon, le méchant, tu le repères vite. C'est sûr qu'elle a peut-être un peu un motif à squelette. Et c'est facile. Alors que tu peux aussi le faire très pervers. Oh, il est gentil, il est tout beau et tout. Oui, mais en fait, il a des esclaves qui tapent tout le temps. Et puis il fait des choses horribles avec les enfants. En fait, le truc, c'est ça. C'est à toi de... C'est pour ça que les Sessions Zéro... Je ne sais pas si elles ont tout le temps existé. Mais ça fait quelques temps qu'on en a parlé. Mais même moi, sans faire les Sessions Zéro, quand je jouais la première fois avec des gens, je leur demandais ce qui leur fait peur, de quoi je peux parler, et ainsi de suite. Par exemple, je sais que... Si je joue avec quelqu'un de tradition juive, par exemple, je vais peut-être éviter de lui faire jouer une campagne de Cthulhu... Je ne sais plus comment ça s'appelle. Où ça se passe avec des nazis.

[Observateur] Delta Green ?

[MJ1] Il y a Delta Green, mais il y a un petit scénario de Cthulhu...

[Observateur] Achtung Cthulhu?

[MJ1] Voilà, merci. Et où, en fait... Tu joues avec des juifs ou des résistants, et t'as les nazis qui massacrent tout le monde, et tu revis le truc. Ce genre de truc, je l'évite. En fait, tout le jeu... Dans le jeu, normalement, tu peux le mettre... (inaudible) Petit Poney et compagnie, mais tout peut être horrible. Il faut juste arriver à doser, à savoir où tu mets tes limites.

[Observateur] Si jamais tu vois qu'il y a quelqu'un qui ne te sent pas bien pendant ta partie, comment tu réagis ? Tu as dit une bêtise. Tu ne savais pas, par exemple, que... Je ne sais pas, une phobie...

[MJ1] Oui, qu'il y ait une grosse araignée, et que j'ai oublié de ça. Si vraiment ça me met mal à l'aise, je trouve une solution. Donjon et Dragons, c'est bien, parce que c'est un peu magique. Ce qui fait que, par exemple, je peux donner une idée au magicien qu'il la transforme en blaireau. Ça fera les mêmes dégâts, machin, machin. Mais par hasard, il a un truc comme ça. Ou si jamais il y a un prêtre, je peux faire intervenir un dieu. Un dieu qui arrive et qui... Ça devient un poney. Un poney bougeoir de verre(?). Il faut qu'il les attaque. Mais oui, voilà. Mais le truc, c'est que, comme je dis, quand mes amis, je connais tous leurs trucs, quand c'est des nouveaux, et que je sais qu'il y a un truc à Ragnoville, par exemple, si on jouait au Seigneur des Anneaux, et qu'ils allaient vers chez Arachnée, je lui dirais. J'ai joué au Harry Potter.

[Observateur] En amont ?

[MJ1] Oui, oui, en amont. Quand je sais qu'il y a des trucs vraiment phobiques, la violence et tout, je sais qu'il y en a, donc c'est moi qui la tempère. Je leur demande, est-ce que vous allez être au niveau violence ? Les araignées, je ne vais pas leur dire, parce que je veux gâcher le truc. Au pire, est-ce que vous avez des phobies particulières au niveau des animaux ? Les fruits, non, c'est pas la peine, j'en mangerais pas. Déjà, je le dis en façon un peu détente, et donc du coup, si... Moi, j'ai une copine qui est arachnophobe, mais elle a voulu absolument jouer à Harry Potter. Donc, je lui ai fait jouer à Harry Potter.

Elle connaît, et bien sûr, c'est elle qui propose d'aller à la Forêt Interdite. Je sais que dans la Forêt Interdite, il y a des araignées. Oui, oui, oui, c'est bon, ça va aller. Décris-les gentiment. Si tu dis qu'il y a des grosses araignées, c'est bon. Si tu commences à dire qu'il y a des grosses araignées velues, avec des mandibules, et que tu montes des images, non, ça va aller. Après, ça dépend des sensibilités. Il y en a qui peuvent très vite se les représenter et les flipper. Il y en a qui, comme elles ne les voient pas, elles ne sont pas inquiètes. C'est pour ça que je demande s'il y a des phobies particulières et à quel niveau ils en sont. Est-ce qu'il faut voir le truc, ou même en se l'imaginant, ça va pas ? Quitte à ce que je change de scénario, c'est pas grave. Si au milieu d'un (inaudible) j'ai panique des araignées, les scorpions, ça passe. Oui, les scorpions, ça passe. OK, c'est bon, ça sera des scorpions géants.

[Observateur] Est-ce que tu arrives à bien répartir la parole ?

[MJ1] En général, oui. Après, le problème, c'est que j'essaye de pousser les gens.

[Observateur] Surtout en festival...

[MJ1] J'essaye un petit peu de pousser les gens quand je vois qu'il y en a qui, malheureusement, ne parlent pas la parole. Malgré que je leur dise que j'ai une idée. C'est ceux qui jouent les magiciens qui ne parlent pas. C'est eux. C'est toi la magicienne. C'est toi qui as le plus gros cerveau. Du coup, ça serait bien que tu dises quelque chose. Je ne dis pas comme ça parce que ça serait un peu moqueur. Je dis que tu es super intelligente. C'est pas grave. Ton perso, il connaît le monde. C'est comme toi. C'est quoi ton travail ? Ingénieur. Moi, je ne connais rien en ingénierie. Mais si jamais je jouais un ingénieur, je serais comme toi. Je ferais des plans, faire le truc. Alors que moi, personnellement, je suis une quiche. Je me dénigre. Ça détend de l'atmosphère. Il se lâche un peu plus. Par contre, ça va dépendre des gens. Autrement, sauf ceux qui sont un peu les chefs, je peux leur dire que je peux les séparer. C'est gentil. J'ai pris des fausses aides parce que comme elle est magicienne, je dis que tu es le barbare et que tu veux avoir un plan. Tu me fais un génie intelligent, s'il te plaît. Le problème, c'est qu'ils ont tout mis en force. Désolé. Pour avoir une bonne idée, il fallait faire 10 et toi, tu as fait 5. C'est ballot. Alors que la magicienne, elle a fait 15 de suite.

[Observateur] Est-ce que tu mets en place une action particulière une fois les parties terminées ? Que ce soit privée ou pro ?

[MJ1] Alors, pro, ça dépend du temps qu'il nous reste. À Cannes, tu as vu, c'est assez millimétré. Du coup, quand on a une pause après, si j'ai le temps, parce qu'ils ont fini un peu plus tôt, c'est arrivé avec quelques scénarios, on peut faire un petit débrief. Qu'est-ce qui vous a plu ? Là, par exemple, je sortais mon Laius. C'est un scénario qu'on a créé spécialement qui se passe juste avant la bonne initiation que vous pouvez aller acheter. Après, je leur parle un peu de la gamme. C'est plus le côté mercantile qui parle que le côté passionné. Bon, je suis passionné quand même parce que c'est bien que ça sorte.

Je trouve que j'ai fait quand même du bon boulot là-dessus. Même s'il y a eu des problèmes de diffusion. C'est comme ça.

Après, avec mes amis, on parle, on cale la prochaine date. Après, ça dépend où on est, si on doit rentrer chez nous ou pas. Le truc, c'est que ce n'est pas le même truc. Pour Asmodee, c'est une heure. Alors que mes potes, on commence à 14h et on finit à 4h ou 5h du matin. Ça dépend de nos motivations, de nos fatigues. Du coup, on est moins pressé. Après, il y a la pause repas, il y a le grignotage, il y a des fois du papotage qui se met en place. Même à mes amis, des fois je coupe le papotage. Il y en a un, il est très gentil. « Ah oui, en fait, j'ai fait ça comme réparation chez moi. » Oui, ok, d'accord.

Par contre, on peut arrêter tout de suite. Là, vous avez le droit de rentrer dans le donjon, ce serait bien qu'on l'avance. Quand il y a ma nièce, elle ne se couche pas qu'à 4h du matin. C'est pour ça que j'essaie... Là, ils ont réussi à la comprendre. Tant que ma nièce est là, pas trop digressions pour qu'elle puisse avancer, qu'elle puisse profiter du jeu au maximum. Après, ça redigresse, je laisse un peu. Quand ma nièce va se coucher, on fait une pause. Lâchez-vous, parlez, on ouvre l'application. Et après, on reprend. Mais... Après, on débrieve du truc. Ils me demandent des fois ce qu'ils ont loupé, ce qu'ils auraient pu mieux faire. Oui, vous avez peut-être pensé que comme c'était un élémentaire de feu, ils ont créé l'eau. Ah ben oui, ça fait plus de 10 ans que vous jouez, peut-être que vous n'êtes pas venu à l'idée. Quand c'était néophyte, je l'ai dit. Les éléments sont opposés, du coup, le feu, l'eau...

[Observateur] On va rentrer dans le vif du sujet. Est-ce que tu connais les outils de sécurité émotionnelle et est-ce que tu en utilises ?

[MJ1] Non. Non, je ne connais pas les outils spécifiquement émotionnels. Je ne connais pas d'outils. Est-ce que j'en utilise ? S'il faut, oui inconsciemment. Mais... Quand je dis ça, je demande. Je pose la question, je m'interroge sur leur sensibilité. Après, j'ai toujours été un petit peu empathique comme garçon. C'est vrai que des fois, je sens les choses. La force est avec moi. Du coup, ce qui fait que... Quand vraiment ça ne va pas, je peux le sentir, même des fois, avant les parties. J'ai un pote, il a quelques soucis dans sa vie personnelle. Et quand il arrive... Déjà, je sais que le jeu de rôle, ça lui fait du bien. Mais quand je vois qu'il s'est un peu tendu, ça... Je vais faire que le scénario soit un peu plus rigolo. Faire des trucs un peu plus comiques. Le mettre un peu plus en avant. Par exemple, là, il a un bâton magique. À un moment donné, ça n'allait pas trop bien. Du coup, je l'ai rendu un peu plus magique en lui faisant parler son bâton. Du coup, ce qui fait que... Comme il découvre son bâton au fur et à mesure... Par contre, ça, c'était prévu que son bâton allait tous donner une arme ou un truc puissant qui va évoluer avec eux. Donc, au tout début, c'était une branche.

Et puis, après, ça devient un truc. Et donc, du coup, à un moment donné, il avait fini son déplacement. Il a fait, putain, je ne peux pas l'attaquer, il est trop loin. Et dans sa tête, il entend, « vas-y, vas-y, tape-le, je suis sûr que tu l'as. » Donc, comme c'est un moine, il dépasse un point de ki. Et puis, le bâton, il l'a agréé de 3 mètres. Il a mis un coup. Du coup, il était tout content. Par contre, le bâton, il est un peu relou. « Mais vas-y. Vas-y, laisse-moi le taper. Tape-le, tape-le. » Mais non. Donc, voilà. S'il y a des outils, oui, bien sûr. Soit c'est inconsciemment, soit c'est au feeling que je le sens. Je fais attention aux autres, et c'est tout. Après, si t'as une liste, pour voir ce que c'est, je veux bien.

[Observateur] Je pourrais te filer une liste après. Sinon, on va partir pendant des heures, et c'est moi qui soliloque. Ça enlève une grosse partie de l'entretien, quand même. (rires)

[MJ1] Moi, mon outil, c'est je fais attention aux autres à leur état d'esprit.

[Observateur] Ça, c'est ce que j'ai pu observer. J'ai une question, du coup, qui me vient. D'après toi, hors ce que tu viens déjà de me dire, comment ça se fait que tes tables se passent bien ? Est-ce qu'il y a un ingrédient magique ? Est-ce que... un ressenti global ?

[MJ1] Je pense que c'est la bonne humeur. Si j'arrive et que je fais la gueule, ou que je dis, bon, les règles, c'est ça. Vous devez jeter les dés dans cette boîte et pas dans celle-là. Je pense que ça casse le ton. Déjà, mettre une bonne ambiance. Être souriant. Surtout avec des inconnus. Avec mes potes, c'est plus facile. Mais avec des inconnus, t'arrives, t'es souriant, t'adaptes les règles. Je veux dire, le jdr peut faire peur. Si le joueur a une idée viable, il me dit, oui, en fait, là, il y a un chasseur, il y a un moto-jet, je le prends, bon, s'il a les compétences, parce que forcément, si c'est un minimum de compétences en mécanique, je le démarre et je m'en vais. Je ne vais pas faire un jet d'air. Il a eu la bonne idée que moi, je n'avais pas prévue. Par contre, il me dit, oui, au croisement, il y a un destroyer stellaire et je le vole. Bon, non. Bon, là, c'est jamais demandé. Mais voilà, du coup, le fait de mettre de la bonne humeur et de les laisser faire leurs trucs et d'adapter les règles en fonction, parce que des fois, je tombe avec des gens qui connaissent un peu le système, soit ils ont déjà joué à une des séries précédentes ou ils jouent chez eux, et des fois, je leur fais des trucs et, ah ouais, mais là, ça va être trop dur, il va avoir 3D difficultés, c'est par rapport aussi à une histoire, c'est par rapport à 3D difficultés, j'ai que deux dévers, ça va être chaud et tout. « Allez, vas-y, propose, qu'est-ce que tu veux faire ? » Ça, ça, ça. Bon, c'est une bonne idée, vas-y, tu as réussi. Du coup, ils sont contents, ils ont fait leurs trucs, voilà. Même s'ils pensaient que c'était dur. Ou alors, histoire de, jette-moi un dé, mais un des difficultés, parce que tu as eu l'idée. Le drôle, c'est ça, c'est pas figé. Et je pense que un des problèmes de ça, c'est quand tu tombes sur des MJ qui sont carré-carré, bon, c'est bien, mais voilà, le problème, c'est que si t'as la règle et que t'es limité, ok, t'es tout seul dans ton coin, tu dois réparer un truc, t'as un peu de mécanique, mais du coup, t'es sûr que tu as raté les jet de dé, alors que t'as eu une bonne idée de faire ça pour t'en sortir, moi, j'essaie de valoriser ça. Valoriser les bonnes idées.

[Observateur] Ok, ça marche.

Je n'ai pas d'autres questions, est-ce que tu as un dernier mot à ajouter sur cet entretien ? Quelque chose pour la postérité. Pour la postérité ?

[MJ1] Faites du jeu de rôle ? (rire) Non, le jeu de rôle a pris un gros un gros boom ces derniers temps, au détriment du jeu vidéo, parce que je pense qu'en fait, le problème s'est déporté. Le premier argument que je disais, c'était le jeu de rôle, maintenant que le jeu vidéo a fait la même chose, commence à prendre de l'ampleur et tout, ah ben tiens, c'est le jeu vidéo qui est le méchant. Tout le truc a un travers. Avant c'était le rock'n'roll, avant c'était la télé. Je veux dire, oui, il y a eu des problèmes, Mireille Dumas, des examens qu'elle a montrés, il y a eu des enfants qui se sont suicidés parce que leur perso était mort, c'est horrible. Mais après, c'est la psychologie des gens, c'est pas la faute du jeu de rôle. Si ma mère, à mon avis, devait avoir des problèmes, il ne ferait pas du jeu de rôle, il ferait du judo, s'il avait perdu une compétition, il serait suicidé aussi. Donc, ça c'est malheureusement, c'est triste. Ce que je peux dire, c'est que voilà, quand vous faites des tables avec vos amis, c'est vos amis, vous les connaissez, tout ça, si jamais c'est professionnellement, que des gens veulent faire du jeu de rôle, essayez de voir leur état de santé mentale, c'est compliqué à poser la question. Mais si il y a quelqu'un qui arrive et que vous savez qu'il a une grosse dépression et tout, essayez de faire très joyeux, joyeux. Il y a plein d'univers possibles. Il y a Mon Petit Poney, Donjons et Chatons, Cats, Donjons, il y a plein d'univers, donc je pense qu'il n'y a pas de limite. La stabilité mentale des gens, malheureusement, on ne peut rien y faire. Il faut faire avec.

[MJ1] Très bien. Merci beaucoup.

[Observateur] Avec plaisir.

Entretien [MJ2]

[Observateur] Tout d'abord bonjour, je vais me présenter pour commencer. Je m'appelle Nicolas « Jack » Nivlet, je suis étudiant en médiation par le jeu et gestion ludothèque, en licence professionnelle à l'université de Bordeaux Montaigne. Je crée un mémoire dans ce cadre, autour des pratiques du jeu de rôle et j'ai pu t'observer lors d'une soirée jeu de rôle aux Ludotines en mars dernier je crois. Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots s'il te plaît ?

[MJ2] Oui, moi c'est [MJ2], je suis consultant informatique au quotidien et j'ai découvert l'univers du jeu de rôle assez récemment en fait, il y a quelques années, on va dire 6 ou 7 ans, pas plus, alors que je n'étais pas encore à Toulouse.

[Observateur] Très bien, comment est-ce que tu as découvert le médium ?

[MJ2] Alors je l'ai découvert on va dire, avant je l'avais découvert à travers des jeux de rôle en jeu vidéo mais pour le jeu de rôle sur table, je l'ai découvert je pense à travers les jeux de plateau en fait. Notamment des jeux, j'ai eu l'occasion d'acheter un jeu de plateau Star Wars il y a un certain temps et qui était très narratif, très cinématique et du coup ça m'a donné envie de créer des récits dans cet univers de façon plus générale. Et c'est là que j'ai découvert un peu l'existence du jeu de rôle papier, parce que pour moi il y avait les livres, il y avait le cinéma, il y avait les jeux vidéo mais c'était un média que je ne connaissais pas du tout et que j'ai commencé à découvrir de cette façon là et ce qui m'a tout de suite fasciné c'était l'aspect compteur en fait.

Donc moi je suis, je pense beaucoup plus MJ que joueur mais c'était le fait de pouvoir créer une histoire commune et également j'aime beaucoup être surpris et en fait moi ce qui me fascine c'est les décisions que fait le joueur en fonction des situations qui sont parfois totalement inattendues et qui m'obligent à improviser. Mais je trouve que c'est une mécanique assez fascinante de la psyché humaine, cette capacité à ne pas pouvoir prédire ce que d'autres vont faire en fait.

[Observateur] Et ça va tu arrives à te débrouiller sur l'improvisation ?

[MJ2] Alors il n'y a pas d'école de MJ, on apprend sur le tas et je pense que comme tout MJ ma première campagne finit en haut de boudin. Mais oui oui on apprend et en fait on apprend à ne pas agir en fait. C'est à dire qu'au début on peut être dans le contrôle le plus absolu parce qu'on a des rails, on veut que les joueurs suivent les rails et en fait on comprend que ça ne fonctionne pas comme ça. Et que plus on leur met des rails plus ils vont aller à côté. Et que quelque part en fait on n'a pas besoin de leur fournir les réponses. La plupart du temps en fait il est construit tout seul donc il suffit juste de broder un petit peu et de faire croire qu'on est un génie. En fait non c'est ceux qui ont tout. Quelque part être MJ c'est une façon de déléguer son travail à son équipe. Parfois ça me rappelle un peu le boulot.

[Observateur] Est-ce que tu as un univers de préférence ?

[MJ2] Alors moi j'ai fait jouer relativement peu de jeux de rôle mais c'est relativement varié. J'ai fait jouer du Donjons et Dragons, du Warhammer Fantasy.

[Observateur] Tu as fait du Alien du coup ?

[MJ2] J'ai fait jouer du Alien, j'aimerais bien faire jouer du Blade Runner aussi. Donc en gros moi j'aime bien faire jouer les univers que j'aime. Et les univers que j'aime ça va sur c'est très soit on va dire fantasy un peu fantastique. Soit science fiction plus rétro futuriste du coup. J'ai joué un peu également de Call of Duty sur l'aspect peur, mystère aussi. C'est un univers que j'aime beaucoup. J'ai eu tout plein de jeux et c'est vraiment un univers qui est effectivement assez fascinant.

[Observateur] Les nouvelles originales il n'y en a pas tant que ça, ça va.

[MJ2] Oui, ça a été moins prolifique que d'autres. Mais pour l'époque c'était, quand on lit ses œuvres en se plaçant au contexte de l'époque, on se dit qu'effectivement c'était pas le genre de bouquin qu'on avait prévu.

[Observateur] Donc tu es plutôt un NJ récent, bienvenu dans l'univers. Est-ce que tu peux me raconter une anecdote très positive qui t'est déjà arrivée en partie pour ton NJ ou pour tes jeux ?

[MJ2] Alors il fut un temps en fait, je faisais maître de jeu dans une petite boutique de jeux de société, je faisais un jeu de rôle. On organisait de temps en temps des parties de façon un petit peu informelle.

[Observateur] Sur Toulouse ?

[MJ2] Pas sur Toulouse, c'était sur Nîmes à l'époque. Et parmi les clients en fait il y avait un infirmier. En thème psychiatrique. Et il m'a proposé quelque chose qui a priori se fait très souvent aux Etats-Unis. C'est-à-dire qu'il considère que le jeu de rôle, alors là-bas le jeu de rôle est beaucoup plus populaire déjà et beaucoup plus connu qu'en France, même si le cours des dernières années ça a changé, mais de ce que j'ai compris jusqu'à peu près 2010 le jeu de rôle était assez confidentiel en France. Aux Etats-Unis c'est un média qui est extrêmement connu. Et en fait ils se servent du jeu de rôle comme thérapie. Ou du moins dans un parcours de thérapie ils vont intégrer un certain nombre d'activités ludiques comme jeu de rôle. Et du coup ce qu'ils voulaient mettre en place c'était de monter un parcours médical qui aurait pour objectif de valider ou non la pertinence du jeu de rôle dans un parcours psy. Et donc ils travaillaient avec des jeunes adolescents et en fait ils m'avaient proposé de mettre un jeu pour eux et lui en fait serait joueur spectateur. C'est lui qui encadrerait, il y avait un vrai protocole médical etc. C'était vraiment quelque chose de très sérieux, de suivi individuel. Il m'a proposé de m'intégrer à ce parcours là pour les faire jouer en fait. Et de voir ce que ça donnait et ça a été une expérience assez bouleversante même en parlant. On parle de jeunes gens qui en gros sortaient à peine du collège en quelques heures. Ou étaient encore au lycée et qui avaient connu des parcours terribles type enfant battu, disparition des parents, des choses assez atroces. Et quelque part moi j'ai eu un immense honneur et un immense privilège de pouvoir leur accorder en gros une petite fenêtre ludique qui durait peut-être 2-3 heures en après-midi. Donc je possédais des demi-RTD pour pouvoir les faire jouer. Et les faire sortir un peu du cadre purement hospitalier ou du cadre un peu moins joyeux dans lequel ils venaient tous les jours. Et ça m'a bouleversé. Et je pense qu'une des anecdotes par rapport à ça, si on veut juste se concentrer sur l'anecdote, c'est qu'on était en pleine partie. Et je me suis dit tiens j'ai quand même vachement faim, je n'ai pas mangé ce matin. Je prends une pièce de 2€ et je la donne à un des gamins. Et je lui dis tiens il y a le boulanger à 50 mètres, va m'acheter un croissant. Le gamin prend ma pièce, il me regarde un peu, il part. Il revient quelques minutes après, j'ai mon croissant, je mange très content, on finit la partie. Et là l'infirmier vient me voir, il me dit écoute tu n'es sans doute pas rendu compte, mais là ce que tu viens de faire c'est assez incroyable en fait. C'est à dire que tu lui as demandé d'aller t'acheter un croissant, ce qui est tout à fait normal pour toi, mais pour lui, moi je le connais bien, c'est presque mission impossible en fait. Il m'a dit que c'était un enfant qui avait très peur, qui était très renfermé. Et pour lui, faire quelque chose, qu'il

demandait à quelqu'un qu'il ne connaissait pas forcément, même un petit peu et surtout, aller faire quelque chose à l'extérieur, demander à des gens inconnus un service, c'était le moins vrai en fait. Et pour moi bien sûr j'ai fait écoute je suis désolé, je ne me suis pas rendu compte. Donc quelque part je culpabilisais sur le fait qu'il a souffert en fait. Et en fait il m'a dit non mais c'est incroyable, parce qu'il ne t'a pas questionné, il n'a pas dit non, il a accepté tout de suite, il est allé faire la course, et ça c'est un signe qui est extraordinairement positif quoi. Très bien. Honnêtement j'espère, je voudrais bien refaire ce genre de parcours sur Toulouse.

[Observateur] Alors petite digression, au festival du jeu de Cannes cette année, j'ai vu une... il y avait des gens qui proposent un protocole justement, sur le JDR thérapeutique à Lausanne, et les premiers résultats commencent à tomber tout doucement dessus. Si ça t'intéresse je peux t'envoyer ce qu'en est sorti en tout cas, et ce qu'ils essayent d'en faire.

[MJ2] Je veux bien parce que moi je serais partant pour aller voir des gens côté Toulouse, et voir s'il y aurait des contacts côté CHU qui pourraient être intéressés. Malheureusement pour nous en fait, le protocole était arrivé presque à Saint-Nan, et on s'apprêtait à faire le bilan justement d'un an de séance, et il est arrivé Poidon. Et tout a été réglé.

Le monde a été réglé. A deux mois près, quelque chose comme ça. Mais voilà en tout cas, globalement pour moi et pour eux, l'expérience a été très positive.

Et effectivement si ce protocole confirme que oui, le jeu de rôle a un intérêt thérapeutique pour des gens qui sont en difficulté psy, ce serait bien qu'on l'intègre de façon un peu plus générale en France. Au même titre, quelque part, qu'on intègre des spectacles de danse, des spectacles de prestidigitation, du théâtre. Le jeu de rôle ça reste du théâtre d'impro sur table.

Voilà. À partir du moment où le MJ arrive à bien cadrer, et à être aidé quelque part par les soignants, je ne vois pas comment ça pourrait mal se passer en fait.

[Observateur] Ok, super. Et est-ce que tu as une anecdote négative, voire très négative, qui t'est déjà arrivée ?

[MJ2] Une anecdote négative ?

[Observateur] Ou un mauvais ressenti ?

[MJ2] Il y a les déceptions des... mais ça on en connaît toutes, les déceptions des campagnes qui s'arrêtent parce que tout un tas de raisons, externes ou internes. Et je pense qu'aujourd'hui, mais pour l'avoir vu sur des parties un peu récentes, les gens ont peut-être moins d'implication ou moins conscience de ce que demande l'organisation des parties en tant que MJ, et que prévenir au dernier moment qu'il se passe quelque chose, être en retard de plusieurs dizaines de minutes, etc. C'est des petits détails tout bêtes, mais quand côté MJ on doit gérer toute la logistique, et quelque part c'est... je ne vais pas dire la gestion de projet, mais ça se raccroche parfois, c'est frustrant en fait. C'est juste des petits détails, et ce n'est pas régulier, et ce n'est pas souvent... et on fait avec. Tu vois, c'est quelque part une forme de politesse. C'est une question de charge mentale surtout. Et de charge mentale aussi. Parce que oui, effectivement, il y a quelqu'un qui a un souci, mais à côté tu as quatre joueurs aussi que tu dois gérer, et tu gères les plannings des uns et des autres, et tu confirmes, et la veille tu envoies un petit message. C'est quand même un certain boulot, et dans 99,9% des cas, c'est fait de façon totalement gratuite. Il y a des joueurs qui... Il y a des joueurs qui y vont comme s'ils payaient. C'est un peu le ressenti que j'ai des fois.

Beaucoup de frustration. Pas beaucoup de frustration. C'est.. Alors moi je joue quasiment que des adultes, mais... Oui. Des fois, est-ce que c'est vraiment des adultes ?

[Observateur] Je vais prendre la balle au bond, puisque au lieu d'adultes, tu as maîtrisé une table d'adolescents. Pour prendre le terme large d'adolescent.

[MJ2] Oui. Plus d'enfants, oui.

[Observateur] Alors pour le coup, la partie, tu l'avais demandé, +18 [la table, ndla]. Parce que Aliens, je ne connais pas particulièrement Aliens, mais je connais en tout cas un petit peu le film. C'est un univers qui peut être un peu violent. Ou du moins un peu... Très fantastique, on va dire.

[MJ2] Pour moi, c'est le même tas.

[Observateur] Comment est-ce que tu as géré ça ? Parce qu'au final, tu as quand même fait la partie avec un public qui n'était pas destiné à ce que tu avais prévu.

[MJ2] Alors c'était une très mauvaise surprise pour moi. Ça, ça fait partie des choses qu'il faut communiquer en avance. Quand un MJ met un cadre sur sa partie, c'est qu'il a des raisons de le faire. Moi j'ai mis un cadre 18 parce que c'est Alien et l'ambiance des films, donc des films d'horreur, avec du gore, avec des conflits entre personnages, etc. Pour moi, ça justifiait ce cadre-là. Et il peut y avoir d'autres MJ beaucoup plus dérangeants qui vont aborder des thématiques de violence, violence sexuelle, violence mentale, etc. Donc là aussi, si le MJ fout des adultes là-dessus, c'est parce que il ne dit pas ça juste pour avoir des adultes. C'est pour ça que j'ai été très surpris de ne pas avoir été prévu en avance et de découvrir un petit peu ça sur place. Et j'ai réfléchi quelques minutes. Je pars du principe que si le cadre que j'ai décrit ne peut pas être appliqué, parce que l'objectif qu'on a du jeu de rôle c'est que tout le monde s'amuse, ça reste un loisir quand même. Mais quelque part, je suis quelqu'un qui préfère annuler une parole. Il y a un proverbe comme ça qui dit « No D&D is better than bad D&D ».

Donc je pense que si les conditions ne sont pas réunies, ça ne sert à rien de s'offenser. J'ai réfléchi un petit peu et je crois que j'en ai discuté avec les... Alors, du coup, je regrette qu'il n'y avait pas les parents à la soirée, au bon début. Parce que clairement, c'est quelque chose que moi je regrette de discuter avec les parents. Ils ont inscrit leurs gamins à une partie de jeu de rôle. Est-ce qu'ils savaient que c'était une alien ? Est-ce qu'ils savent que ça implique l'univers de Alien (sic) ? Je ne sais pas.

[Observateur] Moi non plus, malheureusement, j'aurais aimé te donner plus d'infos dessus. J'étais stagiaire à ce moment-là, ils avaient organisé la soirée de rôle justement pour que tu puisses avoir des observations pour moi et moi. La manière dont ça a été fait, je ne m'en ai pas du tout géré, mais ils avaient déjà un protocole, donc je l'ai laissé le truc-là. Et effectivement, moi j'ai appris aussi le soir même que ça allait être des enfants sur ta table. Je me suis dit, « waouh, waouh, comment ça se fait ? » Et on n'a pas eu plus d'infos que ça. Et... En off, en tout cas, de notre côté, côté ludothécaires, ça a été vécu aussi dans le sens, « OK, cool, on fait garderie pour les enfants ». Ils ont été relâchés à ce moment, c'est comme ça qu'on a vécu ce moment-là

[MJ2] Et... Et au final, j'en ai quand même discuté avec les enfants. En général, j'ai déjà joué avec les enfants. Notamment, j'ai joué déjà joué avec des enfants, j'ai joué du jeu de rôle avec mes neveux et nièces. Mais c'est sur des univers qu'ils connaissent, quoi. Je ne vais pas les mettre sur les mêmes. J'ai des gamins de 8, 9, 10 ans. Je ne vais pas leur dire que leurs internes devraient se faire décapiter. Voilà. Donc là, effectivement, je leur ai parlé un petit peu. Ça n'avait pas l'air de les faire paniquer. Et du coup, je me

dis, bon, on va quand même faire la séance. Et ce que je vais faire, c'est que je vais mettre de côté les moments les plus gores, notamment. Pour me concentrer un petit peu sur la partie enquête, exploration, histoire, etc. Et au final, je crois qu'ils ont été ravis. En tout cas, c'est pour le ressenti qu'ils m'ont donné. Je ne sais plus. Je pense que j'ai eu de retour de leurs parents. Mais je n'ai peut-être pas trouvé le temps de les débriefer.

[Observateur] On n'a pas eu de retour des parents de notre groupe.

[MJ2] Et voilà. Donc au final, ça s'est bien passé. Mais effectivement, c'est pas une surprise à faire.

Sur d'autres jeux de rôle, avec des thématiques beaucoup plus sensibles. Je pense par exemple à Paranoïa, par exemple. J'aurais pu moins s'entendre sur les deux jeux.

[Observateur] Tu trouves sensible Paranoïa ? C'est intéressant.

[MJ2] Ça dépend du ressenti de chacun. On a fait quelques parties. On a mis des parties de Vampire, par exemple.

[Observateur] Vampire, oui. L'univers est ultra sombre. Paranoïa, je le vois comme une parodie de construction. Du coup, c'est...

[MJ2] Je le comprends peut-être.

[Observateur] C'est assez humoristique pour ma part.

[MJ2] Je sais que j'ai joué une fois à une chaîne très psychologique, mais très culturelle.

[Observateur] Je peux te prêter si tu veux. Très drôle à maîtriser. Le bouquin fait dix pages. Et derrière, c'est des heures de fun. Voilà. Mais... Comment tu t'en es sorti du coup, avec les enfants ?

[MJ2] Comment je m'en suis sorti ? En les faisant jouer, en fait. Je pense que ce qui est compliqué quand on gère les enfants, c'est de leur faire comprendre que c'est à eux d'interagir.

D'habitude, quand ils ont un adulte à leur table, ils écoutent. C'est ce qu'ils font à l'école tous les jours. Même quand ils font leurs devoirs, ils écoutent, etc.

Là, le but, c'était de les faire interagir. Et la deuxième chose qui était encore plus compliquée, c'était d'équilibrer le temps de parole. Donc, identifier rapidement les enfants qui étaient moins bavards et les enfants qui étaient un peu plus introvertis, par exemple.

Histoire que tout participe un minimum. Ça commence à être un peu flou dans ma tête, mais c'est pour ça que, de temps en temps, je prenais le temps de stopper l'action et de faire un petit tour de table pour que chacun puisse me dire comment est-ce que lui allait agir et comment est-ce que lui allait participer à l'action du groupe. Quelque part, c'est...

C'est très proche d'un maître de classe. Non, mais on imagine une activité commune, quelque chose en classe, pour moi, c'est très proche de ça.

[Observateur] Tu m'as parlé de briefing également. Tu trouves que tu n'as pas assez débriefé avec eux ?

[MJ2] C'est compliqué. Je suis assez prudent par rapport aux enfants et je pars du principe que si un enfant me dit quelque chose, ce n'est peut-être pas forcément tout ce qu'il peut ou veut dire. Et que moi, je prenais peut-être d'une façon également pas forcément adaptée.

Donc c'est pour ça que, quand je fais jouer avec des enfants, j'aime bien débriefer avec eux, parce que ça peut avoir leur ressenti. Mais j'aime bien ensuite débriefer avec leurs parents, pour savoir si eux, ensuite, quelque part, ils ont un retour à froid ou alors ils ont été spectateurs et de voir si on a compris les mêmes choses ou si on a ressenti les mêmes choses. C'est vraiment pour...

Je cherche vraiment à poser un cadre, on va dire, qui est un petit peu bienveillant. Et c'est pour ça que je préfère y aller ceinture mentale, en fait.

[Observateur] En observant un peu ta partie, j'étais un peu planqué derrière les boîtes de jeux, je tendais une oreille à ce moment-là et je t'avais prévenu que je vais passer et observer un peu les choses.

[MJ2] Je t'avoue que je n'ai plus fait attention à toi dès que tu m'as dit, et pour le reste de la partie j'étais dans mon truc.

[Observateur] Mais j'ai senti ce que tu faisais ça à ce moment-là, donc je n'ai pas trop insisté, mais le but c'était d'observer un peu les parties, donc j'ai tourné entre les trois tables. Un peu moins celle de Donjons et Dragons qui était au fond, puisque j'avais déjà observé ce MJ-là lors d'une partie, donc je l'ai laissé un peu plus tranquille, même si je gardais un œil. Mais mon oreille a beaucoup traîné à ta table.

Et le terme à un moment donné, tu as dit, "ça fait partie du contrat social". Je trouvais ça hyper intéressant de sortir ce terme à des enfants. Qu'est-ce que c'est pour toi, le contrat social ?

[MJ2] Pour moi, le contrat social, c'est tout simplement le cadre qu'on va poser avant la partie ou en tout début de partie entre les joueurs et le MJ. Donc l'idée, c'est tout simplement de définir à quoi on va le jouer, comment on va le jouer, et comment est-ce qu'on fait en sorte que la partie soit fun pour tout le monde. Il y a des gens qui veulent tout et n'importe quoi dans ce rôle et quand on s'assoit tous autour de la même table, il faut s'assurer qu'on est un tronc commun au minimum et que sur ce qui n'est pas dans le tronc commun, on arrive soit à le sortir de la partie, soit à faire des concessions, soit à l'inclure, etc.

L'idée, tout simplement, c'est principalement d'éviter que les conflits par exemple entre les personnages deviennent des conflits entre les joueurs et que surtout les limites de chacun, j'entends les limites en termes de ce qu'on a évoqué tout à l'heure, les limites par rapport à des appréciations des expériences personnelles, viennent mettre le trouble dans la partie. Pour donner un exemple très très très simple, j'avais fait jouer une personne une fois qui était absolument horrifiée par les araignées, mais au point qu'elle ne pouvait même pas voir les araignées virtuelles en fait. Donc on ne pouvait pas lui décrire une scène d'une araignée sans qu'elle commence à faire des choses dessus.

Donc là, l'idée, elle l'a dit pendant le contrat social, j'entends beaucoup que je vous parle de la session du jour, et elle m'a dit, moi je ne sais pas que c'était plein de choses, mais en les araignées, je ne peux pas. Il faut un scénar, une araignée de temps. Et c'est ça en fait, le contrat social, c'est un accord entre les joueurs et la musique qui dit, on est tous là pour s'amuser, voici le cadre et les règles qui vont faire qu'on va s'amuser.

C'est quelque part, c'est la partie arbitre d'un match, mais de façon un peu plus... parce qu'il n'y a pas de pénalité en fait. Il n'y a pas de...

C'est vraiment embarquer tous les joueurs, je pense que tout est important, tous les joueurs de la musique, c'est vraiment important d'embarquer tout le monde dans un contexte où chacun peut prendre une position. Et je pense que c'était important d'en parler aux enfants, parce que d'une part, effectivement, je ne vais pas leur parler, et j'aurai pu discuter avec leurs parents sans évoquer la notion du contrat social, parce qu'entre guillemets, c'est les premiers gens qui s'y tendent. C'est des règles de vie, finalement.

Mais parce que je pense qu'ils n'avaient pas entendu ce terme-là, et je voulais être sûr que en faisant ce terme, en leur décrivant, en leur expliquant, ils comprennent bien ce que j'attends de eux. Pour moi, c'est important, en fait.

[Observateur] Merci beaucoup. A 22h36 précisément... Ah oui, c'est horodaté, j'ai beaucoup d'explorations. Tu as fait une pause avec les joueurs ? Pourquoi ?

[MJ2] C'est une bonne question, je pense que tout le monde voulait faire une pause.

[Observateur] C'est vrai que j'ai noté beaucoup de retours à la table des bonbons. J'ai fait des traits à chaque fois.

[MJ2] Après, c'était des enfants, peut-être pour maintenir l'attention aussi, ça peut être intéressant. Je dirais qu'entre adultes, on ne pose pas de questions, parce que la bouffe, en général, on la pose au milieu de la table. Là, ce n'était pas possible de faire, parce que mon matériel est vraiment très salissant. C'est du mat glacé, c'est très très beau, mais alors tu mets un doigt dessus, ça reste à lui. Je le manipule des fois avec les gants. Il y avait ça, et surtout, c'est qu'effectivement, si on était à l'endroit où il y avait de la nourriture, de la boisson au milieu de la table, ça allait complètement disparaître. Et le troisième point, ce sont les enfants. Trois heures, c'est long, et ils allaient avoir froid.

[Observateur] Il n'y a pas eu trois heures.

[MJ2] Trois ou quatre, je ne sais plus. Il n'y a pas plus quatre heures. Je crois que c'était jusqu'à minuit. C'est pas à 20h30 ? Voilà. Ok, d'accord. J'ai vu qu'au bout d'une heure et demie, il était temps de faire une petite pause, pour que chacun aille manger, boire, etc. C'est vrai qu'entre adultes, on fait moins de pauses, on n'en fait pas, parce qu'en fait, le grignotage et la boisson, ça fait une petite pause club de temps en temps, quand il y a des films.

[Observateur] En général, tu es MJ essentiellement, de ce que tu m'as dit. Tu préfères le distanciel ou le présentiel ?

[MJ2] Aujourd'hui, je préfère de plus en plus le distanciel.

[Observateur] Pourquoi ?

[MJ2] Pourquoi ? Un certain nombre de raisons.

La première, c'est l'aspect logistique. Pour être en présentiel, il faut arriver à venir des personnes dans un même endroit pendant plusieurs heures consécutives. Mine de rien, quand on joue avec des joueurs qui ont un certain âge, notamment ceux qui commencent à être jeunes papas, une soirée de 4-5 heures, ce n'est plus possible en fait.

Alors qu'avec le distanciel... J'en discutais avec... À Nîmes, j'avais discuté avec mon autre artiste, qui était un fan de jeux de rôle. Il disait qu'il avait des potes, pas dans toute la région, mais ils faisaient plus de jeux de rôle parce qu'il fallait qu'ils se trouvent un créneau pour être tous ensemble. Le soir, ce n'était pas possible, il y avait la famille. Le week-end, il y avait la famille, ou il y avait autre chose, etc. Et chacun avait entre une demi-heure et une heure de route aller. Le temps de route aller, la partie temps de route retour, pour eux, ça explosait. Tous les compteurs de ce qu'on appelle le « Wifey Acceptance Factor ».

Des gros avantages du distanciel, c'est que tu n'as plus ces contraintes-là. Donc, tu n'as que deux heures ou trois heures dans ta soirée pour jouer. Ce n'est pas un problème parce que tu vas dans ton salon, tu vas à ta chambre, tu as une PC, tu joues, tu éteins le PC.

Et mine de rien, surtout au fur et à mesure, dans la vie en général, les gens bougent géographiquement. Et bien, ça te permet de continuer de jouer de façon extrêmement facile, en fait. Donc ça, pour moi, c'est vraiment un gros argument.

C'est vraiment un gros argument, on va dire, quand on commence à rentrer dans la vie équilibrée. La deuxième raison, c'est qu'aujourd'hui, on a des logiciels de tables virtuelles qui sont extrêmement puissants, extrêmement bien léchés, qui vont littéralement mâcher le travail du MJ. Moi, j'ai tendance à dire que je suis un MJ feignant.

Je connais des MJ qui passent pour trois heures de séance, qui vont préparer entre trois et quatre heures. Je n'ai pas le courage de préparer une heure pour jouer une heure. Notamment, je ne peux pas.

Du coup, je vais aller acheter mon petit scénario, mon petit module payant sur mon logiciel. Je télécharge. Et les fiches de perso sont prêtes.

Les fiches des PNJ sont prêtes. Tout a été déjà pré-découpé. Tout est accessible en PDF.

J'ai des liens. Si j'ai une carte qui est disponible sur laquelle je peux placer mes personnages, j'ai de la lumière, j'ai du son. J'ai même des fois des petites vidéos.

J'ai des effets, etc. Il y a eu un gap technologique qui a été franchi depuis, on va dire, cinq ans, environ. Où, en fait, on fait jouer du jeu de rôle. On a déjà au moins un demi-pied dans un jeu vidéo, en fait. Et je crois que maintenant, on commence à avoir les premières tables virtuelles en 3D.

[Observateur] C'est un peu l'Ouroboros, le JDR. C'est du papier, ça devient un jeu vidéo. Ça redevient du papier, ça redevient du jeu vidéo.

[MJ2] Ouais, ouais, ouais. Mais voilà. Pour moi, venir en présentiel, ça veut dire venir avec un sac à dos complet, mes bouquins. Mes bouquins, les bouquins, bien sûr, en plusieurs. Des feuilles de papier, une épaisseur d'un dictionnaire. Mes notes, mes carnets de notes, etc. Je dois prendre des notes pendant la partie. Et bien, en fait, tout cet aspect encore logistique qui est plus sur un déplacement, mais sur la partie, on va dire, déplacement du matériel, quand on a une table virtuelle, on va dire qu'on a une table virtuelle. Je veux une autre machin. Ah oui, bah tiens, je clique là. J'ai tout le résumé, ou tout l'index. Je fais une recherche pour trouver un mot-clé. Ah oui, c'est vrai, ça apparaît tout de suite. Je ne peux pas être aussi efficace avec du papier, en fait. Je cherche une règle, je tape un mot-clé, j'ai la règle. Ben, si j'ai mon bouquin en règle, je vais prendre la règle qui était pour trouver la règle qui m'amène, etc. Voilà.

Donc là-dessus, côté MJ, c'est une charge mentale qui est réduite par au moins 3. Ensuite, ça dépend de la santé de chacun. C'est tellement plus facile maintenant. Et je pense que l'intérêt, c'est que ça va inciter beaucoup de gens à tenter d'être MJ. Parce que vous n'avez plus besoin d'acheter une étagère, pour ce qui est de lire. Vous n'avez plus besoin de passer des heures à préparer. Vous n'avez plus besoin d'avoir des feuilles, des post-its, des trucs, des machins, dans tous les sens. Et au final, de passer plus une partie de votre temps dans la soirée à prendre des notes et trouver des notes. C'est vrai qu'il y a jour, en fait, toute la phase-là. Et donc ça, c'est excessivement court.

[Observateur] Que ça soit en distanciel ou en présentiel, est-ce que tu as des... des éléments que tu mets en place à chaque fois ? Des petits trucs à toi ?

[MJ2] Des petits trucs à moi ? Tu as un exemple ?

[Observateur] Par exemple, ça peut être soit logistique, dire que chacun amène à manger, ou... Je ne peux pas trop en dire non plus.

[MJ2] Oui, non, mais...

[Observateur] On dit, ce soir, il y a partie. C'est nouvelle table, nouveau jeu, etc. Comment est-ce que tu prépares ça pour les gens ? Hors scénario.

[MJ2] Hors scénario, je confirme la disponibilité à l'avance, se confirme la disponibilité la veille, voire le jour même. Je m'assure qu'il y ait bien les bonnes informations, l'adresse, les clous horaires qui seront bien disponibles, etc. Oui, en fait, en amont, j'ai généralement posé déjà les questions de est-ce que vous avez déjà joué à un jeu de rôle ? Est-ce que vous connaissez cet univers ? Est-ce que vous avez déjà joué au scénario, etc. En général, je ne demande quasiment pas d'une logistique à nouveau, sinon, que ce soit sur la partie présentielle ou distancielle.

[Observateur] La plupart de tes parties se passent plutôt bien, de ce que tu m'as dit.

[MJ2] Il est rare qu'une partie générale se passe mal de façon récurrente. Encore une fois, à la base, c'est ton loisir. Si les parties se passent mal de façon récurrente, c'est un gros problème qu'il faut rapidement résoudre.

[Observateur] D'après toi, pourquoi se passent-elles bien ?

[MJ2] Pourquoi se passent-elles bien ? C'est... C'est comme tout, à peu près, c'est la communication, le boulot public et, tout simplement, il faut retenir qu'on est là, avant tout, pour jouer. Dans un jeu, il y a un jeu. On est là pour jouer, on est là pour s'amuser, on est là pour... Même si les histoires peuvent être effrayantes ou douloureuses, avant tout, c'est un jeu, c'est un loisir. En fait, je peux... Si je veux me prendre la tête avec des inconnus, que ce soit sur Internet ou sur les réseaux sociaux, ou dans le présentiel, et je ne suis pas suffisamment majestueux, je pourrais dire, tiens, j'ai vraiment une journée de boulot pourrie, si j'allais remettre ça toute la soirée, parce que j'ai vraiment envie de me faire mal.

[Observateur] Est-ce que tu connais la sécurité émotionnelle et les outils de sécurité émotionnelle ?

[MJ2] Je connais la sécurité émotionnelle, je connais une partie des outils de sécurité émotionnelle, notamment tout ce qui est carte X. Et c'est vérifié. Je crois que j'avais acheté... Justement, avant de commencer à étudier, j'avais acheté un jeu, un livre, pardon, qui disait... Je ne sais pas si c'était très

correct, mais il avait été assez reconnu dans le milieu à l'époque, c'était comment découvrir un jeu de rôle ou comment devenir MJ, etc.

[Observateur] Tu parles peut-être de la trilogie « Sortir de l'auberge » de Lapin Marteau, c'est ça ?

[MJ2] Peut-être. Qui est un peu épais, un peu en couverture blanche, je crois.

Ouais, il y a des dés dessus. Ouais, beaucoup. Et il décrivait plein d'éléments de jeu de rôle, et notamment la partie de sécurité émotionnelle. Alors, je n'ai pas utilisé de... Je n'ai jamais eu recours à des outils en lien avec l'enjeu. Je prends le temps sur doucement, avant les parties, d'être très clair et très honnête avec mes joueurs sur quels seront les thèmes, qu'est-ce qu'on va aborder, est-ce que ça leur pose problème ou pas. Et ensuite, je leur laisse disponible une première partie en cas de difficulté. En fait, ça ne s'est jamais présenté. OK, je n'ai jamais eu de joueur qui était en... Je n'ai jamais eu de joueur qui m'a dit en tout cas être en difficulté. Je fais quand même attention à ce que les joueurs ne créent pas de difficulté entre eux. Pour moi, c'est... quelque part, c'est l'élément que je ne maîtrise pas forcément et auquel je fais relativement attention. J'estime que s'il y a quelque chose qui doit être dit va dire compliqué à gérer, ça doit... si ça se passe, mais on fait bien éviter, si ça se passe, on va venir à [inaudible]. Si ça vient d'un joueur en réaction à un autre joueur, pour moi, c'est un comportement qui n'est pas bon.

[Observateur] Tu me parles de la carte X, tu la connais un petit peu, tu sais comment ça fonctionne ?

[MJ2] Dans mes souvenirs, c'est tout simplement une carte, ça peut être une carte, je ne sais pas, qu'un joueur va pouvoir soit taper, soit brandir, soit... en tout cas, rendre visible au MJ. C'est un signal, en fait, en lui disant moi, cette scène-là ne me convient pas du tout, il faut qu'on passe à autre chose.

[Observateur] Est-ce que tu as un avis sur cet outil ?

[MJ2] C'est un outil, donc moi, j'ai envie de dire plus j'ai d'outils dans ma trousse d'outils, plus je suis content. Et s'il existe, c'est que des gens en ont eu besoin, en auront besoin, donc c'est très bien, en fait. Comme tu as un MJ assez nouveau, 6, 7 ans, mais ça reste assez nouveau par rapport à la grande majorité des MJ francophones, puisque le jeu est quand même un loisir assez vieillissant, malgré tout. Forcément, avoir l'avis de quelqu'un un peu plus récent, c'est hyper chouette.

[Observateur] Très bien, tu as répondu sans que je pose la question, c'est super. Est-ce que tu envisages de devenir un jour maître de jeu professionnel ? Alors, un professionnel à plein temps ou à mi-temps ? En tout cas, te faire rémunérer pour ton travail.

[MJ2] Alors, rémunérer, je sais que ça hérissé beaucoup de gens, mais moi, je ne vois aucun problème à ce qu'un MJ se fasse rémunérer. Pour moi, MJ, c'est comme être clown, c'est comme être magicien, c'est comme être acrobate, c'est comme être acteur. C'est que tu proposes un... C'est comme être un prof de musique. Tu proposes un loisir et, si tu proposes un service, tu peux choisir de le faire gratuitement, mais tu peux choisir aussi de ne pas le faire là tout le temps. Moi, je n'ai aucun a priori avec les gens qui se font rémunérer pour être un MJ. J'ai envie de dire, si ça ne vous plaît pas, ce n'est pas grave, il y a des millions de MJ qui vous font des parties gratos. Et d'ailleurs, je pense qu'aux Etats-Unis, c'est très courant que les MJ se rémunèrent si je ne dis pas de bêtises.

[Observateur] C'est plus reconnu, en tout cas.

[MJ2] Est-ce que moi, je le ferai ? Pour l'instant, je n'en ai jamais éprouvé le besoin. Mais, pourquoi pas ? Tu vois, par exemple, si je rencontre un groupe de joueurs qui veut absolument que j'aille faire du présentiel chez eux à 200 km, nul de rien, ça fait des frais. Il ne faut pas oublier que le MJ, en général, en tout cas, c'est mon cas, c'est lui aussi qui paye tous les bouquins, toutes les ressources. Et, nul de rien, sur les années, le jeu de rôle, c'est comme on va dire qu'à un certain coût. Pour l'audio, je regarde ostensiblement ma librairie juste derrière. Oui, mais voilà, quand ton bouquin de règle, il t'en faut 3 et que le bouquin de règle, c'est 40 balles, ton 1,3, t'es déjà à 120 euros. Et, alors que, en tant que joueur, mais, encore une fois, c'est ma vision, je pense qu'il y a des groupes où chacun contribue. Mais, moi, je n'ai jamais demandé à mes joueurs de contribuer. Donc, pour eux, ils arrivent, ils mettent les pieds sur les tables et puis, voilà, c'est tout. Et, si un jour, me faire dire, ben voilà, je peux vous organiser une partie, mais, ce sera par exemple, je ne sais pas, 5 euros par personne, honnêtement, ça ne me choquerait pas. Encore une fois, c'est un loisir, il y a une partie bénévolat. Et puis, un jour, je n'ai plus, je n'ai pas envie de faire du bénévolat parce que, j'ai des petits soucis financiers, soit parce que, plein d'autres raisons, ça peut être pour n'importe quoi, quelque part. Ben, j'ai envie de dire, encore une fois, je force personne à jouer à ma table. Si ça ne vous plaît pas, il n'y a pas de problème, c'est-à-dire, voilà, non. Alors, par contre, voilà, maintenant, aller encore un niveau au-dessus, tu vois, en faire, par exemple, un job à temps partiel ou un job à temps plein, voilà, je ne sais pas, mais je ne sais pas si aujourd'hui, en France, le marché est comme ça.

[MJ2] Alors, s'il y en a un, je pense que tu as peut-être une poignée de gens qui en vivent, je sais qu'il y a des gens comme Matt Mercer aux Etats-Unis qui en vivent.

[Observateur] Matt Mercer est surtout comédien.

[MJ2] Voilà, mais ils en vivent, mais en fait, au final, ils font ça à temps partiel. Alors, peut-être que des influenceurs, des machins, etc., je ne connais pas, c'est une question, ensuite, tout simplement, de marcher, quelque part, je sais que, déjà, en général, quand tu es dans tout ce qui est divertissement ou même spectacle, c'est dur d'en vivre. Des choses reconnues, vivre en tant qu'acteur et bien vivre en tant qu'acteur, je pense qu'au final, ils ne sont pas si nombreux que ça. Sans rien faire à côté, je ne pense pas qu'ils sont très nombreux. En tant qu'MJ qui est une activité culturelle qui est de niche par rapport à quelqu'un qui fait, par exemple, du cinéma, je ne sais pas, alors maintenant, peut-être qu'il y a, mais ça, je pense que c'est une évolution intéressante, c'est qu'aujourd'hui, on a un moment de rétribuer des gens de façon beaucoup plus directe qu'à l'époque via des paiements à des abonnements via Twitch, via YouTube, voire même des choses un peu plus directes type Tipeeee, etc. Pourquoi ? Moi, j'ai déjà donné des Tipeeee à des MJ, notamment, qui proposent des vêtements et bien, au final, je les ai rémunérés, en fait. Ça reste du don, je ne disais pas, si vous les payez, il y a un paiement, tu ne payes pas, tu ne fais rien, mais quelque part, ça ne m'a absolument pas choqué de les rémunérer pour les X centaines de vidéos qui ont été uploadées sur YouTube. Ça fait des centaines d'heures de visionnage pour quelques centimes, ça va. Je dirais même que par défaut, ça ne coûte rien, mais si tu donnes 10 euros pour 400 heures de vidéos, ça va. Ouais, enfin, je veux dire, je ne vais pas me dire si c'est sous-payé parce que ça l'est, mais, non, encore une fois, ça ne me choque pas, mais je sais qu'il y a beaucoup de vieux rôlistes qui tiennent beaucoup à ce que ça reste un loisir gratuit et j'ai envie de dire, pour moi, tous les avis sont acceptables, en fait.

Encore une fois, c'est personne qui a vu une chaîne, puis soit il faut attendre pour aller lire, mais tu veux aller à la table de ma chambre, sinon, ce n'est pas normal.

[Observateur] Est-ce que tu crois que le fait que les tables soient payantes, ça rend les joueurs et les joueuses plus impliqués ?

[MJ2] C'est une très bonne question. Je pourrais te répondre quand je le testerai, mais typiquement par rapport aux petites frustrations que j'ai eues et que j'ai exprimées au début, je me dis, si j'avais rendu ça payant, est-ce que les joueurs se rendraient à l'heure ? Et dans ma tête, je me dis, oui, parce qu'ils ont payé. C'est très cynique, c'est assez triste quelque part, mais quand tu vis dans un environnement aujourd'hui où tu as beaucoup, on va dire, beaucoup d'émotions et beaucoup d'émotions, je pense qu'il y a également des frais à faire, parce que moi Je ne suis pas historien du jeu, mais je sais qu'il y a eu des hauts et des bas. Mais là je pense qu'aujourd'hui on est un petit peu dans un âge d'or, où il y a plein de facteurs qui font que c'est un loisir qui devient beaucoup plus connu. C'est un loisir qui devient accessible à tous et à toutes. C'est un loisir dont les gens peuvent beaucoup plus facilement s'emparer qu'il y a quelques années, et auquel ils peuvent aussi plus facilement jouer qu'il y a quelques années, notamment grâce au virtuel. Et moi je suis très content, parce que je pense que c'est un loisir qui peut apporter beaucoup de choses, que ce soit côté joueur ou côté MJ. Moi je sais que ça m'a aidé sur le plan de tout ce qui est prise de parole, contrôle du temps de chacun. Ça m'a même aidé on va dire au niveau pro, sur la façon dont je gère des projets ou des réunions ou ce genre de choses. Les réunions du boulot c'est parfois une partie de jeu de rôle. Mais voilà, pour moi ça peut être que bénéfique, parce qu'on découvre des univers, on découvre des histoires. Il y a parfois des univers, des histoires de drôles qui te disent si seulement j'avais un bouquin, ou même j'ai même lu une série de bouquins, et les auteurs écrivaient aux préfaces qu'ils avaient tellement bossé le truc, qu'ils avaient créé des scripts de séries télévision, ils avaient créé des scripts de films, etc. Et ils en avaient créé même un jeu de rôle auquel ils jouaient de temps en temps. Et moi, quand je suis arrivé au bout de ces bouquins que j'ai dévoré, qui est l'une des plus grosses références de fantasy, je me disais, il y a où votre jeu de rôle les gars ? Donnez-le nous ! "Votre univers il est génial, vous avez des concepts qui sont super cools, vous avez des univers et des perso...persos qui sont forts, et j'ai envie de jouer là-dedans."

[Observateur] Quel est le nom ?

[MJ2] Alors en anglais ça s'appelle The Malazan Book of the Fallen.

Je crois qu'en français c'est le Book Malazan des Déchus de Stephen Erikson. Et c'est en partie inspiré de... Il faut voir ça comme une espèce de... alors c'est un anthropologue, et en gros c'est une espèce d'Empire Romain qu'ils rencontrent dans le Londres, un peu comme ça. Ok, très bien. Voilà, je pense que c'est ça. C'est que ça a toujours été un loisir qui permet aux gens de créer, et c'est toujours le cas, plus que jamais, parce qu'aujourd'hui on a plein d'outils de création, notamment IA qui à mon avis est en train de faire une très grande création de jeu de rôle, qui a plein de mauvais côtés, mais qui permet aux gens de créer facilement des personnages, de mettre des visages sur des noms. Rien que pour ça, moi je trouve ça très intéressant. Mais voilà, je pense qu'aujourd'hui on est vraiment, en termes d'accessibilité, dans l'âge d'or du filaire. Internet, tout le monde y a accès. Tu prends ton téléphone, tu prends une tablette, tu prends un PC, t'as Internet, t'as des jeux de rôle gratuits, t'as des PDF d'histoire, t'as des scénarios tout prêts, t'as des campagnes, etc. Alors l'anglais, t'as encore un petit peu de barrière, mais ça je pense que c'est un petit problème un petit peu franco-français. Mais il y a plein de choses qui sont traduites par la communauté, etc. Et c'est pas plus compliqué que ça en fait. T'as pas les moyens de te payer un livre à 50 balles, et bien c'est pas grave. T'as plein de PDF gratuits avec des systèmes, etc.

Tu fais tes petits trucs, tu t'éclates entre potes, tu fais découvrir ça à ta famille, et tu vis des moments magiques en fait. Et ouais, ça je pense qu'on le mesure peut-être pas, parce que ça paraît être une

évidence. Mais oui, tu veux voir à quoi ressemblait une campagne de JDR, bah tu regardes sur Youtube, tu fais le playtest Let's Play JDR, t'as des centaines de gens qui ont contenu des milliers, voire des millions d'heures de contenu. Tu peux voir des campagnes entières, tu peux voir des scénarios, tu peux voir plein de gens différents, tu peux même des fois discuter avec eux, enfin voilà, ce côté accessible, pour moi il n'existe pas, il y a encore on va dire 10 ans. En gros, pour moi il y a une vraie rupture, il y a une rupture avant et après Covid, dans l'accessibilité. Parce que c'est le Covid qui dit, on est dans notre salon, on n'a rien à faire, tiens, si on se met une table de théâtre, on se fait un JDR. Et surtout, je pense que c'est surtout super cool, c'est qu'aujourd'hui tu peux jouer avec des gens du monde entier. Moi, sur certaines parties, je joue avec des gens de toute la France, et des fois il y a des gens de toute l'Europe, et sur quelques parties, il y a des gens de toute la planète. Et ça, c'est incroyable. Et c'est une opportunité qui est extraordinaire. Et du coup, c'est très intéressant, parce qu'entre les différents pays, ils n'ont pas du tout la même approche du jeu de rôle. Il y a des différences culturelles, notamment avec les Etats-Unis, ils n'ont pas du tout la même approche du jeu de rôle que nous on a, en tout cas en France, c'est ce que j'ai remarqué. Voilà, donc ça, moi je trouve ça, je trouve ça super positif en fait. Ce texte, ce foisonnement, ce texte passion de... Ben avant, le JDR, c'était un truc de niche, il fallait être en présentiel, il fallait connaître des gens qui avaient envie de jouer. En gros, tu grandissais avec eux, en fait. C'était ce que je faisais au début des années 80, c'était... Tu découvrais ça au collège, au lycée, avec tes potes, vous jouiez ensemble, et 20 ans plus tard, vous jouiez avec. Ouais, mais quand, toi, t'as pas connu ça au lycée, au collège, et que t'es dans la vie d'adulte, et que tu ne connais pas de gens qui jouent au JDR, ben avant t'avais pas de solution, maintenant... Maintenant t'en as plein, en fait. Et c'est pas... C'est pas hors de portée, c'est pas trop onéreux, c'est vraiment... Et ça, c'est super bien.

[Observateur] Merci beaucoup. Avec plaisir.

Entretien [MJ4]

[Enquêteur] : Bonjour MJ4.

[MJ3] : Bonjour [rire]

[Enquêteur] : Donc je suis Nicolas "Jack" Nivlet, je suis étudiant ludothécaire et j'aimerais t'interroger sur tes pratiques au niveau du jeu de rôle.

[MJ3] : Ok

[Enquêteur] : Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

[MJ3] : Euh d'accord, donc MJ4, je suis informaticien et, euh, je fais du jdr depuis presque une dizaine d'années, je pense.

[Enquêteur] : ok très bien. Et ça t'est venu comment ?

[MJ3] : Un ami qui voulait s'ini [se reprend] se lancer au jdr [sic] qui nous a proposé une première campagne et donc d'abord j'étais joueur pendant quelques années et à force, du coup, le côté créatif me manquait en tant que simple joueur donc j'ai voulu tenter ma propre campagne donc d'abord en laissant quelques trucs [sic], petites campagnes courtes, puis un peu plus long terme.

[Enquêteur] : Tu as des univers préférés ?

[MJ3] : Oui alors le bah alors, l'univers où j'ai joué d'abord avec mon ami, c'était donc dévié de Donjon & Dragon, donc vraiment dans le classique Donjon et Dragons, mais où il a créé son univers avec ses propres spécificités. Moi, je suis parti sur un jeu de rôle d'un univers de Final Fantasy IX, donc j'aimais beaucoup l'univers et j'ai pris que des joueuses qui su coup n'avaient jamais joué à FFIX. Ce qui fait que je pouvais à la fois, exploiter l'univers, le modifier comme je voulais, donc comme d'hab on est parti sur un univers existant et à la fin il y a un bon écart entre ce qui était proposé par FFIX et ce que j'ai mis en mettant

beaucoup de trucs au fur et à mesure. Mais du coup voilà, c'était le fait d'avoir un univers qui existait où j'avais envie d'y écrire une suite. Puis bon finalement la table a un peu évolué, il y a eu des gens qui finalement aussi connaissaient FFIX et qui du coup, j'ai pu joué sur cette aspect là. Mais voilà, c'était ce principe là qui était cool. Et après le [hésitation] j'ai fait une petite campagne de 50 séances, donc j'ai pris un gros truc [sic] et après, c'était, c'est venu un peu comme ça sur le choix de l'univers, c'est pas forcément comme ça que j'aurais choisi, mais on a [se reprend] j'ai voulu tester un jdr qu'un ami a écrit, qui se passait dans un univers contemporain mais avec de la magie cachée du commun des mortels. Donc c'était un peu le délire d'avoir une table où on je [sic] les faisais jouer où le jeu se passait à Toulouse, mais où du coup avec quelques variantes basées par rapport à l'histoire, où là je suis à la campagne et on est à la séance 228

[Enquêteur] : Ah oui, ça va

[MJ3] : Plutôt une grosse campagne

[Enquêteur] : Une grosse campagne, oui [rire]

[MJ3] : [rire] où pareil là, l'univers, le bouquin de base existait, c'est vraiment un bouquin qui était fait pour faire un jdr de trois quatre séances max parce que c'était vraiment pas pour les campagnes longues donc l'univers était assez limité en réalité. Il y a eu deux trois évolutions, c'est-à-dire qu'il y a quelques vagues liens entre le bouquin de base et ce que j'ai créé mais c'était plus facile de partir d'un truc déjà existant que juste de zéro.

[Enquêteur] : tu comptes éditer cette campagne un jour ? [2:48]

[MJ3] : Non, parce que c'est [reflexion] déjà parce que la campagne de base part d'un jdr qui existe, donc non. Et puis je pense que ça ne marcherait pas trop dans le sens où j'ai beaucoup beaucoup axé tout ce que j'ai créé par rapport aux personnages créés par les joueuses et du coup, c'était, le, quelqu'un d'autre reprendrait le truc ça marcherait pas du tout, c'est pas du tout adaptable quoi, c'était trop one shot de de 250 séances [sic] [sourire]

[Enquêteur] : je t'entends dire "joueuse", c'est par inclusivité?

[MJ3] : Ouais, j'avais lu ça dans un bouquin, la boîte à MJ la boîte à MJ [sic] que tu connais sûrement.

[Enquêteur] : de Lapin Marteau

[MJ3] : c'est ça. Le... qui utilise le terme de "joueuse" et "personnage masculin", donc le, du coup [sic] dans mon jdr je l'ai proposé dès le début, du coup tout le monde l'utilise, E l'utilise aussi, ouais cela s'est vite répandu.

[Enquêteur] : Pourquoi, il est simple d'accès, d'après toi ?

[MJ3] : Pour E ? Oui [rire] Pour E ? Non. Oui, en tout cas, je l'ai conseillé à plusieurs personnes et oui, il est, je l'ai trouvé très très cool à lire. Je n'ai pas tout lu au final, sûrement par a-coups que je le lisais. C'était presque frustrant parce que lorsqu'il y a des moments où je lisais je découvrais plein de choses que je voulais appliquer et lorsque j'arrivais, j'en oubliais la moitié, donc certains articles en particulier m'ont vraiment marqué. Je sais qu'il y en avait un sur les combats de boss au sens très large, que j'utilise encore très régulièrement, c'est vraiment, dès que je dois vraiment [sic] un combat de boss, je reprend la structure, donc il y avait vraiment des tips comme ça qui étaient très, très cool : comment amener un méchant, comment [sic] il y avait pas mal vraiment de gros gros éléments scénaristiques que j'utilise beaucoup, donc oui ça c'était vraiment ... Ca fait un moment que je ne l'ai pas lu mais lorsque j'étais en vacances, je m'étais vraiment fait une session où j'avais lu plein plein d'articles et c'était très cool

[Enquêteur] : ok, trop bien. Est-ce que tu peux me raconter une anecdote positive et une anecdote négative, qui t'es déjà arrivé en jeu, que tu sois Maître de Jeu ou joueur ?

[MJ3] : Ouais, euh, ok, alors, positive, j'en ai un qui vient très très vite, en termes d'émotions. C'était, donc c'était [sic] ma campagne de FFIX où j'avais donc la dernière joueuse qui a rejoint la table, connaissait pas du tout l'univers mais donc la [sic] elle l'a appris comme ça et un peu par hasard, elle s'est retrouvé à prendre, à jouer un PNJ qui existait, donc la reine Hilda, donc accessoirement la fille adoptive

de Eiko dans FFIX. Et Eiko, c'était un des gros twists du premier arc, était du côté des méchants. Et donc tout l'arc du personnage en tant que PJ consistait à rejoindre le groupe de héros pour s'opposer à sa fille avec pour objectif de la faire venir de son côté. Donc en l'occurrence mon amie, S., qui était, je crois qu'elle n'était pas encore maman, mais elle n'attendait plus que ça [rire] donc c'était l'occasion donc elle avait déjà envie de cet aspect là et a vraiment créé son personnage sur ce truc là, donc elle a essayé plusieurs fois de l'avoir et il y a eu donc une grosse scène où elle s'est retrouvée face à sa fille, dans le JdR. Et elle a tout fait pour convaincre la fille de changer de camp, elle a réussi à la fois de sortir de très bons arguments en tant que joueuse, a fait de très bons lancers de dés sur les jets de charisme, ce qui fait que ce n'était pas du tout prévu, mais j'ai considéré que ça a marché. Sauf que dans cet univers, il y avait une notion de sort de souhait, le sort ultime dedans qui fonctionne en contre-coup, donc ça veut dire que si on fait un souhait, genre, tuer son ennemi, ça tue son meilleur ami en même temps. Le voilà, le le [sic]. Et donc du coup, le méchant avait déjà, le chef des méchants avait déjà eu deux trahisons et il sentait qu'il allait être trahi à nouveau donc il a fait le souhait que de ne pas être trahi. De ne plus jamais pouvoir être trahi. Le contre-coup étant donc que les gens qui étaient plus ou moins alliés avec lui ne pouvait plus le trahir mais les gens qui étaient vaguement ennemis le détestaient. Donc ça a bien clivé le monde qui était déjà pas mal clivé, mais du coup pour ma joueuse, qui a vu, donc sa [hésitation] qui allait enfin rejoindre sa fille, sa fille [sic] a changé d'avis et est retournée auprès du méchant donc c'était déjà une scène assez intense. Et finalement il y a tout un truc où le bâtiment allait explosé, les méchants avaient évacué sauf la fille, qui a utilisé un sort de protection ultime qui fait qu'elle ne pouvait pas mourir, donc elle était dans un espèce de sarcophage, et tout, elle ne craignait rien. Et le groupe de héros s'apprête à partir et là ma joueuse dit : "je reste". Et elle m'a raconté après que vraiment elle a eu l'impression de dire en tant que joueuse qu'il fallait qu'elle parte, et d'avoir son personnage lui a dit "NON JE RESTE". Et vraiment, elle a vraiment eu donc ce qui s'appelle le bleed, j'ai découvert dans le bouquin, elle l'a vraiment eu à fond. Donc là, le méga-stress pour moi qui avais pas envie [sic] qu'elle meurt pour [se reprend] à cause de ça. En mode "bon, il faudrait que j'essaye de trouver une opportunité" Donc, il y a eu un truc où à la dernière seconde, la fille a étendu son sort ce qui fait qu'elle a eu quelques secondes pour échanger avec elle avant de la propulser à travers le portail. Mais voilà, c'était vraiment la scène la plus mémorable que j'ai eu, il y a vraiment l'échange d'émotions entre les joueuses, entre la joueuse et son personnage, ça a été vraiment la plus grosse réussite en termes de séance, quoi. C'était pas du tout prévu, moi j'avais juste prévu qu'ils fuient et c'était fini, mais évidemment, ça a fait ça. Donc en positif, clairement celui-là. Euh négatif [réfléchit quelques instants] doit y avoir des trucs, hein ? Mais pas aussi marquant en tout cas mais [réfléchit] donc qu'est ce qui était ... [souffle]

[Enquêteur] : pas forcément une énorme histoire non plus, une anecdote que tu retiens négativement en tout cas.

[MJ3]s : oui oui, c'est sûr. Hmm. J'essaye de voir [silence de quelques secondes] J'essaye plutôt de focaliser [sic] sur ce que j'ai connu en tant que MJ, je trouve ça plus intéressant mais...

[Enquêteur] : ou une galère de MJ, ça peut marcher aussi.

[MJ3] : Oui oui, c'est sûr, bah, je sais que j'en ai, j'en ai, j'ai eu des fois où je n'ai pas réussi à gérer des trucs, ça m'a frustré, et j'arrive pas à me rappeler c'est quoi [sic]. Pourtant, ça m'avait beaucoup marqué d'avoir eu ce truc [silence] une minute, je vais me rappeler [silence plus long] bon, je sais pas, tant pis, je vais faire en tant que joueur, alors.

[Enquêteur] : ok, ça marche.

[MJ3] : C'est., bah en ce moment, là, on est en train de faire un JdR, donc avec E. en MJ justement, dans l'univers d'Harry Potter, et c'est [réfléchit] un truc qui est très mitigé parce qu'à la fois en tant que...enfin, quand on joue on s'amuse énormément. On a créé des personnages assez hauts en couleurs, on s'amuse beaucoup à la table. Et il y a pas mal d'améliorations sur la simplification des règles et tout un tas de trucs qu'on avait un peu soulevé qui ont été améliorés. Et la dernière séance, c'était à la fois trop cool, parce

que ça y est, on retrouvait nos personnages parce qu'on avait pas joué depuis un an et incroyablement frustrante, parce que on a [réfléchit] je sais que je suis pas le seul, on a un peu le truc commun autour de la table, le sentiment de lutter contre le MJ. Littéralement, donc on voit E. qui a son scénario, qui est capable d'improviser énormément de trucs trop cools à la dernière seconde quand on part sur nos délires, mais sur le scénario lui-même, il est très en mode "l'univers est d'une certaine façon tel qu'il imagine" et ça va pas changer [sic]. On cherche à un moment, un personnage s'est évanoui, tout ça, on cherche son sac pour essayer de voir les raisons. Et dans tel qu'il est imaginé le sac a été récupéré par le concierge [pas compris 10:05] le concierge. Nous on a cru qu'il était à l'infirmerie, ça n'avait aucune importance. D'autant plus que spoiler alerte, le sac n'avait rien d'important dedans. On a passé une heure à essayer d'infiltrer l'infirmerie pour se rendre compte qu'il n'est même pas là, tout ça pour avoir un indice pour se rendre compte qu'il est chez Rusard. Bon ok. C'est pas parce que [bafouille] en tant que joueur, je me dis que clairement, s'il y a un tel challenge pour atteindre ce truc, c'est que la notion de gameplay, c'est important. Pas du tout. C'est juste que, dans la tête d'E., le sac était là-bas, il avait rien d'important. Nous, on avait eu l'idée que c'était [se reprend] le sac pouvait être utile. Le, là où je vois du coup la différence, mais après, j'ai fait du coup beaucoup de séance donc en tant que MJ donc je sais un peu le gérer, je me dis "le sac, ils sont allé le chercher à l'infirmerie, surtout si c'est pas important, on s'en fout". Ou alors si le lieu n'est pas important, il y a quelqu'un qui dit "pas du tout, j'ai vu Rusard l'embarquer". Et puis bah, si bon [sic] si on a passé autant de temps, il faut qu'il y ait un indice dedans, un objet. Et voilà, je pense que ce côté, dans la tête du MJ en mode "L'univers est comme ça", et c'est un peu dommage, parce que justement je trouve que le le but [sic] n'est pas de faire jouer aux joueuses le fait de faire toutes les actions. Bien sûr que évidemment, dans la théorie, s'il est à un endroit, il ne va pas bouger parce qu'on le veut, mais si on doit jouer là, les cinquantes lieux possibles où on cherche, c'est pas intéressant non plus. Et du coup voilà, je pense qu'on a, déjà j'ai lutté pour simplifier les règles pour modifier pas mal de trucs, pour qu'on monte de level up, parque ce qu'il avait tellement peur qu'on devienne trop fort qu'on avait appris zéro sort en dix séances. Déjà, je luttais pas mal, je trouvais aussi un peu difficile de dire "oh bah alors c'est bien mais y'a encore ça qui va pas", donc je me suis dis bon, on va laisser un peu et je me suis dit "je vais attendre", on va faire une ou deux séances avec ce système et voir quand il va dire "ah bon, je vois bien que tout le monde est frustré", j'aimerais bien qu'il vienne aussi en mode "donnez moi des feedbacks" et là je pourrais le faire. Mais du coup, c'est un peu frustrant ce sentiment de... et vraiment quand on discute avec lui de sentir que on [sic] va voir les profs pour avoir de l'aide et que comme les profs dans ce système, ce sont plutôt des antagonistes, clairement, et bien j'ai l'impression que c'est pas le prof qui nous écoute, c'est le MJ qui écoute en mode "comment je vais trouver une faille pour leur dire non?" et voilà, je pense que c'est clairement ce côté là qui ... en expérience négative, je mettrais celle-là.

[Enquêteur] : ok, ça marche. Euh [réfléchit] pour rester un peu dans les anecdotes, alors du coup on a une belle anecdote du côté histoire / émotion forte positive. Est-ce que tu as eu, pareil, dans le même genre, une émotion forte négative, en jeu ?

[MJ3] : Alors, je réfléchis en tant que joueur... j'en ai peut-être une est-ce que c'est vraiment le...[réfléchit] ouais, allez, j'en ai une, plutôt anecdotique, mais tant mieux, donc dans une campagne, dans le même univers Donjon & Dragons dont je parlais, où on avait croisé une espèce de créature, une espèce de crabe géant qui parlait un peu bizarre, et comme mon personnage est assez bizarre aussi, du coup il y a un certain lien qui s'est créé, et on lui avait dit "va te mettre à tel endroit te mettre à l'abri" sauf que, tragique, le MJ a eu un gosse, deux même ! Le nombre de séance a dégringolé de façon catastrophique et accessoirement le COVID, et du coup le nombre de séance était limité et les rares fois où on jouait, j'avais toujours en tête qu'il fallait que j'aille retrouver ce personnage, mais c'est aussi toujours compliqué quand on joue une séance tous les cinq mois de se dire "bon, bah on va se focaliser sur le truc anecdotique qui me concerne moi" voilà. Du coup, on focalise sur un truc, sur un autre et

finalement, quand enfin il s'avère qu'on est passé pas loin que j'y suis allé, le personnage est mort, entre-temps. Mais il est mort parce que littéralement on a mis trop de temps à retourner à aller le voir ce qu'il fait qu'il était en danger [pas compris 13:40] et il est mort. Et là, je l'ai super mal vécu, ça m'a en bonne partie sorti du jeu parce que j'étais en mode "je trouve ça super injuste quoi" là, c'est vraiment du gameplay qui fait que je préférerais un peu sacrifier le côté de mon histoire perso pour ne pas focaliser dessus et j'étais là, c'était vraiment pas un truc scénaristique, quoi. C'est vraiment, on a échoué parce qu'on ne s'en est pas occupé. Voilà. [Réfléchit]

Il y en a un autre similaire, si je peut en donner un autre

[Enquêteur] : Oui, je t'en prie.

[MJ3] : Là, ça a été, on a fait un jeu qui s'appelle Microcosme, je ne sais pas si tu connais il est pas ... [l'[Enquêteur] hoche négativement la tête] c'est en gros c'est le principe [sic] c'est de créer une histoire. Donc on choisit un thème général, je crois que celui-là, c'était l'histoire de l'expansion des humains à travers l'espace de manière générale. on détermine si ça commence bien finit mal / est-ce que ça commence mal finit mal? Et ensuite on va faire des âges, vraiment sur plusieurs siècles, à l'intérieur des périodes, et à l'intérieur des événements. Et vraiment c'est dans l'ordre totalement non-chronologique, donc on dit "j'imagine, là je joue, il se passe ça", donc donc juste se dire si ça commence bien / finit bien, etc. Et ensuite on rajoute des événements, je sais que typiquement, il y en avait un où on avait fait, on joue dans un univers virtuel, on avait "Ah,j'imagine, il y a le Vème Reich", du coup bon voilà, on suppose que quelque part, il y a le quatrième [rire]. Je crois que d'ailleurs, comme c'est un truc virtuel, j'avais rajouté comme tout tout [sic] dernier truc "on retrouve dans les logs de World of Warcraft l'avènement du IVème Reich pendant 3 millisecondes" donc c'est pour mon besoin d'avoir tout Carré, c'était respecté, mais ça n'avait pas eu d'impact dessus. Mais du coup voilà, c'était tout un truc où on crée l'histoire de façon collaborative et chacun rajoute l'événement qu'il veut et de temps en temps, on dit "oh bah cette scène [le téléphone de l'[Enquêteur] vibre], j'aimerais savoir comme tel personnage a eu ça". Et du coup, on va focaliser, on va jouer la scène et dès qu'on a répondu à la question, on ressort du personnage et vraiment, c'est vraiment un jeu de création d'histoire et normalement il y a une règle, c'est qu'on est vraiment censé expliciter les événements. Si c'est pas explicite, c'est que ça n'a pas été dit et donc ça ne compte pas. Et il y a un moment où j'avais imaginé un truc et j'ai pas assez explicité, littéralement, un personnage mystérieux, c'était un personnage en particulier et quelqu'un a juste fait un truc, il avait une autre idée en tête et il a dit "ah, tel personnage, j'aimerais la réponse à cette question"Soit tu joues la scène, soit tu donnes l'info, et il a dit "en fait, l'info, c'est lui". Et vraiment, j'ai eu l'impression d'avoir projeté complètement pendant toute une scène, j'avais joué la scène en jouant ce personnage là, en ayant en tête ce truc là, et du coup, ça m'a mis en échec pendant bien une heure sur les quatre heures de jeu qu'on a fait, où j'étais en mode "le truc est cassé", c'est... on a créé un univers, celui que j'avais imaginé dans ma tête est détruit, et j'ai eu un mal fou à me remettre dedans, quoi. J'ai joué le truc et j'étais plus du tout motivé [sic]. On en a discuté ensuite.

[Enquêteur] : ils s'en sont aperçus sur le moment ?

[MJ3] : Non, pas sur le moment, parce que en fait, comme on était 5, j'étais juste en mode blasé, renfermé, pas en mode... Je pense qu'en plus, si je l'avais dit en disant, par contre, même si c'est au bout de 10 minutes "Stop, je suis plus du tout dans le truc, ce machin, là m'a cassé complètement, on serait revenu en arrière". J'ai pas osé le faire sur le moment en me disant, bon, ce n'est pas grave, mais ce "pas grave", qui me reste bien en travers. On en a discuté après, et en plus ils ont compris, du coup, on s'est clairement dit la fois d'après on a fait une partie en mode "il faut qu'on explicite beaucoup plus cette règle là". Voilà. Et la partie d'après, on était beaucoup mieux. Mais voilà, là c'était justement un moment où il y a eu un événement, un truc qui a rendu complètement incohérent la manière dont je projetais le truc et ce qu'il s'est passé, et vraiment, c'est vraiment l'univers est détruit, quoi. [sourire du [MJ3], rire de l'[Enquêteur]] Pas complètement non plus, mais c'était le ressenti sur le moment.

[Enquêteur] : Et tout le monde a accepté le Vème Reich ?

[MJ3] : [Sourire du [MJ3], rire de l'[Enquêteur]] Alors, c'était une blague pour le coup, mais je crois que c'était le Vème Reich elfique vu qu'on était dans un univers virtuel.

[Enquêteur] : Oh bah ça va du coup ! [rire]

[MJ3] : Le racisme est justifié s'il y a des vrais races du coup [rire] DANS CET UNIVERS LA ! [rire] On avait pas mis [se reprend], on avait mis des règles sur des trucs qui étaient interdits, on avait pas mis ça donc euh...

[Enquêteur] : Revenons du côté MJ un petit peu

[MJ3] : Ouaip [sic]

[Enquêteur] : Comment est-ce que tu prépares tes scenarii ? Sans avoir à rentrer dans le détail exact, mais euh, un archéotype ?

[MJ3] : Ouais, euh, il a évolué, je pense qu'au début je passais plus de temps à préparer qu'à faire jouer la séance, parce que j'imaginais vraiment qu'à telle séance, il y aurait tel personnage qui allait arriver, s'ils font ça, il se passera ça, je détaillais énormément. Donc je me laissais beaucoup de marge pour intervenir, mais je le faisais énormément. Je suis tombé sur un truc un peu plus... hybride, donc selon les séances et les fois où j'arrive en mode "YOLO", aucune idée du truc, J'ai imaginé plein de petits éléments, des pistes, mais en fait, ce que j'imagine, c'est ce que ce sont souvent des factions, bah tel événement, tel personnage, il est là, il a tel objectif, ça pourrait donner ça ou ça, mais sans détailler, ce que j'imagine beaucoup, ce sont des scènes, je sais que il [sic] y avait un ... une des séances où un des personnages clefs qui était proche d'un des personnages, d'un des PJ, était considéré comme mort et en fait avait plus ou moins survécu, et j'avais imaginé énormément la scène de ça, et du coup, même s'il y a eu des modifs, beaucoup des trucs du dialogue qui était prévu, donc en fait, j'ai en tête une scène, j'ai en tête qu'il faudrait essayer d'arriver jusqu'à cette scène là, donc je crée un peu la quête, je crée le truc, et voilà. Donc c'est le, souvent par créer une faction, les scènes clefs que je veux faire jouer et ensuite laisser une marge de manœuvre au milieu [cris audibles d'un bébé d'un appartement voisin].

[Enquêteur] : ok

[MJ3] : Après, bon, il y a créer certaines spécificités de combats, créer des trucs comme ça en termes de gameplay. Mais je joue beaucoup aux scènes, je sais que j'en discutais pas mal avec l'autre MJ avec lequel, où je joue, où lui est vraiment en mode "bac à sable", où lui il imagine énormément de trucs dans l'univers qui existe et on évolue dedans, là où moi je suis vraiment dans le "Je crée une histoire". Alors je m'oblige aussi à laisser les joueuses créer l'histoire, ce qui permet de créer des scènes cools, mais en vrai, c'est ça : je raconte une histoire et je leur laisse de la marge de manœuvre pour la modifier [vibration d'un téléphone].

[Enquêteur]: ok. Comment est-ce que tu crées une table ?

[MJ3] : [boit un peu d'eau] En oubliant des gens, certains ont fait remarquer ? [rire].

Le premier JdR / Campagne, c'était en mode "j'avais discuté avec 2 collègues de bureau, il y en a un qui a invité sa copine, il y en a un qui en a invité un autre derrière, c'était un peu fait comme ça. Il y en a une qui a ensuite arrêté, donc quelqu'un d'autre m'a dit "ouais, ça me dirait bien aussi", donc cela s'est fait dynamiquement, certains sont partis, d'autres sont revenus, etc. La table, là, que je fais, ils sont neuf, mais il y en a quatre ou cinq qui jouent par séance, donc table ouverte. Avec un système où ils se font des résumés que personne ne lit, donc je fais en début de séance "qu'est ce qui s'est passé la fois d'avant?". Mais avec tout un Discord pour maintenir, où j'envoie des messages, ils ont un Discord de RP où ils s'envoient des messages en tant que leur personnage, ça a créé une grosse dynamique du coup où en tant que joueuses, ils discutent aussi de ce qu'il se passe en dehors de leurs séances. Là, c'était vraiment en mode, c'était pendant le covid, et c'est là où j'ai justement oublié quelqu'un qui était à la première campagne, je l'ai oublié, j'étais persuadé d'avoir envoyé le mail, et genre deux ans après, elle en parle "mais de toute façon, tu ne m'avais pas invité" "mais si!" et là en train de chercher le mail pour lui

montrer qu'elle avait tort. Et non, je me suis trompé ! Mais voilà en gros, c'était vraiment j'avais ces personnes là avec qui je jouais vu que via l'autre JdR, j'avais fait un message sur l'autre JdR en mode "s'il y en a qui sont intéressés" plus d'autres personnes, et avec EL en particulier et N. avec qui j'avais discuté et avec qui j'avais proposé en mode "ils se connaissent pas forcément entre eux, mais ça allait se faire en séance". Et ensuite, donc ils étaient 8 à la base, et mon collègue de bureau avec qui je parlais quasi tout le temps du JdR de qu'est ce que j'avais prévu [sic] etc, au bout d'un moment je lui ai dit "est-ce que tu ne veux pas rejoindre la table?" en mode "il aurait des infos que les autres n'ont pas", mais lui il a rejoint au milieu.

[Enquêteur] : Mais en dehors des joueurs, comment est-ce que tu crées une table?

[MJ3] : Comment je créé ? [hésitation/incompréhension]

[Enquêteur] : l'unité. L'autour. La relation MJ / Joueur ?

[MJ3] : ok, entre le MJ et le joueur ?

[Enquêteur] : MJ / joueuses, pardon. J'essaie encore de changer aussi en ce moment.

[MJ3] : Comment je...J'ai du mal à voir la question

[Enquêteur] : Comment tes joueuses te voient ? Comment tu te vois avec tes joueuses ? Et quels sont vos rapports pendant les parties ?

[MJ3] : ok, alors, pendant les parties ? [vibration d'un téléphone] Ca a évolué, ça aussi. Surtout certaines joueuses plus compliquées que d'autres à gérer en tant que joueuse. E! [sourire]

[Enquêteur] : [inaudible 22:13]

[MJ3] : Le côté négociation "ah mais pourquoi je ne peux pas, etc" Et ça s'est amélioré au fur et à mesure, mais dans les deux sens, je sais qu'au début je maîtrisais moi-même mal les règles, j'avais envie de les adapter, donc il y avait plein de fois où je disais "oui" à des trucs et où finalement, c'était pas cohérent, par rapport à d'autres fois où je disais "non". Et au début, je lui laissais beaucoup de marge en mode "allez-y, proposez des trucs, de toute façon, ça va évoluer", puis d'un coup j'étais "Stop, arrêtez de négocier, je peux pas passer 10 minutes à chaque fois". Donc en gros, là où on en est, ça marche bien. C'est, je suis plutôt ouvert en mode "si ils ne sont pas d'accord sur des trucs", ça je trouve pas important, genre bah là, ça marche pas. Parfois ils le font pendant, parfois après en mode "ça, c'était un peu abusé", je sais que j'en ai eu il y a une semaine, à peine, je crois, quelqu'un qui me disait "ça, tu vois, j'ai pas compris" , enfin si, il avait compris, mais en gros, c'était une séance spéciale où il y avait les neuf d'un coup et trop de trucs à gérer, et il disait "là, c'était un peu exagéré" "oui effectivement" enfin voilà. La plupart du temps, c'est comme ça, la seule règle que je met, c'est en mode "qu'ils hésitent pas à le faire", mais euh, si je dis non, voilà, on part pas de temps, c'est non! Parce que il ne faut pas qu'il y ait une dynamique qui se casse, et si derrière ils veulent en discuter en mode "je trouve ça un peu dommage", donc en gros la règle, c'est : pendant la séance, plutôt ouvert à discussion, et des fois je me sens généreux je dis "ok allez, ça marche". Mais globalement, je leur demande de limiter ça et plutôt de le faire en dehors de la séance sauf si c'est important genre "ah, le perso va mourir, je vais quand même essayer de négocier" là, bon, on peut négocier sur le moment. Mais euh voilà, je pense qu'on est plutôt dans cette dynamique là.

[Enquêteur] : Ils sont beaucoup sur la négociation ! Même sur la mort des personnages !

[MJ3] : Non, non, c'est plus genre "je négocie sur la règle" et en fait ça fait peut-être une différence puisque le perso va mourir !

[Enquêteur] : Et le Rôle-Play dans tout ça ? [rire]

[MJ3] : Euh, le role-play, globalement, ils le respectent bien, y'a pas trop de trucs [sic] et justement, ça s'est [sic] beaucoup amélioré au fur et à mesure, moi en tant que MJ et eux en tant que joueuse pour euh, par rapport à ces trucs là, quoi. Ca se faisait au début, ce qui était assez difficile à gérer, on savait (sic) pas justement comment gérer la mort des perso, comment faire ce truc. Donc on a mis en place des règles pour euh...

[Enquêteur] : Comment gérer quoi ?

[MJ3] : Bin le...

[Enquêteur] : [inaudible 24:19]

[MJ3] : oui... typiquement, quelqu'un qui est en danger, qui veut vouloir négocier et où, est ce que je suis là en mode "mais merde, je suis en train de les foutre tellement dans la merde [sic], ils ont raison aussi". Donc euh, voilà, c'était un peu le... clarifier le... cet espèce de contrat MJ/joueuses. Typiquement sur la mort des perso, on a mis des règles fixes, c'était beaucoup trop dur à gérer: est-ce que le personnage est en danger ou pas ? Du coup des fois, ils osaient [sic] pas jouer en mode "mais non, mais je ne peux pas faire ça". Mais d'un autre côté, si ils se sentent immunisés, ça casse un peu le truc, donc ça, on a mis en place des règles : Dans quel cadre un personnage peut mourir ? Dans quel cas ils sont protégés ? Et du coup, ça s'est simplifié au fur et à mesure.

[Enquêteur] : C'est un peu "le truc impossible avant le petit déjeuner" ...

[MJ3] : Oui [sourire], mais ça, ça va. Ca fait un moment que ça tourne, on a mis en place le...

[Enquêteur] : ... pour sortir un peu un terme technique aussi, que tu as certainement lu dans le bouquin.

[MJ3] : [sourire] Le Death Flag, oui. on a mis en place le Death Flag et le Epic Death Flag, celui-là, on l'a ajouté nous. Le Death Flag, on a gardé la règle de base, genre "à tout moment, si ils sont KO et qu'ils veulent revenir, ils reviennent, mais si ils retombent KO, ils meurent". Et le Epic Death Flag, c'est dans certaines scènes particulières, genre la séance 200, qui était la grosse [insistance sur grosse] bataille, il avait [bafouillages] de très très gros événements, où ils peuvent dire "oui bah bin là euh, mon personnage va faire un truc épique [insistance sur épique] qui aura une conséquence très très importante et il mourra ensuite".

[Enquêteur] : Et c'est les joueuses qui décident, du coup ?

[MJ3] : Oui, sur le Epic Death Flag, c'est, clairement [hésitation] ils l'ont fait à un moment, je sais que clairement y'en a un qui s'est sacrifié pour faire face à un truc qui était clairement démesuré, donc qu'ils étaient censés fuir. Y'en a un autre à un moment, donc un... littéralement j'avais prévu de tuer un dieu, y'a un dieu qui devait mourir. C'était censé être un moment clef du scénario, il y en a qui a dit "ok, j'utilise ce truc pour le sauver et Epic Death Flag pour y arriver" et du coup voilà, j'ai joué toute la scène, donc le dieu a survécu etc, mais il a sacrifié son personnage pour euh...

[Enquêteur] : Et comme ce terme [ndla : Epic Death Flag] est arrivé, comment cette règle s'est ajoutée, du coup ?

[MJ3] : Bon, c'était vraiment le euh, on avait le Death Flag, de base, ce qui était... on l'utilisait depuis un moment, et comme c'était un peu une scène [se reprend] une séance spéciale, c'est moi qui ait dit "oh bah on va mettre ces... si vous décidez de le faire volontairement, vous aurez une scène épique". Donc c'est comme ça que c'est ...

[Enquêteur] : Tu as d'autres outils, comme ça, que tu mets en place ?

[MJ3] : Euh, donc il y avait l'Epic Death Flag, ça il était connu, est-ce qu'il y a autre chose ? [réfléchit] ... pas qu'il me vienne, là comme ça.

[Enquêteur] : je laisse en suspens des fois qu'il y ait un truc qui te vienne, mais je suis curieux de savoir ça. Je dérive un peu, mais euh je suis curieux.

[MJ3] : Mouais, si j'en ai d'autres qui me viennent ...

[Enquêteur] : je suis preneur. Euh, tu as déjà eu des soucis, en tant que MJ, avec tes joueuses ? Car tu m'as fait une anecdote en tant que joueur, donc ça va, ça se passe bien ? A part la négo ?

[MJ3] : ouais, voilà

[Enquêteur] : je pense qu'on a compris : négociation [geste avec les mains pour signifier que c'est un sujet qu'on met à côté]

[MJ3] : ouais, c'était le truc principal. [rire de l'[Enquêteur]]. Est-ce qu'il y a eu d'autres trucs ? Ouais, des fois, il y a eu des ratés entre guillemets, des moments où globalement j'ai focalisé, je sais qu'il y en a un

me disait...qui m'en discutait...m'en parlait l'autre jour, il était très souvent dispo pour jouer, mais du coup, ça devenait ultra frustrant parce que comme je focalisais le scénario sur les personnages qui sont là, et qu'il venait souvent, bah je focalisais un peu sur ceux qui étaient moins présents, et en fait, j'ai l'impression qu'il était là, très en retrait, quoi. Donc du coup, il était en mode euh "en fait, je suis en train de vivre pas bien [sic] les séances parce que je me sens trop délaissé, quoi". Le euh, je sais qu'il y a eu ça, donc ça justement, c'est le ... on l'a cadré en mode "stop, fais une pause une séance ou deux" et il a fait une pause, il me semble ne serait-ce qu'une séance, déjà la fois d'après, il avait un truc focalisé sur lui. Mais euh, pas, je l'ai pas fait exprès à cause de ça, mais ça m'a permis aussi de pouvoir le faire sans avoir l'impression d'en délaisser d'autres. Donc je sais qu'il y a eu ce côté là. Est-ce que j'ai eu des trucs euh... J'ai l'impression d'avoir des séances qui se sont mal passées... J'ai un [rire] raté, quelqu'un, E., me dit "j'hésite à jouer ce soir, je ne finirais peut-être pas trop tard, car je suis d'enterrement demain, donc je suis pas vraiment dans le mood, mais ça me fera du bien, je vais jouer!" "OK" Donc, voilà je... le contexte, le contexte est important. Et du coup, ils enquêtent sur la disparition de quelqu'un, euh, et tout un événement qu'ils se retrouvent [sic] à ce qu'ils fouillent dans un cimetière. Et commencent à fouiller, sortir le [rire nerveux] cercueil pour voir dedans. Et là je reçois un message en privé : "bon, euh, je suis pas trop dans le mood" Oh putain oui! J'ai oublié ça ! "Et donc vous le trouvez et là vous êtes appelés pour ..." [rire] vite on accélère le truc [accélère son débit en parallèle], la minute qui a suivi ils étaient plus dans le cimetière, c'était un petit oubli sur le contexte et c'était quand même un peu important. Mais euh voilà, je pense qu'il y a eu ...

[Enquêteur] : du coup, petit changement de scénario

[MJ3] : Voilà. Bon, une accélération, c'était pas vraiment important. Qu'est ce qu'il y a eu d'autre comme anecdote où ...? J'essaye de me rappeler, je sais il y en a eu, j'arrive pas à me rappeler, vraiment où moi j'ai mal vécu la séance. Oui, c'est bon, je sais [se redresse d'un coup] ! Euh, le joueur chaotique ! Le joueuse [sic] chaotique. Horrible ! J'avais voulu faire découvrir le JdR à plusieurs collègues, à qui j'ai fait découvrir... donc j'avais un one-shot en trois séances, dans un univers viking, qui était... que j'avais joué en tant que joueur, j'avais adoré ! Et, euh, la plupart... tous n'avaient jamais joué. Euh, débutants. Et dans le tas, y'en a un, la notion de bleed lui est totalement étranger [sic] Le fait [se reprend], lui c'est le typiquement [sic] le perso, enfin, le mec qui va faire un jeu vidéo 'oh, je me suis rendu compte que je pouvais tuer tout le monde dans le village, alors je vais tuer tout le monde dans le village parce que c'est cool!'. Euh, l'implication en tant que... enfin... pas... entre lui et son personnage était inexistant. Il faisait des trucs parce que c'était chaotique. "Vous faites quoi comme action?" "Ah bah du coup, je suis agriculteur alors je vais faire pousser de la drogue pour... [geste avec la main d'abandon du récit qui semble continuer longtemps]" "ok..." Et littéralement, je m'évertuais à essayer de créer un truc avec lui qui littéralement foutais en l'air tous les trucs, quoi. Très très compliqué à gérer, euh. [toux de l'[Enquêteur]]. Genre à un stade où à un moment je trouvais ça chiant, je sentais que les autres trouvaient ça chiant, donc au final, non je crois que c'était sur cinq séances, le truc, c'était long ! Cinq séances avec lui ! J'avais réussi à ramener à quatre pour essayer de réduire un peu le truc et euh, dès la troisième séance, j'ai suggéré, c'est à dire que j'ai fait un truc focus pas mal sur les éléments de l'histoire qui est aux trois autres joueuses, et chaque fois qu'il dit un truc, j'étais là "ok, pas de souci, ça marche", ça n'a quasi aucun effet sur le scénario, mais il était content. Il a baisé un arbre, littéralement, mais... ça lui faisait plaisir, c'était dans son délire, les autres ne rigolaient pas avec lui, mais voilà, ça n'avait pas d'implication et c'était vraiment le moment plutôt que d'essayer de forcer un truc alors que clairement, il n'était pas dans le mood, ça allait, quoi.

J'ai une autre fois, d'autres collègues avec qui j'ai joué, eux, c'était spin-off de mon jdr qui se passait dans le passé par rapport aux autres, et c'était compliqué parce que j'étais beaucoup habitué à ma table classique, où j'avais un peu mis en règle de base dans la création de perso "jouer des gentils". Je peux faire des variantes, hein ? Mais bon, y'en a une qui me dit "oh, mais je veux jouer une cambrioleuse!". Ah,

bon [rire], on commence avec des gentils particuliers ! Merci ! Mais, voilà, globalement, une envie d'être héroïque. Et il y avait, donc, ils ont créé toute une organisation qui s'appelle "Le Bouclier", ils ont vraiment un truc, hein ? Ils interviennent dans le monde, en mode "on veut faire le bien". J'avais pas précisé ça, à ces gens-là ! Donc je me suis retrouvé avec des gens, donc à jouer Emmanuel Marron, député drogué, y'en a un qui a joué un complotiste, y'en a un qui a joué une grosse [amplification de voix sur 'grosse'] brute, voilà, c'était ... plus chaotique et la notion de bien "venez m'aider s'il vous plaît" "et pourquoi je le ferais?" j'ai fait "Ah! [soupir] OK, ça va être compliqué!" et beeeeeeh [sic] pareil, les deux premières séances ont été dures à adapter, alors vraiment, il y avait un... j'ai senti vraiment qu'ils luttaient contre le scenario, et là du coup, ça va, je commence un peu à avoir l'habitude à ce moment-là. Et en fait, je suis allé sur un truc assez différent, où vraiment c'était en mode "j'avais intégré qu'ils étaient plus chaotiques, plus [incompréhensible 32:16], plus égoïstes"... Emmanuel Marron, hein ? Et vraiment il y avait des ambitions, ils étaient en mode "impliqués malgré eux" et j'ai modifié vraiment le scenario en faisant un truc beaucoup plus sombre, quoi. Pas forcément méchant, mais en mode "de sorte à ce qu'il se retrouve à devoir se défendre" et c'est pour la survie plutôt que pour l'héroïsme, qu'ils se battaient, quoi. Donc c'était cool, ils ont pu croiser les personnages des autres. Ca a été dans l'autre sens, ma table actuellement croise régulièrement Emmanuel Marron [rire], dont ils sont très très fans [rire de l'[Enquêteur]] avec beaucoup de second degré, mais euh voilà, ça a permis de créer aussi une table, plutôt que de me dire "bon, je vais lutter contre eux", je vais en profiter pour faire un truc un peu plus fun que juste jouer avec des héros, quoi.

Ce qui m'amène à une autre anecdote qui s'est mal passée, il y avait une autre fois où un pote avait voulu faire MJ, dans une campagne, mais on jouait les méchants, gros raté. C'était nul, je m'ennuyais, mais alors horrible. Et là, typiquement, on était... appliquer les mécaniques classiques sur un truc non classique, ça marchait pas [sic]. Typiquement "oh, vous entrez dans une pièce et euh il y a une famille, on essaie de se cacher. Bon, on les tue!" [silence] Voila. Le bleed est inexistant, hein ? Je me sens, je me sens pas spécialement... autant on joue des méchants, des révolutionnaires éventuellement, donc en mode "on est prêts à tuer pour y arriver", vraiment le cliché du méchant qui porte de bonnes intentions, et qui n'hésite pas, etc, qui tourne mal [sic]. C'était vachement intéressant !

[Enquêteur] : c'est ça.

[MJ3] : Là, non. On était juste là en mode "on nous a enlevé tout le challenge moral"...

[Enquêteur] : Le chaotique mauvais

[MJ3] : Voilà ! Le chaotique mauvais sans intérêt ! Même pas avec un effet de groupe qui fait qu'il est obligé de ... où... Là, il était juste raté complet. Donc là non, j'avais donc un groupe plus neutre, plus gris, y'en avait un en plus, c'était marrant, c'était le seul des quatres qui voulait jouer un gentil et qui en fait était le bizu du groupe, qui faisait de beaux discours "oh, on va y aller! _ Non on s'en fout ! _D'accord". [rire] Il était un peu littéralement comme ça, il y allait comme ça, à fond dans son personnage.

[Enquêteur] : Ça va, il ne l'a pas trop mal vécu ?

[MJ3] : Non, non ! Au contraire, il a, il trippait à jouer le gros looser. Vraiment en mode "bon, bah je les suis...". Donc ça avait bien marché.

[Enquêteur] : OK, cool. Hmm. Sur tes créations de scenarii, je reviens un tout petit peu là-dessus [bruit d'eau], parce que je reviens dessus [bruit de bouche], il y a des sujets que tu t'interdis ?

[MJ3] : Oui ! Tout ce qui est, tout ce qui est viol, tous ces sujets comme ça, on a beaucoup le... pas sur ces sujets justement, y'a des moments un peu limite, parce qu'on est quand même dans un JdR assez sombre à des moments, y'a des personnages, donc des succubes qui ont des sexes [bafouille], y'a pas mal de potentialités d'aller sur des sujets comme ça si j'avais envie. Euh... Ca et le suicide, en gros. Gros sujet que j'ai complètement exclu, j'ai clairement des joueuses qui m'ont mis des warnings, je ne sais plus comment on appelle ça, il y a un terme aussi... en mode "ça non, tu n'y euh... tu n'y vas pas" et je les connais, je sais que ça passerait pas [sic]. Euh. Donc ça, c'est deux trucs parce que moi, ça m'aurait déjà mis très mal

à l'aise, et puis je trouvais pas que c'était... la notion de bleed, sur ces sujets là, n'était pas très fun. La notion de torture, ça arrive dans le JdR, c'est un gros cliché, on a un prisonnier, mais gloablement les joueuses non plus, ils ont envie de jouer un gentil, ils sont pas... et je me débrouille généralement pour qu'il y ait des événements un peu léger, des trucs en mode qui font que ça se passe bien [sic], quan même, quand on passe sur des trucs traumatisants. J'essaye de faire en sorte qu'il y ait des scènes dures, des scènes marquantes, négativement, en termes d'émotions, via la mort de perso, la mort de perso importants, des trucs assez marquants comme ça, mais pas ces sujets là. Ces sujets là, je sais que, euh... je refuse.

[Enquêteur] : Très bien. Et tout le monde est au courant que tu refuses ces sujets-là?

[MJ3] : Hmm moui [sic] je ne suis pas sûr d'avoir explicité complètement, je sais plus, je ne m'en rappelle plus, si j'avais...

[Enquêteur] : Je pense à tes collègues chaotiques, tu vois, c'est pour ça.

[MJ3] : Alors, quand j'avais ce groupe là, oui je pense que si il y a eu des sujets un peu comme ça, je les dis clairement, je dis "non, ces sujets-là, j'esquive". Mais après, c'était une campagne courte avec eux, enfin avec lui, hein ?. Quand j'en ai eu que un vraiment, vraiment chaotique. Et l'autre groupe était pas non plus, il était un peu dans le délire, mais ils étaient pas non plus dans le... aller dans le sombre ou les trucs trop glauques, quoi.

[Enquêteur] : ça marche.

[MJ3] : Sur le consentement, il y avait eu des trucs un poil limite, mais dans cet univers là, il y a beaucoup de magies qui fonctionnent au consentement, genre, tu peux téléporter, que si tu es consentant. Et il y a eu une... que si une personne est consentante pour être téléportée, ce qui est plutôt logique, sauf qu'il y a eu un moment, ils essayaient de sauver quelqu'un, la personne était évanouie. Donc voilà, je dis "bah est ce que si la personne est évanoui, est ce que c'est consentant ou pas?" Voilà, donc là, ça a amené effectivement, donc c'était E. qui devait à ce moment-là décider. Elle était là "Je sens que je suis censée répondre non à cette question, je suis [sic] pas forcément censée être là... mais ça m'arrangerait que la réponse soit oui parce qu'on veut le sauver". Donc généralement, sur ce truc là, on a mis une espèce de chape sur le sujet, en mode "second degré" au niveau des joueuses, tout le monde sait que dans cet univers, y'a certaines règles sur le consentement qui sont par rapport à la magie, différentes que pour les autres sujets. Mais du coup voilà, on a évité les sujets un peu clivants, en mode "voilà, c'est de la magie, c'est pas pareil!" . Je sais qu'il y a pareil sur le... [hésitation], il venait de changer d'avis, mais on l'a téléporté avant "ah oui, mais il venait de changer d'avis, voilà". Généralement, on joue un peu en mode "second degré" sur ces notions là, mais on rentre jamais réellement sur le truc. Je sais qu'il y a des objets magiques qui permettent de modifier le consentement, des choses comme ça. Généralement, j'évite d'aller... je me débrouille pour que le scenario n'y aille pas et que le sujet se passe pas [sic].

[Enquêteur] : OK, très bien. Hmm. Qu'est ce que tu fais une fois tes parties terminées ? Pas forcément les campagnes. Une partie se termine, est-ce que tu as un rituel particulier ?

[MJ3] : Oui, généralement, je fais le euh, généralement il y a toujours deux trois messages à la con qui partent sur le loot, deux trois blagues comme ça. Et généralement je fais un résumé le lendemain matin, notamment pour ceux qui ont pas été là [sic]. Genre résumé bref. Ils sont censés écrire les résumés derrière. Ca c'est un de mes rituels justement, on écrit les résumés de séance en séance, mais du coup généralement, je fais un petit résumé ce qui permet notamment à ceux qui n'ont pas été là de réagir. Et ça permet aussi un peu d'échanger, quoi. Des fois y'a certains, quand ça a focalisé sur l'un ou l'autre à qui je parle, si cela s'est mal passé ou pas, mais la plupart du temps, ça se limite juste au petit résumé.

[Enquêteur] : Très bien. Hmmm. Est-ce que tu aimerais te professionnaliser ?

[MJ3] : Non. Parce que le ... je sais que le fait de faire du JdR avec des gens que je connais, ou même avec des gens avec qui parfois j'ai envie de faire découvrir, mais que je connais dans un contexte viteuf [sic], mes collègues à qui j'ai fait découvrir, par exemple, c'est pas avec eux que je joue régulièrement, mais

c'est cool. Je sais qu'il y a vraiment ce côté "lien" qui est important. Le faire jouer à des gens que je connais pas [sic], je suis ... ça serait peut-être intéressant une fois ou deux, pour l'expérience. Parce que ça m'apporterait moi de pouvoir le tester. Mais je suis pas sûr de beaucoup aimer ça. L'impression que c'est vraiment le... ce que j'aime, je me rends compte, c'est vraiment sur le côté campagne longue : j'ai bien vu, je suis censé faire un one-shot de deux séances, j'en suis à deux cent vingt. Donc j'aime vraiment créer des histoires très longues, et ça, ça marche que quand t'es avec un, dans un contexte particulier, avec des amis avec qui tu joues beaucoup, quoi. Et tous ces échanges sur Discord, ces messages qu'ils échangent, que le fait que ça sorte du cadre des séances pour vraiment avoir un truc sur le long terme, ça marche aussi avec un groupe d'amis.

[Enquêteur] : Et quid des one-shot en festival ? Ou en convention ?

[MJ3] : En tant que joueur ou MJ ? Les deux ?

[Enquêteur] : Les deux.

[MJ3] : En tant que MJ, non. A moins de faire, pareil, le côté un peu expérience, de se dire "tiens j'aimerais bien essayer de faire face à des inconnus, d'essayer de voir". Dans les deux cas, ça serait intéressant de faire face à des inconnus qui n'ont jamais joué.

[Enquêteur] : Tu as déjà fait des one-shot qu'avec des inconnus ?

[MJ3] : Non, jamais. J'ai même jamais fait avec des gens que je ne connaissais pas du tout. Donc euh, je réfléchis, mais je ne crois pas. Ca serait intéressant, alors, ça serait intéressant [sic] avec des débutants, mais je trouve, je suis pas sûr que ça m'apporterait grand chose. Alors que faire MJ avec des joueuses qui ont beaucoup joué justement. Je sais que j'ai eu une fois où j'ai fait joué une Murder à des, dans un cadre d'asso. La Murder que j'avais écrits, que j'avais déjà fait joué à plusieurs personnes, et vraiment ça s'est passé de façon, rien à voir avec ce à quoi j'étais déjà habitué, quoi. Et, euh, aujourd'hui, je serais mieux réagir [sic], à l'époque, j'ai fait "wow, ça se passe pas du tout comme prévu, ils vont dans des trucs que j'imaginais pas". Et ça serait, je pense, intéressant, pour l'expérience, de dire, bah voilà.

[Enquêteur] : Quand tu me dis que tu ne t'attendais pas à des trucs que j'imaginais pas, ça serait genre des embranchements de scénarios que tu n'avais pas prévu ? Ou hors du cadre ?

[MJ3] : Non, c'était voilà cet exemple là, typiquement, c'était le twist final, donc l'un des personnages mourrait un peu avant la fin du jeu, et il y avait tout un truc scénaristique magique qui faisait que il [sic] pouvait ressusciter la victime si ils (sic) trouvaient qui était le coupable. En gros, c'est un sort de "Une vie contre une vie", on tue le coupable et ça ressuscite la personne. Sauf que, si on se gourre, la personne meure quand même et la personne n'est pas ressuscitée. Donc c'est vraiment tout le dilemme de ça, d'accentuer tout l'importance de trouver le coupable à la fin, pour essayer de la ressusciter, et en fait ils se sont dit "non, mais en fait, on est pas assez sûrs de nous, on va pas prendre le risque de tuer un innocent, on ressuscite pas". Je n'avais même pas envisagé qu'un groupe de huit joueuses puisse avoir cet énorme migraine button sur lequel appuyer à la fin, qui est censé être le climax du truc à la fin, et ils disent "non, on le fait pas". Et en fait, ça fait "pouf" à la fin. Alors aucun problème, ça ne les a pas du tout dérangé et j'étais là "mais... c'était pas du tout prévu, en fait. Y'a le truc final, quoi" c'est censé être le moment "est-ce que ça marche?" et ça termine le scenario. J'étais là "ah d'accord". Bah oui, bah, c'est complètement cohérent, ils étaient beaucoup plus RP que tous les autres gens qui ont joué jusqu'à présent. Donc, de ce point de vue là, ça pourrait apporter beaucoup de voir des manières de jouer différentes, beaucoup de gens avec qui je joue sont des gens qui ont joué autant que moi, ou joué avec moi, mais pas autant de joueuses expérimentées.

[Enquêteur] : OK, cool. Est-ce que tu aurais autre chose, un dernier mot sur n'importe quel sujet ?

[MJ3] : Euh, ouais, il y a une expérience qu'on a fait il n'y a pas très longtemps, donc j'ai déjà fait des séances un peu bizarre où j'ai déjà joué, j'ai jamais en profiter [sic] pour expérimenter, ce qui est un peu bizarre, on a fait la fameuse séance où il y avait tout le monde, donc là c'était costaud de gérer autant de monde. On en a fait une pour la séance 200, donc ils n'étaient que sept sur les neuf, mais on a commencé

à 14h et on a fini à 3h du mat'. Donc j'avais fait les treize heures d'affilée. A l'époque j'avais envisagé de faire le fameux vingt quatre heures. Déjà, j'ai fait les treize heures, c'était épuisant. Ouais, c'était, surtout que

[Enquêteur] : Surtout à sept!

[MJ3] : oui, voilà, j'ai dû gérer tout le monde. Mais limite je me suis dit, ouais si un jour, on fait les vingt quatre heures, ça se relaiera un peu entre eux, la machine ne peut pas s'arrêter. Et on pensait faire des pauses au milieu, on a pas fait une seule. On a enchaîné tellement. Je sais que je pensais pas réussir à m'endormir que je suis tombé comme une masse une fois que c'est fini [sic]. Puis le lendemain, "ouais bon, voyons la suite maintenant", mon cerveau, il a dit non. "Hahaha, OFF, aujourd'hui, je travaille plus". Et donc ça, j'ai déjà fait le treize heures, ça m'a convaincu de ne pas me lancer dans le vingt quatre heures. Pas sûr que ça m'apporterait... Ca serait rigolo pour me dire que je l'ai fait, mais en vrai, je pense que sur la fin, j'essaierai plus. Par contre, on a fait le double MJ. On a fait une séance où il devait y avoir tout le monde en mode "c'est un truc spécial" et ils arrivent dans un endroit où le monde est séparé en deux un peu à la Strangers Things, la version lumineuse, version sombre. Et d'un coup pouf, premier lien, deuxième lien, toi toi toi, tu vas là, toi toi toi, tu vas là. Et donc j'ai fait MJ dans une table et un autre que de temps en temps je laisse faire MJ à ma place, et je deviens personnage dans mon propre univers, euh. Et du coup, on s'envoie... on s'était beaucoup coordonné sur les trucs, en gros "ils vont faire ça ça ça", on imagine ça ça ça. Et on passait notre temps à s'envoyer des messages sur "dès qu'ils avaient des techniques de communication". Y'en a un qui avait "communication avec les morts", une façon détournée pour essayer d'entendre, je dis "ok, tu peux y aller, mais t'as pas le droit de parler pendant cinq minutes, tu écoutes qu'est ce qu'ils [sic] disent". Et y'a un moment, hop, ils ont fait un discord où ils ont pu communiquer entre eux viteuf, donc voilà, on essaye plein de de... on essaye à la fois la mécanique, car c'était en visio, pour essayer de créer ce truc là. Mais voilà, vraiment tout le gros, euh, le gros trucs d'avoir deux MJ, de s'envoyer des messages "putain merde". A un moment, on a coupé tous les deux pour se parler trois minutes, parce qu'ils étaient partis sur un truc, il leur avait donné une info complètement incohérente avec ce que j'ai dis. Donc dernière minute, de trouver une explication "ah, mais parce qu'en réalité, il y avait ça ça ça". Donc voilà, ça c'était une expérience cool qu'on avait fait. Euh et puis même, être personnage dans mon propre univers, laisser la main à d'autres qui MJ qui en mode "carte blanche", vous pouvez faire ce que vous voulez, n'en profitez pas pour vaincre le boss final, et j'ai pas eu besoin de mettre des règles, ils ne l'ont pas fait. Mais c'était, je sais que j'ai eu des retours, N. l'a fait, il a dit "c'était très très très stressant". C'était bien plus stressant d'être MJ dans l'univers de quelqu'un d'autre. Il disait "à un moment, j'ai pris le risque". Y'avait des espèces de semi-entités divines qui ont disparues, ils étaient plus que vingt sept au lieu de cent quatre et parmi ceux là, il y avait l'entité de l'amnésique, et du coup il a pris le risque "et bah en fait, il n'avait pas disparu, elle s'est fait oubliée, etc" "est ce que j'ai tout cassé en le faisant?" J'étais là "mais non, c'était une trop trop bonne idée!" Mais ça avait vraiment rajouté un truc, un personnage important, et je me débrouille pour que ce qu'ils ont créé se colle avec ce que j'ai fait, quoi. Y'a des fois, j'suis là "bon, ok, ça détruit un truc que j'avais prévu, c'est pas grave, j'en profite pour construire". Mais voilà, laisser la main à des... à d'autres pour faire MJ dans son univers, c'était vraiment dans les expériences intéressantes aussi. Stressante, même moi je stressais en mode "j'espère qu'ils vont pas tout casser" et ça m'a obligé à jouer un personnage débile. Parce que sinon, si je jouais un mec intelligent "Oh, mais j'ai compris que voilà, ça n'a pas de sens". Donc je jouais un débile et c'était très fun aussi.

[Enquêteur] : Très bien. Et bien merci beaucoup !

[MJ3] : Et bien avec plaisir !

Entretien Fabien Hildwein

[Enquêteur] Tout d'abord, bonjour, enchanté, je m'appelle Nicolas « Jack » Nivlet. Je suis étudiant en licence professionnelle médiation par le jeu et gestion de ludothèque. J'effectue un mémoire sur les pratiques du jeu de rôle dans le cadre de mes études et il se trouve que ce mémoire a été choisi, entre autres parce que j'avais lu « Une boussole » il y a déjà deux ans, me semble-t-il, que j'avais adoré, je trouve que c'est un très, très, très, très bon livre. Et je voulais continuer un petit peu ce travail et essayer de voir ce que je pouvais apporter avec mes propres mots sur le sujet. Et j'aurais aimé avoir un petit peu quelques informations concernant. Tout d'abord, est-ce que vous pouvez nous présenter, s'il vous plaît?

[Hildwein F.]

Oui, je m'appelle Fabien Hildwein. Qu'est-ce que je suis? Je suis auteur indépendant de jeux de rôle depuis 2008.

J'ai publié pas mal de petits jeux. J'ai fait partie de la scène indépendante du jeu de rôle avec La Cellule, Silent Drift, les ateliers imaginaires autour de personnes comme Christophe Beutlé, Romaric Briand, Frédéric Sintès et plein d'autres gens. Depuis 2020, je suis en retrait. Je suis en retrait parce que Frédéric Sintès est mort et puis parce qu'on s'est brouillé avec Romaric et que la mort de Frédéric a été un moment où je n'ai plus pu faire de jeux de rôle. En fait, c'était impossible de continuer comme ça. Donc, je me suis beaucoup mis en retrait pendant deux ans, approximativement. Et là, depuis un an, un an et demi, je me suis remis à écrire des jeux de rôle. J'écris maintenant plutôt des grosses campagnes qui sont un peu le résultat de nombreuses années de réflexion autour de l'écriture en jeu de rôle. Et puis, voilà, je ne sais pas très bien ce que je vais en faire, mais j'essaie tout simplement de prendre du plaisir et d'organiser des parties de jeux de rôle à Strasbourg. Et c'est déjà pas mal. Voilà.

[Enquêteur]

Et comment est-ce que vous avez découvert le jeu de rôle ?

[Hildwein F.]

Alors, moi, c'est parce que je rentais un magasin Games Workshop à Strasbourg et que j'ai commencé à en discuter avec des gens. Et les gens m'ont dit, tu sais, il existe un jeu de rôle Warhammer Fantasy. Donc, je suis allé l'acheter dans le magasin qui était près de chez moi, qui était Philibert, avant que Philibert devienne le géant du jeu que c'est aujourd'hui.

Et puis, j'ai simplement lu le bouquin et avec ce que j'en comprenais, je lance une partie de jeu de rôle avec des copains, etc. Dans la salle à manger de mes parents. Et puis, j'ai rejoint un groupe de jeux de rôle. Ensuite, on a fait du Warhammer, on a fait du Légende des Cinq Anneaux, des choses comme ça pendant pas mal d'années. C'est comme ça que ça a débuté.

[Enquêteur]

Très bien, très bien. Est-ce que vous pouvez me raconter une anecdote positive et une anecdote négative qui vous sont arrivées en partie ?

[Hildwein F.]

Wow ! C'est large.

Une anecdote positive, je me souviens que je jouais avec quelqu'un qui était très habitué à des enjeux guerriers et qui était très habitué à optimiser absolument toutes ses actions dans un jeu. C'est comme ça qu'on jouait dans les années 2000. Enfin, début des années 2000, fin des années 2000. Et puis, en tant que meneur de jeu, je place face à lui un personnage qui était amoureux et qui s'en a beaucoup

déstabilisé, mais déstabilisé encore. Je crois qu'il a beaucoup aimé ça. Parce qu'il s'est retrouvé avec un personnage qui, d'un seul coup, sortait de ses cadres habituels. J'espère que c'était une belle découverte pour lui. Une anecdote négative, malheureusement, j'en ai plein. J'essaie de sélectionner un peu la plus parlante.

[Enquêteur]

La première qui vient marche très bien aussi.

[Hildwein F.]

J'en avais une... J'ai eu énormément de commentaires racistes ou sexistes par mes parties. Notamment en convention, où les gens se lâchaient. En tout cas, je rencontrais des gens dont je n'avais pas l'habitude. Je crois que ma pire anecdote de jeu de rôle, c'est qu'on jouait à Dark Heresy. On jouait à Dark Heresy, qui est un jeu dans un univers fasciste. Et pour le coup, on ne joue pas des résistants au fascisme. Au contraire, on joue des gens qui vont mettre en place ce fascisme. Et puis, à un moment, on peut interroger quelqu'un. Et je raconte des techniques d'enquête de la CIA que je connaissais sur ce personnage. Et en fait, ça a terrorisé les autres joueurs. J'en étais vraiment désolé, parce que ce n'était pas du tout mon intention. On jouait sans mécanisme de sécurité émotionnelle. C'était aussi une autre époque. Et je m'en suis beaucoup voulu, parce que je voulais simplement jouer dans le ton de l'univers. Et pour moi, les techniques d'interrogation de la CIA, c'est malheureusement tout à fait dans un univers fasciste. Et les joueurs ont été terrorisés par ça. Et j'en suis vraiment triste. Ce n'était pas ce que j'aurais souhaité faire.

[Enquêteur]

Et est-ce que ce n'est pas, en tout cas cette anecdote, une des raisons pour lesquelles vous vous êtes tourné vers les outils de sécurité émotionnelle ?

[Hildwein F.]

Je me suis tourné vers les outils de sécurité émotionnelle, surtout parce qu'il y a plein de gens qui les exigeaient autour de moi. Et puis, parce que moi aussi, en fait, les outils de sécurité émotionnelle, ça voulait dire aussi qu'il y avait des personnes qui avaient le droit de faire des commentaires homophobes, sexistes ou racistes pendant mes parties, ou antisémites, même ça, j'en ai entendu aussi. Et je voulais aussi me protéger comme ça, mais c'est aussi parce qu'il y a plein de gens autour de moi, hormis mes thèmes, je respectais ce qu'ils me proposaient, et donc je me suis dit, bon, ok, je vais travailler là-dessus.

[Enquêteur]

Oui, donc je vous l'ai dit dans mon précédent mail, je base mon mémoire sur les outils de sécurité émotionnelle dans le jeu de rôle pour adultes, ça sort un petit peu du cadre des ludothèques. Habituellement, j'interview des maîtres de jeu, vers qui j'ai pu observer leur partie avant et les interroger après, voir s'ils en parlent et réagir à ce que moi j'ai pu noter sur la partie. Donc là, nous sommes sur un cadre légèrement différent, donc je vous en parle directement. Il y a une exigence autour de vous de les utiliser ? Comment est-ce que vous vous êtes approprié ces outils-là ? Est-ce que ça a été compliqué au début ? Il y a eu un refus ? Est-ce que ça a été accepté tout de suite, immédiatement ?

[Hildwein F.]

Alors, comment je me les suis appropriés ? Les premières fois où j'en ai entendu parler, c'est au travers de The Forge, qui est la grande communauté intellectuelle et théorique de jeu de rôle des années 2000 et du début des années 2010. Et ça a été, eux, les premiers à parler de spiritualité émotionnelle, sans oublier un

petit peu, mais ça a été les premiers à parler de lignes et de voiles, ça a été les premiers à s'interroger sur ces questions-là, notamment dans un jeu qui s'appelle Breaking the Ice, qui a été le premier, je crois, à parler de ça. Peut-être Sorcerer aussi, de Ron Edwards, était comme ça à vérifier. Mais donc, moi, j'en ai entendu parler aussi d'un point de vue, pas seulement pratique, mais d'un point de vue théorique, et comment je me les suis appropriés, j'ai beaucoup lu sur le sujet, et puis j'ai expérimenté aussi ma conclusion principale. Je ne sais pas si vous avez vu que j'ai fait un petit topo sur la sécurité émotionnelle qui est sur mon site. Vous l'avez peut-être vu. Je l'ai fait pour l'association dans laquelle je suis, et puis ça, ça a été une étape.

[Enquêteur]

Les Forgemonde, c'est bien ça ?

[Hildwein F.]

Oui, voilà, c'est ça.

[Enquêteur]

On parle du même.

[Hildwein F.]

Et en fait, moi, la conclusion à laquelle j'en suis arrivé, c'est que la sécurité émotionnelle, c'est plutôt quelque chose, c'est quelque chose pour lequel on peut mettre des garde-fous, mais on ne peut pas empêcher les accidents pour autant. C'est comme la ceinture en voiture. Il faut la mettre pour se garantir un certain degré de sécurité, mais il y a des gens qui mettent leur ceinture, il y a quand même des accidents. C'est très délicat. La sécurité émotionnelle en jeu de rôle, c'est très délicat parce que ça suppose... En fait, on ne peut pas se dé...

Comment dire ? Se dédouaner sur des mécanismes. On ne peut pas se dire OK, j'ai une X-card, donc mon jeu est forcément sûre. Ça ne fonctionne pas comme ça. Ça reste une activité qui peut être dangereuse, qui peut blesser des gens quoi qu'il arrive. Et il y a une part aussi de bricolage, d'humanité à avoir au moment où ça part en bruit. Donc c'est très délicat.

[Enquêteur]

Oui, c'est un petit peu le constat que je fais moi-même de mon côté aussi, qui est que si on travaille sur des outils de sécurité émotionnelle, c'est que par définition, le jeu de rôle est insûre. C'est ce qui ressort de plus en plus de mon travail. Je suis d'accord. Et justement, en lisant en plus « Une boussole », il y a d'autres gens qui le pensent aussi, ça me faisait vraiment très plaisir à ce moment-là, puisque je commençais vraiment à me remettre en question moi-même sur le sujet. Justement, maintenant que vous avez ces habitudes de sécurité émotionnelle, vous connaissez un petit peu le principe, comment est-ce que vous préparez vos parties ? L'aspect scénario, mais aussi ce qu'il y a autour.

[Hildwein F.]

Alors, ma principale technique de sécurité émotionnelle, c'est de lister tous les thèmes dangereux dans mes parties. Et d'essayer de le dire de manière la plus claire possible à mes joueurs. De leur proposer, de m'indiquer s'il y a des thèmes qu'ils ne veulent pas entendre. Donc, indiquer les thèmes qui existent, leur proposer en anonyme de venir me dire « Bonjour, je ne veux pas que tel thème soit abordé. » Et ensuite, je le dis à la table, je dis à la table « tel thème est interdit. » Et j'indique aussi les thèmes qui ne seront pas abordés, de manière à mettre en sécurité. C'est-à-dire à la fois les thèmes qui seront abordés et ceux qui ne seront pas abordés, de manière à mettre en sécurité les gens. Et puis, j'ai tendance à beaucoup

sélectionner les gens avec lesquels je joue. Avant, je ne faisais pas ça. J'étais beaucoup plus ouvert. Maintenant, je vais beaucoup plus vérifier avec qui je joue et puis m'assurer que je ne joue pas avec des gens qui sont susceptibles de blesser d'autres personnes. Et cinquième mécanisme aussi, je demande aux gens s'ils sont d'accord de jouer ensemble. Parce que souvent, les gens ont déjà un passé commun. Ils se sont rencontrés, ils ont eu des liens entre eux. Il y en a plein.

Donc, je leur demande s'ils sont d'accord de jouer ensemble.

[Enquêteur]

Durant la partie, qu'est-ce que vous utilisez ?

[Hildwein F.]

Durant la partie, je n'utilise pas grand-chose. Surtout d'être attentif au langage corporel des gens. D'être attentif au langage corporel des gens. Mais je n'utilise pas de X-Card, par exemple. Je trouve que c'est très dangereux. Vous avez vu le podcast qu'on avait fait sur « This Game Contains Absolutely No Triggering Material » ?

[Enquêteur]

Alors, je n'ai pas encore fait le podcast, mais par contre, il est bien enregistré quelque part. Parce que ça va être un chapitre à part entière, je pense, d'en parler.

[Hildwein F.]

Parce que, justement, c'est la critique de la X-Card. C'est-à-dire pour des personnes qui ont subi des violences, qui sont traumatisées, en fait. Pour les personnes qui ont subi des traumas.

Eh bien, la X-Card, d'après ce qu'en dit Ben Leman, c'est une manière d'aggraver le trauma. Parce que, précisément, on n'en parle pas. C'est mis au silence.

[Enquêteur]

Oui, il y a un côté que la charge mentale repose encore, du côté de la victime, au final.

[Hildwein F.]

Alors, oui, il y a ça. Et puis, il y a aussi le fait que les abus sur les enfants, c'est des choses dont on ne parle pas. Alors que ça concerne un enfant sur dix. Et c'est ce silence. En fait, la X-Card répète ce silence-là. Le silence sur l'inceste.

[Enquêteur]

Je n'ai pas encore passé là-dessus. Le sujet est très lourd. Je vais commencer avec quelque chose pour les jeux de début.

Mais oui, il y a clairement un passage sur ce jeu qui va être très intéressant. Et qui, je pense, vaudra du côté de mes professeurs, peut-être. On va peut-être un petit peu loin sur le sujet.

Oui, mais c'est intéressant. Donc, on va quand même le pousser. Qu'est-ce que vous faites à une fois les parties terminées ? Pour conclure, du coup, sur le triptyque.

[Hildwein F.]

Là aussi, je n'ai pas beaucoup d'outils. Ça ne m'est jamais arrivé. Mais s'il y a quelqu'un qui n'est pas bien, j'essaie de le contacter ou j'essaie d'en parler. J'essaie de trouver des solutions pour cette personne. Mais

ça ne m'est jamais arrivé. Je n'ai jamais eu d'accident comme ça, avec des conséquences après les parties. En général, oui, c'est surtout sur le tri des personnes. Et puis l'auto-tri à travers les triggers.

[Enquêteur]

Est-ce que vous... Je ne vais pas aller fouiller dans le détail sur tout ce que vous faites. Est-ce que vous, à un moment donné, vous avez considéré faire des parties payantes ?

[Hildwein F.]

Non, ça ne m'est jamais arrivé.

[Enquêteur]

Est-ce que ça arrivera ?

[Hildwein F.]

Non, ça n'arrivera pas parce que... Alors, pour faire payer pour les parties, il y a un premier problème, qui est que si on fait payer pour des parties, ça suppose qu'il y ait un retour. C'est-à-dire que les gens puissent réclamer quelque chose en échange de la partie. Et je n'ai pas envie de me mettre cette pression. Je trouve que... J'ai déjà suffisamment de boulot par ailleurs. Ça supposerait... Ça supposerait de pouvoir garantir, entre guillemets, un certain plaisir dans les parties. Et je sais que ce n'est pas possible. Ce n'est pas possible avec des jeux... Je propose souvent des jeux bizarres. Il y a des gens qui s'amusent, et des gens qui ne s'amusent pas. Mais ces jeux... Payer pour ça, ce ne serait pas honnête, parce que je ne suis pas sûr que les gens vont s'amuser. Alors, vous me direz... Parfois, on achète un livre, et le livre ne vous plaît pas. Mais ça supposerait de moi une performance que je n'ai pas envie de porter. D'une part. Et d'autre part... J'avais un deuxième truc. D'autre part, je pense que des parties payantes, ça supposerait de faire un spectacle de soi. D'avoir un compte Instagram. Il y a des auteurs qui font ça. Qui ont un compte Twitter, Facebook, qui se donnent en spectacle, qui font toutes les conventions. Et en fait, ils ne font pas payer leurs parties, mais ils poussent à l'achat de leurs jeux. Et c'est un jeu auquel je n'ai pas envie de jouer. Le jeu de la célébrité, du spectacle, dans les milieux de jeux de rôle, ce n'est vraiment pas possible. Je trouve que ça rend malade. Les gens qui jouent ce jeu, je trouve que ça les... C'est leur nuit. Et ça nuit à leurs jeux. C'était à un moment donné où je me disais que j'en avais assez des murales théoriques. Et je me disais que ce serait bien d'écrire un livre qui en finisse avec toutes les questions. C'est-à-dire qui récapitule tout ce que j'avais à dire en une seule fois, en un seul endroit. Et puis, en fait, ça a été un peu le moment... C'était un moment charnière, parce que c'était le moment où je me suis dit, bon, je vais arrêter d'essayer de convaincre les gens. Je vais dire ce que j'ai à dire, et puis ensuite, c'est ma foi, (inaudible) ce que... Le gros changement avec la mort de Fred, avec la dispute avec Romaric, avec mon retrait, ça a été que maintenant, j'essaye plus de convaincre les gens, de faire découvrir des super jeux. J'ai envie de dire... Ils s'intéressent tant mieux, ils ne s'intéressent pas, tant pis, mais je ne peux plus porter ça. Je ne peux plus porter ça. Et donc, « Une boussole », c'était une manière de mettre... de dire tout ce que j'avais à dire, et puis... Alors, j'ai à nouveau, en ce moment, envie d'écrire un essai théorique. J'ai très envie d'écrire un essai théorique sur le jeu de rôle dramatique, qui était une marque de fabrique de Frédéric Sintès. Ce serait aussi une manière, pour moi, de poursuivre son travail. Mais voilà, je ne l'ai pas encore fait, et puis ça demanderait beaucoup de travail. Je ne suis pas encore. Sur le jeu de rôle dramatique ? En fait, je me rends compte que Frédéric avait raison, c'est-à-dire que les enjeux dramatiques, au sens cinématographique du terme, sont les enjeux les plus forts et les plus intéressants dans une partie de jeu de rôle, à mon sens. Quand je dis enjeux dramatiques, c'est le dilemme affectif, psychologique des personnages. De quel côté ils se rendent en jeu, comment ils répondent à une question existentielle, comme dans des séries comme Six Feet Under, par exemple. Comme dans des séries, comme dans un film

comme Little Miss Sunshine. C'est-à-dire des films dans lesquels les personnages sont à des croisements de leur vie et puis en fait, ils prennent des décisions qui les orientent.

Et ils sont bousculés parce qu'il y a des deuils qui arrivent, parce qu'il y a des accidents de la vie, parce qu'il y a plein de choses qui se passent. Donc c'est une manière... Donc ça, en fait, maintenant, je vous ai dit, j'ai la chance d'être dans une grosse période de créativité, d'écrire des campagnes les unes après les autres, et en fait, c'est des campagnes fondées sur des enjeux dramatiques.

[Enquêteur]

Avec un jeu déjà existant, vous repensez à quelque chose pour ces campagnes ? Les deux.

[Hildwein F.]

Plutôt des jeux déjà existants. J'ai écrit une campagne pour Thirsty Swords Lesbians, qui est un jeu de rôle queer. J'ai écrit une campagne pour Libreté de Jiffy Faison. J'ai écrit... Qu'est-ce que j'ai écrit encore ? Je viens de terminer une campagne pour Root, un jeu où on joue des petits animaux tout mignons dans un sous-bois.

[Enquêteur]

Les trois sont chez moi.

[Hildwein F.]

Ok. Magnifique.

[Enquêteur]

J'ai très hâte, du coup, de lire ça.

[Hildwein F.]

Je vous l'envoie, si vous voulez.

[Enquêteur]

Avec plaisir. Ok. Déjà, système existant.

Repenser à un système, c'est beaucoup de travail aussi, donc c'est pas forcément plus mal de calquer sur quelque chose de déjà fait. Petite question sur ressources, on va dire ça comme ça. Est-ce que vous avez des ressources à partager sur les outils ou des contacts qui peuvent être intéressants pour mon travail, qui ne sont pas déjà présents dans une boussole, ou dans le compte-rendu des Forges Mondes qui sont apparus entre-temps ? Il y a déjà une sacrée liste de recherches.

[Hildwein F.]

Il y a une vidéo de Maxime Victor, je crois, qui est indiquée dans une boussole où il parle de sécurité émotionnelle en G.N. Comment ça peut se transposer au jeu de rôle ? Parce que le G.N. a beaucoup enseigné au jeu de rôle aussi de ce point de vue-là. Notamment sur des gestes comme croiser les bras dans la poitrine, faire comme ça, ou bien X-card ou le point levé comme ça pour dire stop.

[Enquêteur] Je laisse en suspens des fois que ça arrive entre-temps.

[Hildwein F.] Je ne sais pas, il faudrait voir si la cellule appuie quelque chose. Moi, je n'y suis plus, donc je ne sais plus ce qu'il faut. Mais je n'ai pas d'autres ressources en particulier.

[Partie passée sous silence pour digression]

[Enquêteur] On est très très vite au final, c'est plutôt chouette, il y a beaucoup de réponses qui ont déjà été faites. Est-ce que vous avez un dernier mot potentiellement pour discuter de tout ça ? Est-ce que vous avez un outil préféré, d'ailleurs, sur vos parties ? Est-ce qu'il y a quelque chose d'un peu atypique qui n'a pas été testé ? Est-ce qu'il y a quelque chose à recommander ?

[Hildwein F.] Non, mais moi je relis ça beaucoup à mon travail de recherche. Mon travail de recherche, je travaille sur les questions de guerre dans les organisations. C'est mon orientation de recherche. Et donc je relis ça très fortement aux questions que je traite en jeu de rôle. C'est-à-dire que en fait, le problème, c'est que la sécurité émotionnelle, ça ne peut pas être que des outils. C'est ce que je disais dans le petit texte.

Ça ne peut pas être que des outils, ça doit devenir une culture. C'est-à-dire qu'il faut se dire universellement, nous sommes des êtres vulnérables, parce que nous sommes des êtres vulnérables, on a besoin d'être mis en sécurité, et donc il faut toujours se préparer à la possibilité d'être blessé ou de blesser les autres. Et ça, pour moi, c'est une donnée fondamentale du jeu de rôle.

Il faut une culture d'histoire en jeu de rôle. Ça ne peut pas être que des outils. Parfois, je lis des jeux de rôle et je me suis irrité par le fait que la sécurité émotionnelle est traitée en un paragraphe en disant « mettez la X-carte » et puis c'est fini.

La sécurité émotionnelle, pour moi, ce qui est essentiel, c'est de faire attention aux autres, de prêter une attention humaine aux autres. C'est plus important que le reste. Il y a ça, d'une part, que j'aurais à dire, et ce que j'ai à dire aussi, c'est que pour moi, la sécurité émotionnelle, vraiment, c'est une condition nécessaire de l'évolution du jeu de rôle.

C'est une condition nécessaire de l'évolution du jeu de rôle parce que si on veut parler de questions dramatiques, de questions qui font mal, qui peuvent blesser, ainsi de suite, c'est-à-dire qu'on puisse parler de questions qui nous concernent de manière existentielle, de questions plus dramatiques, si on veut aller vers ça, il faut qu'on y aille en se protégeant. Mais c'est une condition nécessaire de l'évolution du rôle. Je pense que c'est quelque chose d'important.

[Observateur] Merci.

Entretien Romaric Briand

[Enquêteur] Romaric, bonjour.

[Briand R.] Bonjour.

[Enquêteur] Donc je me présente, je m'appelle Nicolas « Jack » Nivlet, je suis étudiant en médiation par le jeu et gestion de ludothèque, et dans ce cadre-là, j'écris un mémoire autour des bonnes pratiques sur le jeu de rôle. Est-ce que vous pouvez nous présenter votre activité ?

[Briand R.] Alors, je m'appelle donc Romaric Briand, je suis auteur indépendant de jeu de rôle, ça veut dire que j'auto-édite systématiquement chacun de mes jeux. Je suis également l'animateur d'un podcast hebdomadaire consacré aux jeux de rôle, et à la critique des jeux de rôle. Qu'est-ce que je peux dire d'autre ? C'est déjà pas mal, je fais ce métier depuis déjà 20 ans, ce qui fait que j'ai une bonne vision d'ensemble du monde du jeu de rôle, tout simplement. Du monde du jeu de rôle, je dirais. Ou DES jeux de

rôle, il faudrait dire du monde des jeux de rôle, parce que le jeu de rôle est pluriel, il y a plein de façons de pratiquer le jeu de rôle, c'est ce que m'a appris, c'est les 20 ans de travail.

[Enquêteur] Question pour se détendre un petit peu, comment est-ce que vous avez découvert le jeu de rôle ?

[Briand R.] Moi j'ai découvert le jeu de rôle à la télévision, on me l'avait présenté comme une pratique extrêmement dangereuse, on m'avait dit que ça rendait fou, je me suis dit que c'est parfait, c'est fait pour moi. Parce que j'étais à la recherche en tant qu'adolescent d'expérience transgressive, et je cherchais à me bouleverser par des médias divers, le roman, le jeu vidéo, le cinéma, surtout le jeu vidéo d'ailleurs. Et du coup j'ai décidé de me lancer dans le jeu de rôle en me disant que ça allait très certainement être une expérience bouleversante. Et ça l'a été. J'ai découvert le média de ma vie, clairement.

[Enquêteur] C'est beau. Question pratique, comment est-ce que vous préparez vos parties ? Plutôt MJ ou plutôt joueur ? On va faire simple.

[Briand R.] Alors moi je suis plutôt... Ah c'est compliqué. Les deux, vraiment les deux. Même si par la force des choses je suis plutôt meneur de jeu, parce que comme je suis auteur de jeu de rôle, du coup j'ai fait playtester, en fait je pratique les playtests de mes jeux, et il se trouve que souvent j'en suis l'animateur, et donc le meneur de jeu. Mais par contre dans le cadre de mes activités pour « "La Cellule" », qui est le podcast hebdomadaire sur le jeu de rôle que j'anime, là je suis plutôt celui qui met les pieds sous la table, et qui est pour les joueurs. Voilà.

[Enquêteur] En tant que maître de jeu, comment est-ce que vous préparez vos parties ?

[Briand R.] Cela dépend du jeu auquel je vais jouer. Donc si c'est un jeu de rôle classique, j'ai tendance à regarder ce qui se fait dans la base du jeu, à regarder les scénarios officiels publiés dans ce jeu, mais la plupart du temps, je dois reconnaître que je ne prépare quasiment pas mes parties, parce que les jeux de rôle auxquels je joue, donnent une grande part à l'improvisation des thématiques, des scènes, etc. Donc voilà, je prépare de façon très légère, on va dire. Moi j'aime bien ne pas arriver avec un scénario tout préparé, mais laisser une grande part à l'improvisation, et donc à mes joueurs et joueuses autour de la table. J'essaie de te faire des réponses courtes pour que ce soit facile à rédiger.

[Enquêteur] J'ai un très bon logiciel de retranscription derrière, c'est bon !

[Briand R.] Il triche ! il triche ! (rires)

[Enquêteur] En tant que joueur, comment est-ce que vous préparez vos parties ?

[Briand R.] Eh bien, j'aime ne rien préparer. À part éventuellement ce que le jeu me demande de préparer, ça peut être évidemment une fiche de personnages, éventuellement j'essaye en fonction du jeu ou des thématiques. J'essaie du jeu d'imaginer ce que pourrait être une partie de ce jeu. Donc j'essaie de me préparer mentalement à jouer à ce jeu, j'essaie d'en capter l'esprit en fait. Parce que souvent, les règles ce sont les règles, et il y a évidemment l'esprit des règles, et la direction artistique du jeu, et tout ça est très différent, très divers. Parfois il peut y avoir des divergences entre les règles telles qu'elles sont écrites, et l'idée du jeu, ou l'esprit des règles du jeu. Et donc j'essaie d'être le plus bienveillant possible avec les jeux, ça c'est très important, notamment à "La Cellule", d'avoir bien en tête, d'essayer de comprendre ce que l'auteur ou l'autrice voulait faire avec son jeu. Et donc du coup c'est ça que je prépare en général, c'est de comprendre pour mieux bénéficier de l'expérience.

[Enquêteur] Et si on sort de l'aspect scénaristique, qu'est-ce qu'il peut y avoir comme préparation avant la partie, en tant que MJ surtout ?

[Briand R.] Alors, en tant que MJ, je pense qu'il peut y avoir, encore une fois ça va dépendre des jeux auxquels tu joues, donc c'est... Alors, à minima, il faut avoir lu les règles du jeu. Ça paraît évident comme ça, mais c'est vrai que c'est quand même important. Il faut avoir lu les règles du jeu, avoir essayé, en lisant les règles, en tant que meneur de jeu, d'imaginer ce que pourrait être une partie de ce jeu, toujours dans l'idée de respecter l'esprit des règles. Pas forcément les règles brutes, mais l'esprit des règles, de façon à jouer le plus *by the book* possible. Ce qu'on appelle jouer *by the book*, c'est jouer en utilisant vraiment les règles telles qu'elles sont décrites dans le livre pour faire un système. Mais attention, ça ne veut pas dire respecter strictement les règles, ça veut dire essayer de faire un système cohérent avec sa table de jeu à l'aide des règles qui nous sont proposées. Ça veut dire aussi qu'il y a une adaptation nécessaire entre le moment où on va découvrir les règles et le moment où on va chercher à l'adapter pour sa table de jeu. Parce qu'il est bien évident que tous les joueurs n'ont pas les mêmes attentes, que chaque table est différente, et donc du coup, on lit les règles d'un jeu et on cherche à l'adapter à sa table. C'est ce qu'on appelle faire système, on passe des règles au système. Le système, c'est les règles telles qu'elles s'appliquent autour de la table. Les règles, c'est les choses qui sont inscrites dans le livre. Donc à mon avis, la plus grande préparation qu'un MJ doit faire, c'est ça. C'est l'adaptation des règles en système. Faire passer des règles dans le livre à un système qui soit adapté à sa table de jeu. Ça, c'est un travail très, très difficile qui suppose de bien connaître ses joueurs et ses joueuses, qui suppose aussi de bien comprendre l'esprit dans lequel les auteurs et autrices du jeu ont écrit ces règles, et de pouvoir ensuite adapter. Et c'est ça le plus gros travail, dans l'absolu. Et après, chaque jeu va proposer ce travail-là, donc chaque jeu va se décliner de façon différente. Par exemple, pour l'Appel de Cthulhu, dans la mesure où on a un jeu d'enquête qui vise à essayer de mettre une ambiance, là du coup, on va peut-être en tant qu'MJ chercher à préparer, par exemple, des musiques qui vont mettre les joueurs dans l'ambiance pendant la partie. On va évidemment chercher à préparer une enquête la plus riche possible avec des éléments d'enquête que les joueurs et les joueuses vont pouvoir découvrir au fur et à mesure, de façon à ce qu'elle se déploie. Pas forcément tous les indices dès le début et qu'ils se démerdent avec ça, mais essayer de les distiller, du coup ça va supposer une préparation de scène, etc. Après, il faudrait détailler pour chaque jeu comment est-ce qu'on adapte les règles en système. Et là, ce serait abyssal, je ne vais pas le faire ici, parce qu'il faudrait pouvoir le faire pour chaque jeu. Et chaque jeu, et ça c'est très important à dire, chaque jeu, donc, parce qu'il a des règles différentes et parce qu'il s'adapte à des tables différentes, va avoir des préparations différentes. Alors bon courage.

[Enquêteur] Est-ce que vous pouvez me raconter une anecdote très positive et une anecdote très négative qui vous sont déjà arrivées en partie ?

[Briand R.] Alors l'anecdote négative, je l'ai, mais il y a tellement de choses positives que j'ai du mal à trouver, à choisir. On peut commencer par la négative, il n'y a pas de souci. Ok. Je vais commencer par la positive. Alors la positive, c'est donc... ça s'est passé dans un jeu de rôle que j'avais écrit moi-même qui s'appelle *Trip to Sky*.

C'est la... découverte d'un secret, en fait, de mon propre jeu, que je ne connaissais pas. Ce qui paraît complètement incroyable. C'est-à-dire que, en tant qu'auteur, il y avait des secrets, des choses inconscientes, en fait, qui avaient été placés dans l'univers de mon propre jeu. Et c'est grâce à la mécanique du jeu, grâce aux règles, qu'avec Adrien et Natasha, qui sont deux playtesters de *Trip to Sky*, on a découvert, on a fait la découverte qu'il y avait un secret dans l'univers que j'avais inconsciemment caché dans mon propre univers, et on l'a découvert. Et cette sensation de découvrir dans un truc qu'on a

soi-même créé, quelque chose qu'on ne croyait pas y être, je ne sais pas comment le dire, c'est vraiment quelque chose de proprement magique. Et en faire l'expérience au cours d'une table de jeu de rôle, c'est incroyable. C'est-à-dire... C'est comme si le jeu qu'on avait créé était vivant en lui-même, qu'il avait une espèce de vie propre, et qu'en y jouant, par les mécaniques, on faisait la découverte que... Comment dire ? Il disposait de choses dont on ne l'avait pas doté au départ. Il y a plein d'analogies qui me viennent à l'esprit. C'est un peu comme les mathématiques. En mathématiques, on peut faire des découvertes, alors que pourtant, tous les axiomes, toutes les prémisses des mathématiques, c'est nous-mêmes qui les avons construits. Donc c'est un premier parallèle à faire avec ça. Pourtant, on peut faire des découvertes. La mathématique, c'est quelque chose dont on a construit les bases, et pourtant, on peut découvrir des choses intérieures. L'autre truc auquel ça me fait penser, c'est... l'IA, ou les univers émergents. L'IA, ce serait imaginer. Ce que j'avais vécu dans cette partie serait un peu comme découvrir. J'ai construit les bases d'un réseau de neurones, et puis... j'ai tout construit moi-même. Et puis, à un moment donné, je lui parle, je commence à discuter avec ce chatbot, et puis je découvre qu'il sait des choses que je ne lui avais pas apprises. En ce moment, avec les IA, on fait constamment ce type de découvertes. On est constamment surpris par cela. C'était un peu ce qui nous est arrivé dans la partie. Ça serait comparable à ça. Ou alors, ça serait comparable aussi à... ces gens qui... voyagent dans des jeux vidéo, dans des mondes émergents dans des jeux vidéo, et qui réussissent à atteindre les frontières de ces mondes, et qui发现 des propriétés émergentes du code. Par exemple, je me souviens, il y avait tout un trip dans Minecraft autour de ce qu'on appelait les Borderlands, qui étaient des territoires tellement éloignés de la graine d'origine qu'ils devaient dégénérés, étranges, et cela créait chez les joueurs et les joueurs une fascination. Découvrir dans quelque chose que l'on a créé soi-même des choses qui émergent, c'est faire, quelque part, l'expérience de la vie. Et c'est très étonnant, d'une vie indépendante. Je ne sais pas comment caractériser cette sensation. En tout cas, c'est ma plus belle expérience en jeu de rôle. C'est ce moment où on a découvert, dans un univers que j'avais construit moi-même, des secrets, alors que, pourtant, je n'y avais pas mis. Je ne sais pas comment... J'espère que je suis suffisamment clair.

[Enquêteur] C'est très limpide.

[Briand R.] C'est ce qu'on appelle les secrets. On a un terme pour ça, on appelle ça des secrets émergents. Ce sont des jeux dans lesquels les secrets ne vont pas être présupposés dans le jeu, ne vont pas avoir été mis dans l'univers du jeu, mais ils vont émerger de la pratique, du cheminement, de l'expérience, de la mécanique du jeu. Ça, j'adore. Finalement, Trip to Sky, c'est un jeu qui ne fait que ça maintenant. Mais c'est au cours d'un playtest qu'on a eu cette première expérience du jeu, et qu'on a eu, avec Adrien et Natacha, cette magnifique expérience de jeu de rôle.

[Enquêteur] Et comment est-ce qu'on en arrive à ce point là ? Quels sont les éléments qui permettent d'arriver à ce stade de découverte ?

[Briand R.] Vous ne me laissez pas décrire l'expérience négative d'abord ? Vous avez envie d'en savoir plus ?

[Enquêteur] Là, je suis assez curieux.

[Briand R.] Ok, très bien. Je vous le dis tout de suite. Je pense que tout ça est très comparable. C'est quelqu'un qui s'appelle Xavier de Canteloup, mieux connu sur les internets sous le pseudonyme de Globo. Il a théorisé une espèce de parallélisme entre la pratique de création de jeux de rôle et la pratique de la permaculture. L'idée, c'est qu'en tant que créateur de jeu, on ne maîtrise pas les éléments qui vont émerger de la partie, mais qu'on maîtrise par contre les conditions dans lesquelles ces choses vont

émerger. C'est-à-dire que, pour être très précis, le rôle d'un auteur de jeu, c'est de produire des règles qui soient des conditions d'émergence d'éléments fictionnels. Et à partir du moment où on ne fait, on ne crée pas finalement, en tant qu'auteur de jeu ou autrice de jeu, on ne crée pas du contenu fictionnel, mais qu'on crée les conditions pour que celui-ci émerge, alors ce type d'expérience peut se produire. D'autres auteurs, comme Frédéric Sintès par exemple, ont appelé ça le fit fertile. C'est-à-dire le fait de créer des règles de façon à ce que des dynamiques sociales se produisent pour qu'émerge une construction collective d'un contenu fictionnel. Et à ce moment-là, quand les règles servent de cadre à ce que des choses émergent, les choses émergent. Encore une fois, on reprend cette comparaison avec l'agriculture et la permaculture. C'est la différence entre le jardinier qui veut tout contrôler dans son jardin, qui va planter des agapanthes, qui va planter des roses, qui veut des rosiers, qui veut des machins précis. Ça, ça ne risque pas de faire émerger des secrets comme je l'ai décrit tout à l'heure. Par contre, ça peut produire des jardins magnifiques, ça peut produire des choses bien réglées, ça peut produire des choses... Attention, il n'y a pas une mauvaise pratique d'un côté et une bonne pratique de l'autre, soyons très clairs. Ça peut produire des choses très intéressantes, mais du coup, ce sera, entre guillemets, déterministe. L'auteur ou l'autrice aura décidé de ce qui va émerger au cours de sa partie. Et puis, la permaculture, qui consiste uniquement à créer un cadre et ensuite à se poser avec son rocking chair et à attendre gentiment à côté de son jardin de voir quel type de plantes vont pousser, quel type de plantes vont émerger. Éventuellement, de temps en temps, quand il y a une plante qui ne nous plaît pas ou qu'on pense nuire à l'émergence de tel ou tel type de plantes qu'on veut voir émerger, à ce moment-là, couper ces plantes-là. On peut comparer, à ce moment-là, le créateur de règles à quelqu'un qui va faire des sélections entre des bonnes propriétés émergentes et des mauvaises propriétés émergentes et qui va chercher à faire des règles pour que les bonnes propriétés émergentes débloquent toujours selon lui, en fonction de l'expérience qu'il veut faire.

[Enquêteur] Guillemet avec les doigts. (rires)

[Briand R.] Voilà, Guillemet avec les doigts, effectivement. Il n'y a pas de jugement moral. Ce ne sont pas les bonnes sens d'eux, ce serait bien. C'est les bonnes sens d'eux. C'est celle que l'auteur ou l'autrice recherche. C'est celle qu'ils souhaitent encourager. Oh là là, que c'est compliqué tout ça. En gros, on pourrait distinguer deux types d'auteurs ou d'autrices. Un auteur plutôt déterministe qui prépare des éléments de contenu fictionnel en amont de la partie de façon à ce que les secrets qu'il a préparés soient révélés aux joueurs et aux joueuses. Et de l'autre côté, un agriculteur traditionnel pour reprendre cette analogie. Et d'un autre côté, un auteur ou une autrice qui crée des règles pour voir émerger certaines choses au cours de la partie mais qui ne sait pas a priori les éléments qui vont émerger de sa partie. Là, on pourrait plutôt le comparer à quelqu'un qui fait de la permaculture.

[Enquêteur] C'est assez comparable avec le travail du MJ en partie au final. Celui qui va suivre les règles stricto sensu va avoir un type de partie et celui qui lâche le cadre va créer autre chose. C'est deux expériences différentes sur un même jeu.

[Briand R.] Et d'ailleurs, quand on dit autrice et auteur de jeu, il faudrait dire et préciser que la plupart des auteurs et autrices de jeu sont aussi MJ ou animateurs de leur propre jeu. Le rôle est confondu quand l'auteur ou l'autrice du jeu est le meneur du jeu ou la meneuse du jeu de sa partie. Évidemment, dans la transmission d'un livre écrit par un auteur ou une autrice à un meneur de jeu, ce travail va être fait en amont et il n'y a pas d'intervention comme on l'a dit précédemment au cours de l'entretien, c'est-à-dire au moment de l'adaptation des règles à sa table. C'est là que chaque MJ va devenir auteur du système. C'est ça qu'il faut distinguer l'auteur et l'autrice des règles du jeu et l'auteur et l'autrice du système du jeu

qui s'adapte à sa table. Le MJ dont vous parliez tout de suite, c'est le MJ en tant qu'il est auteur ou autrice du système de jeu et pas des règles du jeu. C'est compliqué (rires). Mais voilà, en gros.

[Enquêteur] On va passer du coup sur la très négative.

[Briand R.] L'expérience négative que j'ai faite, c'est négatif dans la mesure où ça aurait pu devenir dangereux, mais c'est positif au sens où j'en ai tiré plein de choses. C'était une expérience de jeu de rôle qui a été faite dans le cadre d'un village autogéré pendant la période du CPE. Il faut savoir que j'ai fait mes études à Rennes et donc en pleine période de la fameuse manifestation contre Dominique de Villepin et son projet du CPE.

[Enquêteur] C'est là où j'ai commencé le jeu de rôle. Exactement. Je vois cette période parfaitement.

[Briand R.] D'accord, très bien. J'avais à ce moment-là écrit un jeu qui s'appelait « Sens », qui était à l'époque un jeu de rôle traditionnel, classique, qui a évolué vers une réédition qui est celle que les gens connaissent aujourd'hui. Je jouais dans un village autogéré avec notamment des sans domicile fixe. J'avais en face de moi un parterre de sans domicile fixe. Il y avait 5 joueurs, je crois. Et donc j'ai réalisé à un moment donné de la partie que lorsque je décrivais des choses, ils les prenaient en fait de très premier degré. Et donc décrire de la violence en soi, ou décrire que quelque chose de violent, notamment l'un des joueurs, décrire que quelque chose de violent lui arrivait, c'était vraiment lui faire du mal. Et simuler de la violence. En gros, il ne faisait pas vraiment la distinction entre ce que je racontais et la réalité. Et donc du coup ça s'est très mal passé à un moment donné. Alors qu'un autre joueur, lui, avait parfaitement compris le principe de la distinction entre le contenu fictionnel et le réel. Lui écrit en fait une scène de bagarre. Lui croit que la bagarre a vraiment commencé. Il se lève et il commence à y avoir une véritable altercation entre eux. Donc là c'était vraiment... Je trouve que c'est une expérience intéressante parce que comme je vous le disais tout à l'heure, j'ai commencé le jeu de rôle parce que justement je voulais ressentir cet effet de... Je voulais ressentir l'effet que ça fait quand le contenu fictionnel d'une partie devient réel. Et au final, la seule fois où je l'ai vraiment ressenti, c'était cette fois-là. Et en fait c'est ma partie la plus négative. En un sens, c'est une sorte de paradoxe que je me suis mis au jeu de rôle pour obtenir un certain type d'expérience et que le jour où je l'ai vécu, j'ai fait « Ah non ! Surtout pas en fait, c'est dangereux ! » « Ah oui, en fait c'est dangereux ! » « Faut pas faire ça ! » Donc voilà, la distinction évidemment entre le réel et le fictionnel doit être conservée et même on a notamment grâce à des gens comme Vivi Féasson découvert que la distinction entre le réel et le fictionnel pouvait même servir à l'immersion. C'est-à-dire que c'était justement parce qu'on faisait cette distinction entre les éléments réels et les éléments fictionnels que l'on pouvait vraiment se plonger dans une histoire et la ressentir d'autant plus fort. Donc c'est intéressant à souligner. Donc voilà, ma partie la plus négative c'est une partie au cours de laquelle j'ai eu la chance de vivre l'expérience que j'attendais, entre guillemets, que j'attendais du jeu de rôle. Sauf qu'en fait, j'avais pas réalisé que c'était pas vraiment l'expérience que j'attendais. Et puis c'était très triste.

C'était très négatif parce que c'était très triste pour ces gens qui du coup se sont battus vraiment. Alors j'ai réussi à séparer les deux SDF et finalement tout est rentré dans l'ordre, on a bu un coup. Mais clairement on a arrêté de faire la partie jeu de rôle et on s'est arrêté là parce que je pense qu'ils étaient déjà tellement chauds que si on avait continué il aurait fallu des éléments de sécurité émotionnelle dont on ne disposait pas à l'époque même ce terme n'existant pas à l'époque où j'ai fait cette partie et donc j'ai préféré arrêter et puis qu'on aille boire un coup tous ensemble et d'ailleurs la soirée s'est très bien passée par ailleurs donc voilà.

Finalement la distinction a été faite entre la réalité et la fiction mais drôle de partie, drôle de partie...

[Enquêteur] Et si à l'époque il y avait eu des outils de sécurité émotionnelle qu'est-ce qu'on aurait pu utiliser à ce moment là ?

[Briand R.] Je pense pas, je pense pas parce que alors si à l'époque il y avait eu des éléments de sécurité émotionnelle je pense que aucun alors il fallait arrêter la partie l'élément de sécurité émotionnelle qu'il fallait utiliser c'est celui que j'ai utilisé, il fallait arrêter la partie pour la simple et bonne raison que je pense que moi j'avais pas accès en fait à la comment dire au passé médical du SDF mais je pense qu'il avait un passé psychotique en fait et que du coup de toute façon le jeu de rôle était quelque chose d'un je pense qu'il était quelque chose de dangereux pour lui et donc il fallait je pense qu'il y avait malheureusement pas d'éléments de sécurité émotionnelle à part le fait d'arrêter la partie à ce niveau là qu'on aurait pu mais parmi les éléments de sécurité émotionnelle qui existent de toute éternité et dans n'importe quel jeu ever en théorie c'est le fait de pouvoir tout simplement arrêter de jouer théoriquement un jeu si on prend la définition qui a été laissée par Colas Duflo, Wizinga et tous les théoriciens du jeu avant eux je veux dire c'est une activité bornée dans le temps dans l'espace et qui peut être arrêtée à tout moment et donc c'est d'ailleurs pour ça que comment dire certains trolls ont créé des jeux qui ne peuvent pas s'arrêter comme le fameux « The Game » qui est donc ce jeu auquel si on y pense on y perd et qu'on ne peut arrêter etc il y a aussi eu des expériences de GN, de jeux de grandeur nature mon avis tout à fait toxique dans lesquels on ne pouvait pas arrêter et qui ont donné lieu d'ailleurs parfois des expériences très très très très très néfastes et donc du coup maintenant on a conscience en tant que GNiste donc je vous rappelle que le GN c'est le jeu de rôle de grandeur nature et qu'aujourd'hui il existe des sécurités émotionnelles pour ce type de pratiques et dont une qui consiste à avoir une safe room et à pouvoir arrêter à tout moment, on a plein d'outils de sécurité émotionnelle pour pouvoir calmer le jeu lever le pied et sortir du contenu fictionnel un moment, ce qui est très important mais pendant très longtemps pour des GN hardcore on ne pouvait pas sortir du jeu et ça posait un certain nombre de problèmes, donc le seul et unique et le plus important système de sécurité émotionnelle qui pouvait être utilisé ce jour là c'était ça le fait de pouvoir arrêter le jeu à tout moment quand on voyait que ça partait en live mais en fait finalement quand on y refléchit bien tous les éléments de sécurité émotionnelle qui ont été créés jusque là sont des éléments qui sont liés à cette loi là , de pouvoir arrêter la scène, de pouvoir arrêter de jouer de pouvoir se mettre à l'écart, de pouvoir faire des pauses, lever le pied tout ça c'est lié au fait qu'à tout moment on puisse finalement arrêter l'expérience. ça fait aussi partie des choses dont je voulais te parler tout à l'heure, enfin je voulais vous parler (rires) Quand on parlait de la préparation en tant que joueur, c'est de se mettre en sécurité. Ça veut dire que si on est fatigué, si on est malade, si on a des difficultés personnelles, ce n'est peut-être pas le moment de faire une partie de jeu de rôle très émotionnellement impliquante. Il faut se connaître. Quand on est malade, on ne va pas sur un cours de tennis, faire du sport. Quand on a la jambe cassée, on ne va pas courir un 100 m par définition. C'est dangereux pour la santé.

De la même manière, quand on est fatigué, quand on est irrité, quand on est en colère, ce n'est pas le bon moment pour aller dans son assaut, faire une partie de Warhammer.

Ah oui, on parlait de négatifs et de sécurité émotionnelle. Oh là là, je me suis égaré.

[Enquêteur] J'ai l'impression d'écouter un épisode où je peux interagir, c'est super ! (rires) Suite à cette expérience, est-ce que vous utilisez des outils de sécurité émotionnelle ? Est-ce que vous en avez mis en place juste après, ou dès que ça a été découvert, ça a été pris d'assaut ?

[Briand R.] Non, je n'ai jamais mis en place des éléments de sécurité émotionnelle. J'ai envie de dire pas consciemment. J'ai jamais mis en place des éléments de sécurité émotionnelle consciemment. Je n'ai

jamais utilisé de X-Card, je n'ai jamais utilisé quoi que ce soit. La seule chose, c'est ça, c'est ce potentiel d'arrêter la partie à tout moment. Par contre, systématiquement, à toutes les étapes du jeu, je ne cesse de répéter, si ça ne te plaît pas, tu peux partir, il n'y a aucun problème. N'hésite pas à critiquer. Juste permettre la critique négative, juste se laisser ouvert au fait d'être critiqué négativement. C'est-à-dire dire à ses joueurs et à ses joueuses, à tout moment, tu peux me dire si j'abuse, si ce que je raconte, c'est n'importe quoi. Et puis, un élément de sécurité émotionnelle que j'ai toujours utilisé, et ça depuis le début de ma pratique, c'est le fameux débriefing. C'est-à-dire qu'à la fin de la partie, de toute façon, on se laisse un temps pour débriefer ce qu'on a fait, ce qui a bien marché, ce qui a mal marché, etc. Mais je ne pratique pas ostensiblement la sécurité émotionnelle en mettant une X-card autour de ma table ou quoi que ce soit. Pour moi, la sécurité émotionnelle, c'est justement quelque chose qui est de l'ordre de la confiance des uns dans les autres et qui est de l'ordre de l'intime. Par contre, quand on joue en convention, en salon, dans une ludothèque, quand on est dans un espace public que l'on ne connaît pas les gens avec qui on joue, dans l'intimité, là, éventuellement, il y a des outils qui peuvent être utiles. D'abord, toujours souligner la possibilité de pouvoir arrêter de jouer au jeu. L'ouverture à la critique négative, signaler l'expérience d'un débriefing. Éventuellement, ce qu'on appelle les lignes et les voiles, c'est-à-dire dire aux gens ce dont vous ne voulez pas parler, s'il y a des sujets que vous ne voulez pas aborder, etc.

Éventuellement, la X-card. Mais pour moi, la X-card n'est pas un très bon outil de sécurité émotionnelle. La X-card, c'est quoi ? C'est une carte avec un X au milieu. À tout moment, un joueur ou une joueuse peut, au cours de la partie, approcher sa main de la carte X pour signaler qu'on aborde là un sujet qu'il ne veut pas qu'il ou elle soit abordée dans le contenu fictionnel. Je trouve que ce n'est pas un très bon outil de sécurité émotionnelle, mais parfois, sa présence rassure et donc, ça peut être un outil intéressant. Et puis, pour les jeux de rôle de grandeur nature, ce qu'on appelle les ateliers, qui est vraiment un outil de sécurité émotionnelle que je trouve formidable, qui est l'équivalent d'un échauffement un peu au sport, où on va, en fonction des GN, en fonction de l'expérience qui va nous être proposée, donc en fonction des jeux de rôle de grandeur nature qui vont nous être proposés, on va avoir une série d'exercices, en fait, de tiens, fais semblant de te mettre en colère contre lui, prends-le dans tes bras, tenez-vous les bras, etc.

Ça, c'est hyper important, quand on ne connaît pas les gens, de faire des exercices avec eux et ça crée tout de suite de la complicité, finalement, ces petits exercices. On rigole, on se regarde en souriant, c'est marrant, on se retrouve dans des situations qui ne sont pas toujours, comment dire, agréables, surtout moi qui suis très mutique, en plus, du corps et tout ça, parfois je me suis retrouvé dans des... Mais ça permet de se dire, OK, c'est OK, c'est pas grave, on peut rater, on peut ne pas savoir danser et jouer à un jeu de rôle dans lequel on va être des super danseurs, voilà, etc. Et donc, du coup, ça permet d'étendre l'atmosphère et de rentrer au monde. Ça, c'est spécifique et propre au jeu de rôle de grandeur nature. Et puis après, encore une fois, toujours pour élargir, il existe autant d'éléments de sécurité émotionnelle qu'il existe de jeux de rôle. C'est à chaque jeu de rôle de produire ces éléments de sécurité émotionnelle.

Ce n'est pas dans l'absolu aux joueurs et aux joueuses, aux meneurs et aux meneuses de jeux, aux gens qui pratiquent le jeu de rôle, de créer dans l'absolu les outils de sécurité émotionnelle. Théoriquement, chaque jeu, en fonction des sujets qu'il aborde, en fonction des mécaniques qu'il va mettre en place, en fonction du type de contenu fictionnel qu'il veut voir émerger ou au contraire qu'il a prévu de voir émerger, c'est à chaque jeu de mettre en place ses propres outils de sécurité émotionnelle. Et donc, les outils de sécurité émotionnelle ne devraient pas être dans l'absolu, en dehors des livres de règles de jeu, mais devraient être à chaque fois précisés en fonction des jeux dans les livres de règles spécifiques à chaque jeu.

Et je dis ça, pourquoi ? Parce que ça veut dire que c'est aussi aux auteurs et autrices de leur jeu de savoir quels sont les outils de sécurité émotionnelle qui sont les plus adaptés, les mieux adaptés aux règles qu'ils cherchent à mettre en place. Et ensuite, encore une fois, à charge de la personne qui lit les règles pour mettre en place son système, de prendre ses outils de sécurité émotionnelle, de les évaluer en fonction de sa table, lesquels sont pertinents. Et ensuite, à la table tout entière, au cours du premier debriefing, de la première partie, de dire « cet outil d'éléments de sécurité fonctionne, a bien fonctionné, etc. »

Donc on voit dans la complexité, je voudrais juste arriver à une petite conclusion à ce stade, on voit dans la complexité de la pratique du jeu de rôle qu'il y a à tout moment une discussion collective qui doit avoir lieu à la fois sur le contenu fictionnel malléable, dans le développement de ce contenu fictionnel, mais aussi sur la façon dont il est construit. Et ça, en fait, ça fait du jeu de rôle pour moi, par essence, un élément très important dans la pédagogie, la didactique, l'apprentissage de la démocratie, et du vivre ensemble, et du collectif.

[Enquêteur] Très belle conclusion.

[Briand R.] C'est compliqué. À ce stade, tu vois, quand on voit déjà la complexité de tout ce qu'on se raconte là, on voit en fait que, comme il y a des discussions à tous les niveaux collectifs, cette conclusion, elle est normale. Parce que souvent, on dit, oui, comment dire, les gens me disent souvent que je fais porter au jeu de rôle beaucoup trop de responsabilités politiques, que le jeu de rôle, pour moi, que je donne beaucoup trop de sens politique au jeu de rôle. En fait, je ne vois pas comment, si le jeu de rôle est pratiqué de façon correcte, il pourrait être autre chose qu'un moteur d'émancipation, de démocratie, de vivre ensemble, d'inclusivité, de favoriser le processus d'inclusion des individus au sein d'un collectif. Je ne vois pas, en fait, comment, si le jeu de rôle est pratiqué correctement, il pourrait être autre chose que ça. Ça embraye avec ma question suivante.

[Enquêteur] Au final, qu'est-ce qu'un outil de sécurité émotionnelle et quels sont ses buts ? Cette conclusion, il répond déjà beaucoup.

[Briand R.] Pour partie, oui, un outil de sécurité émotionnelle, son objectif, ce n'est pas d'exclure les gens. Ce n'est pas d'exclure certaines personnes. C'est au contraire de favoriser l'inclusion d'un maximum de personnes dans la pratique du jeu de rôle. Beaucoup de personnes ont tendance à voir les outils de sécurité émotionnelle comme des façons de leur dire que le jeu n'est pas pour eux. Alors que c'est tout l'inverse. C'est parce que, c'est Maxime Victor qui a cette analogie que j'aime beaucoup, il dit, c'est parce que je porte une ceinture de sécurité que je peux rouler à 110 ou à 130 km heure avec ma voiture. Si je n'avais pas de ceinture de sécurité, je ne pourrais pas, je pourrais le faire, mais ce serait extrêmement dangereux. Mais c'est grâce aux outils de sécurité émotionnelle qu'on peut aller loin dans l'expérience du jeu de rôle.

C'est grâce aux outils de sécurité émotionnelle aussi que l'on peut inclure un maximum de personnes en toute sécurité dans la pratique du jeu de rôle. Donc, voilà. Et puis, mais attention, toujours pareil, ce n'est pas parce que vous n'utilisez pas consciemment des outils de sécurité émotionnelle dont tout le monde fait la promotion sur Internet, que vous êtes unsecure, que depuis toutes ces années, vous pratiquez le jeu de rôle comme un fou. Non. C'est juste que moi, regardez, je n'utilise aucun élément de, comment dire, de sécurité émotionnelle connue. Pas de X-card, pas de lignée de voile, rien.

Rien du tout. Aucun truc vraiment dont tout le monde fait la promotion sur Internet. Mais pour autant, j'estime que tous mes joueurs et toutes mes joueuses ont toujours été en sécurité, parce que, et là je

développe mes propres outils, c'est ce que je t'ai dit tout à l'heure, débriefing, parce que critique, en fait, j'accepte tout simplement le fait d'accepter la critique négative. C'est tout con. Le fait que tu puisses me dire à tout moment, ton interview, ce que tu me racontes, c'est de la merde, et que, vas-y, développe, ça m'intéresse, et bien le fait de, rien que ça déjà, le fait d'être ouvert à la critique, c'est déjà tel outil de sécurité émotionnelle, en fait.

[Enquêteur] En soi, pour moi, le débriefing est un outil assez démocratisé aussi, au final.

Il est à la fois simple, efficace, et très inconscient. C'est en ça que je le trouve assez puissant.

[Briand R.] Complètement.

Et le meilleur outil de sécurité émotionnelle, c'est celui dont on n'a pas conscience, en fait. C'est celui qui ne se montre pas. C'est celui qui n'est pas ostensible.

Mais il s'applique, il se diffuse, en fait, effectivement, tout au long de la partie. Et je me souviens qu'on avait eu cette discussion sur la carte X « Pour la Reine ». Parce que Pour la Reine, c'est un jeu de rôle qui se... Comment dire ? Qui se matérialise sous la forme d'un jeu de carte...

[Enquêteur] Je l'ai en face de moi, là.

[Briand R.] Tu l'as en face de toi, ouais. Et donc, parmi les cartes, il y a une carte X. Et on se disait, « ah, ça, c'est super façon habile de mettre une carte X sans faire la promotion d'une carte ». Moi, j'ai toujours tendance à méfier des gens qui en font trop. Il y a cette publicité McCain, qu'on connaît tous, c'est ceux qui en parlent le moins, qui en mangent le plus. Moi, la sécurité émotionnelle, c'est pareil. Pour moi, en fait, c'est ceux qui en parlent le plus, qui en mangent le moins. Parce que, justement, ils se sentent... Je veux dire, moi, j'ai tendance à penser que la sécurité émotionnelle, c'est quelque chose qui doit être le plus discret possible. On doit se sentir en sécurité. On ne doit pas se dire en sécurité. On doit vraiment se sentir en sécurité. C'est compliqué. C'est compliqué, mais... Il faudrait que je développe cette idée-là.

[Enquêteur] Il y a un voile entre les deux qui est hyper intéressant. Je vais faire un parallèle avec mon métier de ludothécaire, pour peut-être voir comment je vois les choses aussi. Le bon ludothécaire, il va prendre soin des autres. Il ne le dit pas qu'il va prendre soin des autres. Pourtant, il l'accueille, il propose, il fait jouer, etc. Et un bon ludothécaire, c'est celui dont on pense qu'il ne fait rien, parce qu'en fait, tout a été préparé en amont pour que les gens puissent être eux-mêmes, une fois sur le lieu. Moi, je vois la sécurité émotionnelle un petit peu comme ça aussi. Donc, je rejoins le propos aussi.

[Briand R.] C'est marrant. Le parallèle, là, je pourrais te renvoyer le parallèle avec le MJ. C'est-à-dire que le bon ludothécaire, il fait ce qu'on disait tout à l'heure du meneur de jeu. Mais attention. Ce qui est intéressant, c'est que dans ta vision du bon ludothécaire, on voit que c'est un ludothécaire qui vise à faire émerger tes pratiques. C'est-à-dire que tu pourrais avoir aussi un bon ludothécaire qui dit aujourd'hui, on va tous jouer à Magic. Et du coup, faire une formation pour machin. Mais là, du coup, en amont, tu aurais prévu ce qui va se passer dans ta ludothèque aujourd'hui. Tu as aussi des ludothèques et des ludothécaires, j'imagine, qui prévoient des choses. Là, en fait, ce que tu décris, c'est un ludothécaire justement, on s'appelle en jeu de basse chez nous, c'est-à-dire qui est là pour faire toutes les petites choses et les gens ne s'en rendent pas compte. Mais en fait, du coup, ça va faire émerger chez eux des pratiques et des... Enfin, c'est intéressant. Il y a un parallèle en tout cas. Mais tu vois, c'est pour ça que nous, on a tendance à "La Cellule" à rejeter un petit peu le terme de meneur ou de meneuse de jeu, qui est propre aux jeux de rôle traditionnels, pour lui préférer celui d'animateur ou animatrice de la partie. Et

tu vois, de dire qu'il y a toujours un animateur ou une animatrice de la partie, c'est-à-dire quelqu'un qui a lu les règles et en gros qui va faire et décrire le système de jeu ce soir, c'est différent du meneur de jeu, puisque le meneur ou la meneuse de jeu, c'est quelque chose qui est propre vraiment à la pratique du jeu de rôle traditionnel. Et ce terme, en fait, il est orienté idéologiquement vers le jeu de rôle classique, traditionnel, avec un meneur d'un côté qui a la responsabilité sur l'univers, sur l'histoire, la construction des scénarios, la préparation de la partie, et de l'autre, des joueurs et des joueuses qui vont avoir la responsabilité d'un personnage déterminé, duquel ils pourront décrire les faits et gestes et auxquels ils pourront prêter leur voix.

Cette pratique-là, le problème, c'est que c'est qu'une pratique du jeu de rôle parmi plein d'autres. Et préférer le terme animateur ou animatrice au terme meneur et meneuse de jeu, c'est aussi dire le jeu de rôle est divers. Il n'y a pas qu'une seule manière d'y jouer, ce n'est pas que le jeu de rôle classique. Il y a plein d'autres manières d'y jouer, et donc on peut être juste animateur, animatrice d'une partie sans pour autant être meneur de jeu. On peut y envisager même un jour où quelqu'un arrive en tant que joueur et dit à quelqu'un « Moi, j'ai trop envie de jouer à ce jeu ce soir. Toi, Jérémy, tu vas faire meneur de jeu ce soir. Voilà comment ça se passe, je t'explique tout. » Et donc c'est Jérémy qui va maîtriser, et moi en tant qu'animateur ou animatrice d'une partie, paradoxalement, je serai le joueur. Et du coup, quand Jérémy, en tant que meneur de jeu, fera des erreurs sur les règles, je pourrai lui dire « Attends, attends, attends. Non, non, ce n'est pas comme ça que ça se gère, c'est comme ça. Ah, ok, on reprend. » Et là, du coup, on joue. Donc, animateur ou animatrice, c'est plus large, et ça permet, en fait, de décrire le rôle d'un joueur qui, très souvent, en cours de jeu classique, a été confondu, évidemment, avec le meneur et la meneuse, mais qui n'est pas, en fait, tout à fait le même. Et ça me permet, du coup, d'en arriver à cette conclusion que ce que tu décrivais du ludothécaire tout à l'heure, c'est un type d'animation et, tu vois, c'est un type d'animateur, en réalité, et d'animation. C'est un type d'animation et d'animateur.

[Enquêteur] On est sur de la médiation, au final.

[Briand R.] Je sens que c'est votre sujet, monsieur. (rires)

[Enquêteur] Bien sûr. Entre autres, entre autres. Très bien. C'est hyper intéressant. Je peux en parler des heures.

Ça va être compliqué. Il va falloir que j'arrête à un moment donné aussi.

[Briand R.] Après, si vraiment on n'a pas le temps, vous pouvez... Quand on est en dehors de l'interview, je t'appelle. « tu ». Donc, tu peux découper. Après, je ne sais pas. Si tu veux, on peut se revoir. C'est comme tu veux. Là, j'ai encore une petite... Il est 9h50. J'ai encore une petite demi-heure, si tu veux. On a encore un peu de temps.

[Enquêteur] Malheureusement, moi, je ne l'ai pas, cette demi-heure. C'est là où je suis un peu short.

[Briand R.] Ce n'est pas grave. Sinon, tu me recontacteras pour faire autre chose.

[Enquêteur] Juste un petit retour sur la X-card. Je ne voulais pas couper l'explication. Pourquoi un mauvais outil ?

[Briand R.] Parce que il rend visible la gêne d'une joueuse ou d'un joueur, si tu veux. Il oblige un joueur ou une joueuse à montrer ses faiblesses, à dévoiler ses faiblesses. Ça, c'est un premier élément. Ce n'est pas

évident. Parfois, il vaut mieux se mettre en retrait, « Je n'entends rien, je n'entends rien », et rester dans son coin, plutôt que de soulever les regards.

Parce que prendre une X-card, c'est forcément se placer au centre de la table et donc subir ou souffrir ou, en tout cas, avoir tous les regards qui se portent sur soi. Ça, c'est un premier élément. Un deuxième élément, il a été montré par Ben Leman, je crois, dans « This Game Contains Absolutely No Trigger Warning ». Voilà, c'est ça.

C'est un élément, le fait de cacher des éléments violents ne les enlève pas du contenu fictionnel. Il ne fait que poser un... Alors, c'est très compliqué, ça, mais il ne fait que mettre une boîte noire, il ne fait que mettre la poussière sous le tapis. Ça, c'est une expression que les gens connaissent et qui est très parlante.

On met la poussière sous le tapis, mais n'empêche que dans le contenu fictionnel, tout le monde peut imaginer que le drame s'est produit. Et donc, du coup, ça ne va pas... En gros, quand on fait appel à la X-card, il est déjà trop tard. Le crime a été commis, on a déjà fait du mal.

L'outil de sécurité émotionnelle, on en parlait tout à l'heure tous les deux, c'est un outil dans lequel le mal n'a jamais lieu, le crime n'est jamais commis. La X-Card arrive trop tard. Le mal a été fait et du coup, on arrête la partie. L'idéal serait une partie qui ne s'arrête pas parce qu'on n'a pas du tout abordé le sujet. En tout cas, on l'a abordé d'une façon qui était OK, qui était sûre. C'est ça le défaut de la X-Card. Et surtout, troisième élément, la X-Card a été, reste aujourd'hui, un drapeau, un étendard. Il a été dévoyé par les réseaux sociaux comme un élément pour dire « Moi, je suis sécu. Regardez, j'ai une X-Card, tout va bien. » Et aujourd'hui, il est devenu un étendard qui crée énormément de clivages entre... Il a été blessant pour une certaine catégorie de joueurs qui ne jouaient pas avec la X-Card, qui n'avaient jamais joué avec la X-Card et qui, du coup, ont compris à tort l'émergence, l'arrivée sur l'étape de ces X-Cards comme une façon de leur dire qu'ils étaient des gens dangereux. Et donc, ça a créé un espèce de clivage entre, d'un côté, ceux qui utilisaient des X-Cards et qui étaient des gens bien, et de l'autre côté, ce que je t'écris là, c'est des phénomènes qui ont émergé sur les réseaux sociaux. Donc, d'un côté, des gens qui utilisaient des X-Cards et qui étaient des gens bien, et de l'autre, des gens qui n'en utilisaient pas et qui étaient des mauvaises personnes, très dangereuses, qui fallait... Évidemment, cette caricature-là, la X-Card a créé, en fait, un clivage parce qu'elle a fait l'objet de nombreux débats sur les réseaux sociaux.

Un clivage propre à notre époque, proprement fasciste, avec les pros et les anti. Et ça, c'est très triste. Et du coup, pour moi, ça en fait un objet de sécurité émotionnelle, aujourd'hui, qui n'est plus suffisamment neutre pour être un outil de sécurité émotionnelle intéressant.

Voilà, en gros. En résumé. C'est un peu hardcore, mais en gros, c'est ça.

Malheureusement, il y a des objets comme ça, des mots, qui font l'objet de controverses sur les réseaux sociaux et qui deviennent des mots qui sont infréquentables. Et de la même manière, il existe des pratiques qui font... qui... Tu vois... Si je te dis anti-vax, par exemple, depuis le Covid, en fait, c'est un mot très clivant. Il y a d'un côté les vax, je ne sais pas comment, et de l'autre, les anti-vax. Alors qu'en fait, il y a des critiques à émettre contre certains cocktails vaccinaux. En fait, c'est très complexe, ce sujet de la vaccination. Il y a effectivement des critiques que l'on peut adresser aux entreprises pharmaceutiques pour des raisons de brevets, des cocktails de vaccins qui sont critiquables. Pour autant, la pratique de la vaccination est collectivement quelque chose de très intéressant et donc elle ne doit pas être rejetée. C'est pas parce que quelques entreprises pharmaceutiques ont des pratiques qui sont mauvaises qu'on

doit devenir anti-vax. Cette espèce de subtilité, cette pensée complexe, les réseaux sociaux la gomment complètement au profit d'un combat entre les pro-vax et les anti-vax. Et la X-Card, malheureusement, est devenue, comme les vax et les anti-vax, un espèce d'objet, un étandard au sein du jeu de rôle qui a créé de la confusion et du fascisme, ce qui est très triste.

[Enquêteur] Et si on tire encore un petit peu plus loin le fil, est-ce qu'au final, avoir créé cette polémique n'a pas aidé à l'émergence d'autres outils, ou du moins à la connaissance que la SE existe au sein du jeu de rôle, que ce soit conscient ou pas ? Est-ce qu'il n'y a pas un effet Streisand ?

[Briand R.] Non. Dans mon expérience, les discussions autour de la sécurité émotionnelle avaient émergé avant les débats sur la X-card, sur les réseaux sociaux. C'est l'inverse, en fait. Il y a eu d'abord des discussions sur la sécurité émotionnelle, et ensuite, il y a eu cette espèce de focalisation sur la X-Card, qui a été faite notamment sur le groupe Discussions de Rôlistes sur Facebook. Et là, à ce moment-là, ça a complètement explosé. Alors, peut-être que ça a fait marginalement la promotion de la sécurité émotionnelle, mais on aurait quand même préféré que la promotion de la sécurité émotionnelle se fasse de façon plus intelligente qu'avec cette vaine polémique. Et voilà, c'est ça, tu vois. Oui, d'un côté, il y a eu un effet Streisand, clairement, tu as raison. C'est-à-dire qu'il y a un côté, ça a fait parler de la sécurité émotionnelle, etc., mais je ne pense pas que ça ait fait du bien globalement à la sécurité émotionnelle, cette polémique. Là, au contraire, tu sais, c'est un peu comme les débats, mais on retrouve ces débats, apparemment, en ce moment avec l'écologie, là, en ce moment. C'est le même débat, tu vois. Oui, il y a eu des polémiques sur certains éléments radicaux de l'écologie, et à cause de ces polémiques, tu vois, aujourd'hui, qu'est-ce qui se passe ? On a un backlash, en fait. On a un backlash, on a un Trump qui est élu aux États-Unis, et donc ça incite tous les pays européens à faire des efforts sur l'écologie. Résultat, la planète est brûlée, on s'en fout toujours. Donc, moi, j'ai bien peur qu'au contraire, ces polémiques, en fait, sur la sécurité émotionnelle, sur la X-carte, pardon, évanouissent à long terme à la sécurité émotionnelle, même si ça en a fait, tu vois. Donc, en tout cas, on ne peut pas le savoir. Et en tout cas, il n'est pas exclu que des polémiques comme ça, certes, sur le coup, on se dit « Ah, mais c'est trop bien, ça fait parler de la sécurité émotionnelle, bon, ouais, mais si dans quelques années, du coup, ça crée un backlash qui fait qu'on revient sur des pratiques tradis ultra dangereuses et tout, ben, voilà. Donc, attention avec ces phénomènes. Attention avec ces phénomènes. Voilà.

[Enquêteur] Merci beaucoup. J'arrive à la fin de ma liste de questions, d'aborder à peu près tous les sujets que je souhaitais. Donc, c'est super.

Un dernier mot avant de se quitter, que je coupe l'enregistrement ?

[Briand R.] Donc, là, c'est coupé ?

[Enquêteur] Pas encore. Un dernier mot ?

[Briand R.] D'accord.

[Enquêteur] Quelque chose qui n'a pas été abordé. Un simple « non » pourrait suffire aussi.

[Briand R.] Je... Non, mais il y a trop de choses. Ben, dire que le jeu de rôle, c'est un média... Alors, attends, je sais pas, dans le... Le jeu de rôle, c'est un média. Moi, si je devais résumer tout mon travail, je

dirais, l'objectif, c'est de montrer que le jeu de rôle est un média, au même titre que la littérature, que le cinéma, que le jeu vidéo. Le jeu de rôle est un média. Alors, oui, un média, au sein d'un média, peuvent se trouver des œuvres pour nous distraire. Peuvent se trouver des œuvres dont l'objectif est le loisir. Oui, c'est possible. Mais ce n'est pas... Le jeu de rôle n'est pas un loisir. Le jeu de rôle est un média.

Et donc, parmi le... Au sein de ce média, il y a des œuvres qui visent à nous divertir, mais il peut aussi y avoir des œuvres qui visent à nous faire prendre conscience de nos déterminismes, qui visent à nous émanciper, qui visent même à nous bouleverser, à nous faire pleurer, à nous faire rire, etc. Et moi, tout mon projet et toute mon entreprise, c'est ça. C'est de montrer que le jeu de rôle n'est pas qu'un loisir. Le jeu de rôle est un média. Et ça, c'est très important. Et qu'il produit des œuvres, et pas uniquement des jeux, pas uniquement des produits. Il produit des œuvres avec des auteurs et des autrices qui ont des propos à partager à l'humanité. Et donc, le jeu de rôle doit prendre soin de lui-même. Ce n'est ni un petit cinéma, ni un roman dont vous êtes le héros. Le jeu de rôle est le jeu de rôle. C'est un média, à part entière, qui produit ses propres parties, ses propres contenus fictionnels. Il a son propre produit et son propre média. Et donc, du coup, j'espérais, je rêverais qu'il existe des études propres au jeu de rôle et qu'on ne soit pas obligé de faire des études sociologiques ou littéraires pour étudier le jeu de rôle. Dans l'idéal, un peu comme Coralie David et Jérôme Larré, je souhaiterais qu'il existe une université du jeu de rôle. C'est-à-dire un endroit où on travaille spécifiquement les problématiques du jeu de rôle. Il existe bien des écoles de jeux vidéo. Le problème, c'est que le jeu de rôle n'est pas dans l'ère du temps. Aujourd'hui, on est dans un moment où les gens sont très individualistes, visent des expériences très personnelles et donc le collectif disparaît au profit d'un monde qui devient de plus en plus atomisé avec non plus des collectifs mais des sommes d'individualité. Et ça, c'est évidemment pas du tout en adéquation avec le jeu de rôle qui vise, lui, au contraire, à faire collectif. Voilà, voilà. On pourrait discuter aussi sur comment le collectif en lui-même n'est pas quelque chose de positif... positif ou à rechercher. Il faut que le collectif soit tourné vers un projet, encore une fois, émancipateur, un projet démocratique, etc. Parce que le collectif et le jeu de rôle pourraient aussi, tout à fait, tout aussi bien, parce qu'encore une fois, c'est un média riche, il pourrait tout aussi bien servir à l'élaboration d'un État fasciste.

Le maelstrom, c'est ce que j'appelle le maelstrom, c'est-à-dire la réflexion collective en vue de construire le contenu fictionnel malléable, peut-être, et toutes les dynamiques sociales qui découlent de ce maelstrom peuvent être employées à faire émerger, à émanciper les gens qui y participent, mais il peut aussi servir à faire émerger des dictatures, des États fascistes, etc. Et donc, tout ça doit être très, comment dire, ça doit faire l'objet d'une réflexion intense, en fait. Le jeu de rôle, on n'est pas là pour déconner, c'est vraiment un média incroyable, et c'est dommage qu'aujourd'hui il ne soit pas dans l'air de temps, mais c'est comme ça, il faut s'y faire.

Et s'il l'était, je souhaiterais qu'il existe une université pour pouvoir faire des recherches spécifiques à ce média formidable.

[Enquêteur] Je terminerai moi-même avec une citation de Fabien Hildwein dans « Une Boussole », « la plus haute forme du jeu de rôle, c'est le jeu de rôle » qui résume un petit peu cette conclusion.

[Briand R.] La Boussole de Fabien Hildwein, c'est vraiment un bouquin majeur qui résume tout ce qu'on vient de se dire, un peu de chose près, qui fait une très bonne synthèse de la plupart des travaux qu'on a effectués tous ensemble avec Christophe-Guillaume Leclerc, Frédéric Sintès, Fabien Hildwein, et moi-même évidemment, cette grande aventure de l'indépendance francophone et de "La Cellule". Donc voilà. Et surtout, c'est un élément super important pour les ludothèques et tout ça, c'est qu'il est très important que chaque livre de jeu de rôle présente aussi ses règles du jeu et ses systèmes. Parce qu'il y a

cette espèce d'idée que, et c'est souvent, on l'entend ça, par exemple, chez RolisteTV, je suis surpris, que le jeu de rôle n'aurait plus besoin de décrire les règles du jeu de rôle, que ce ne serait plus la peine de définir à quoi sert un meneur de jeu et des joueurs, puisque tous les gens qui pratiquent le jeu de rôle savent ce que c'est qu'un meneur de jeu et des joueurs. Ça, je ne suis absolument pas d'accord avec ça. Pour moi, chaque livre doit présenter son système de jeu, c'est hyper important, et c'est mécanique, c'est hyper important, ne serait-ce que parce qu'on doit partir du principe que quelqu'un qui ne connaît rien du tout au monde du jeu de rôle, en prenant un livre de jeu de rôle, devrait être capable d'animer sa première partie. S'il faut connaître déjà le jeu de rôle pour lire les livres de jeu de rôle, c'est perdu.

Et ça, je pense que les ludothécaires que vous êtes, vous devez en avoir conscience. C'est-à-dire qu'il faut que, si le jeu ne présente pas ses règles, c'est extrêmement compliqué quand on est un ludothécaire de pouvoir le présenter à un public. Et donc ça, c'est très important aussi de rappeler que le jeu de rôle, chaque livre de jeu de rôle, chaque support du média doit présenter comment on joue à ce média. C'est incroyable de devoir dire ça. C'est comme si je vous donnais un jeu vidéo sans vous donner la console qui le fait tourner. Aujourd'hui, on pense qu'on est capable de jouer à des jeux sans la console qui les fait tourner. Dans le monde du jeu de rôle, c'est ça. Moi, je me souviens d'avoir vu une revue de « Trip To Sky » sur RolisteTV dans laquelle le gars s'étonnait que j'explique à quoi sert un meneur de jeu et des joueurs. Ça m'a fait tomber par terre. Évidemment que c'est le but d'un livre de règles de jeu, d'expliquer ses règles. Ça me paraît le bon sens, en fait. Voilà, voilà. J'espère que ça t'a servi.

[Enquêteur] Je vais couper l'enregistrement sur ces mots. Merci beaucoup.

[Briand R.] Merci beaucoup à toi.

Entretien Blaise Eric

[Enquêteur] C'est bon pour moi. C'est bon pour toi ?

[Blaise E.] Ouais.

[Enquêteur] Bien, merci beaucoup. Donc, je vais me présenter pour commencer. Je m'appelle Nicolas « Jack » Nivlet. Je suis étudiant en licence pro médiation par le jeu et gestion de ludothèque. Et dans ce cadre, j'écris un mémoire sur les bonnes pratiques, les pratiques, tout court, autour du jeu de rôle. Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots, s'il te plaît ?

[Blaise E.] Ouais, ouais, pas de soucis. Moi, je m'appelle Eric Blaise et je pratique le jeu de rôle depuis 2002 déjà. Je suis un meneur, joueur, j'écris aussi des jeux que j'ai auto-édité. Et je participe parfois à certains événements où j'ai fait partie à plusieurs reprises du jury du Graal d'Or, qui récompense certains jeux édités dans le cadre du festival des jeux à Cannes.

Il y a L'As d'Or pour les jeux de société et puis le Graal d'Or, c'est un peu moins connu, c'est la même chose. Mais pour les jeux de rôle, il y a plusieurs catégories.

[Enquêteur] J'ai eu la chance de voir les dernières éditions, donc j'étais dans le public à ce moment-là. Comment est-ce que tu as découvert le jeu de rôle ?

[Blaise E.] Dans le cadre d'un club au lycée. L'activité extra-scolaire, c'était un club qui était dans mon lycée, à Jacques Amiot, à Auxerre, où il y avait un club de jeux de rôle qui se réunissait entre midi et deux pour faire du jeu de rôle. C'est une camarade de classe qui m'a dit « tiens, tu devrais venir voir, c'est sympa. » « Toi qui aimes le seigneur des anneaux et tout, tu vas voir. »

[Enquêteur] Et tu as commencé avec quel univers ?

[Blaise E.] J'ai commencé avec Donjons & Dragons 3ème édition et Vampire l'Age des Ténèbres. Je ne suis pas forcément un très bon exemple, parce que je suis un MJ un peu fainéant, donc en général j'ai une idée en tête. Parfois j'ai 2-3 notes, mais ça ne va pas plus loin qu'un post-it ou quelques notes dans Roll 20, mais en général j'ai mes idées. Des fois j'ai une ou deux scènes fortes que j'ai en tête, que je me fais sans cesse en boucle dans ma tête, parce que j'ai pu en rêver ou parce que j'ai pu en discuter et je sens que je veux ce truc-là, et après je brode autour pour arriver au truc que moi j'ai vu. Mais en termes de préparation, je ne suis pas un MJ qui est préparé énormément. Je n'utilise pas d'obsidiane (sic), d'outils ou de notions. En grande partie j'improvise suite à une idée de base.

[Enquêteur] Plutôt présentiel ? Distanciel ?

[Blaise E.] Les deux, mais ces derniers temps plutôt en distanciel.

[Enquêteur] Est-ce que tu peux me raconter une anecdote hyper positive qui t'es déjà arrivé en jeu de rôle et une autre ultra négative ?

[Blaise E.] C'est une anecdote hyper positive. Il y en a plusieurs, un truc que j'ai beaucoup apprécié, on va prendre la plus récente, c'était cet été, convention de jeux de rôle, je maîtrisais un jeu de rôle de ma conception de super-héros, et l'anecdote c'est super positif. C'est que j'ai eu un garçon qui était bien plus jeune que les gens à qui je fais jouer d'habitude. Je ne vais pas demander son âge parce que dans le cadre de mon animation, je n'avais pas forcément besoin d'avoir son âge, mais c'était un jeune adolescent, et il était super enthousiaste et ça faisait plaisir. Ça fait depuis des années que je le maîtrise en convention, en club, en distanciel, et la plupart des gens avec qui je joue sont contents de jouer, mais ils sont un peu blasés, et pour lui j'avais vraiment l'impression que tout était nouveau, tout était à découvrir, et c'était vraiment très agréable de voir ses yeux briller. Très content, même si parfois il fallait un petit peu modérer son enthousiasme, parce qu'il voulait tuer tous les méchants.

« Mais t'es un super-héros quand même ! » « Mais comme Venom, je peux bouffer les gens, leur cerveau ! » « T'as quel âge déjà ? » C'était très agréable. Et puis du coup tu voulais une anecdote aussi moins positive. Pareil, je jouais drôlement en convention avec des inconnus, et j'ai l'impression que les gens étaient là par défaut.

C'était une toute petite convention plutôt familiale, et du coup les tables avaient du mal à se remplir. Jusqu'au dernier moment, j'avais personne pour ma table, du coup je me suis dit « tant qu'il ne se fait pas jouer, il n'y a pas de volontaire pour jouer à un jeu que j'ai fait, un jeu de science-fiction qui s'inspire de Stargate, peu importe. J'attends, j'attends, puis finalement, il y a des gens qui veulent jouer avec toi, ok, si tu veux un pote à moi.

» Et puis quatre inconnus qui se sont inscrits au dernier moment, très bien. Et en fait, j'ai l'impression qu'ils se sont inscrits parce qu'ils n'avaient pas d'autre qui leur intéressait, et que moi, il se trouve qu'il y avait de la place à ma table, mais ils sont arrivés en retard. Ils se sont énormément excusés.

Il y en a un qui a demandé à faire une pause en plein milieu pour aller aux toilettes, ça aurait été sympa de le faire avant, parce qu'en convention, moi j'ai deux heures de jeu, mais j'ai pas plus, pas moins. Ils arrivent en retard, on fait une pause au milieu parce qu'il y en a un qui a besoin de vider sa vessie, et en plus de ça, ils n'étaient pas très motivés ni très concentrés dans le jeu. Chouette.

[Enquêteur] Et comment est-ce que tu as réussi à gérer la partie au final ? Ça s'est bien passé ?

[Blaise E.] Ça s'est bien passé, oui. Ce n'était pas non plus une partie catastrophique, j'ai fait mon scénario, il y a eu de l'aventure, on a jeté les dés, mais il y en avait un qui était sur son téléphone, il y en a eu des trucs tout cons, mais mon pote, il a joué, c'est un peu, c'est l'inspiration de Stargate SG-1, il joue une soldate ou une scientifique, je ne sais plus bien, mais il appelle Jacqueline, et que je te fais des blagues sur Jacquie et Michel, et que je te... Oh là là ! Ce n'est pas grave en soi, la partie s'est quand même déroulée correctement, on va dire, mais à la fin, mon pote m'a dit, je ne sais pas comment tu fais pour tenir, moi ça m'aurait saoulé. Les blagues sur Jacquie et Michel, parce que le personnage s'appelle Jacqueline, je lui ai dit tout de suite, non mais non, c'est bon, c'est votre collègue, il est soldat, il a fait des classes comme vous, ne faites pas ce genre de réflexion.

[Enquêteur] Et tu as agis du coup sur les blagues à ce moment-là ?

[Blaise E.] Sur le Jacquie et Michel, j'ai dit "non, c'est bon, c'est un jeu sérieux", et puis du coup ils ne l'ont pas refait, mais sinon je pense qu'ils étaient partis pour le faire à chaque fois que son nom était mentionné, c'est un peu pénible.

[Enquêteur] Ça arrive souvent du coup d'avoir des interventions comme ça ?

[Blaise E.] Non, c'est assez rare. Ça a arrivé une fois à mon club de jeux de rôle, j'ai un club de jeux de rôle où on se réunit tous les vendredis, ça a arrivé une fois, j'ai eu deux joueurs qui faisaient un peu les cocons, mais je n'ai pas recadré, parce que c'était con et ça m'a un peu saoulé, mais ce n'était pas grave en soi, et là une fois en convention, j'ai préféré dire arrêtez, mais après je n'ai pas non plus recadré à chaque fois, je n'ai pas non plus le gars qui était sur son téléphone en même temps, au bout d'un moment, je ne peux pas faire la police, je fais ce que je veux, et si les gens n'ont pas envie de jouer avec moi, parce que je ne sais pas ce qu'il faisait, peut-être qu'il avait des vrais soucis, mais ce n'est pas quelque chose qui arrive souvent, tous les ans je vais à Octogones faire un grand festival de jeux d'imaginaire, où il y a des jeux de rôle, et là cette année je vais arrêter, parce que je suis un peu fatigué, mais en général je fais deux parties le vendredi, deux parties le samedi, deux parties le dimanche, c'est sur trois jours, donc je fais quatre parties dans le week-end, où je suis meneur, pour playtester mes différents jeux, faire découvrir des trucs, et c'est rare que les gens ne soient pas intéressés, souvent quand ils s'inscrivent à une partie de jeu de rôle, les gens ont envie de jouer, ils ont envie de jouer au jeu que tu présentes, ils ont envie de jouer avec toi, le coup de gaz sur son téléphone qui n'en a rien à péter, obligé de faire intervenir l'histoire pour le remettre dedans, fais-moi un jeu de perception s'il te plaît, ah ben tiens, tu n'as pas vu qu'il y avait un piège, et ben oui, tu es sur ton téléphone, je ne t'ai pas dit comme ça, mais tu sens que s'il ne se passe pas quelque chose tout de suite dans la fiction, à propos de son personnage, le gars est sur son téléphone, il ne t'écoute à peine, et non non, c'est super rare, ça fait depuis, 2002, ça fait depuis 20 ans que je suis M.J., je fais jouer, principalement en club, tous les vendredis soirs ou presque, même si je l'ai fait un peu moins ces derniers temps, parce que je me mets au jeu de figurine, et puis je ne peux pas tout faire, plus j'ai fait jouer un peu en présentiel, plus j'ai fait la convention Octogones chaque année, qu'une année qu'à (inaudible) et ce genre de participants, je peux les compter sur les doigts d'une main, c'est plutôt positif, une autre fois Octogones, il y avait un mec qui dormait en même temps, comme Octogones c'est du non-stop, au bout d'un moment j'ai lâché l'affaire, c'est du non-stop, moi je le faisais au début quand j'étais jeune, maintenant j'ai un AirBnb, Octogones, c'est un festival qui est ouvert du non-stop, du vendredi 14h au dimanche 19h, ce que je faisais quand j'étais plus jeune, pour ne pas payer d'AirBnb, ou de train pour rentrer chez moi, je faisais une nuit blanche, je dormais pas pendant 3 jours, quand t'as 25 ans ça se fait, quand t'en as 40 comme aujourd'hui, c'est mort, du coup je pense que le pauvre, c'était la

dernière partie du dimanche, le pauvre il était claqué, j'ai perdu lors de l'intro, j'ai un salon au cul calibré, où il y a une petite intro cinématique avec la création de personnages, je l'ai perdu à ce moment là, je suis retourné vers lui, pour essayer de l'attraper au pont, au bout d'un moment je l'ai laissé dormir, il était fatigué, il m'a quand même remercié, il a l'air content, mais non c'est super rare, la plupart du temps ça se passe quand même bien.

[Enquêteur] Comment est-ce que tu prépares tes tables quand tu es maître de jeu, tu prépares tes tables, les dates sont trouvées, comment est-ce que tu choisis les gens, comment est-ce que tu prépares une campagne ou un one-shot ?

[Blaise E.] J'ai en gros 3 modes de fonctionnement, il y a mon club, qui se réunit tous les vendredis à 20h30, et on a une espèce de forum agenda où les gens proposent, moi j'ai envie de faire jouer un jeu, je choisis mon jeu, je choisis ce que j'ai envie de faire, et je choisis un vendredi dans l'année, le vendredi de la semaine prochaine ou le vendredi dans deux semaines, je choisis mon vendredi, je le place sur le forum et les gens s'inscrivent, donc n'importe qui peut venir, n'importe qui du club peut venir, moi ça m'intéresse, et dans ce cas-là, la date je la propose, et puis je regarde en fonction s'il y a des volontaires ou pas, et c'est arrivé sur Fiasco notamment qu'il y a un jeu un peu atypique, où il n'y a pas de MJ, où ce n'est pas de l'aventure, où il n'y a pas d'héroïsme, plusieurs fois j'ai annulé la partie, parce que je n'avais pas de volontaire, et j'ai essayé à d'autres moments dans l'année, puis finalement on a réussi à jouer à Fiasco, mais du coup, au niveau de mon club, c'est comme ça que ça fonctionne, les gens proposent sur le forum, les gens s'inscrivent, je choisis plus ou moins la date, plus ou moins ce que je veux faire, puis après je propose, et je regarde en fonction des retours, en distanciel je passe beaucoup par le site Opale Roliste, je crée une partie là-dessus, puis je vois ce que ça donne, sachant que sur Opale Roliste, je ne choisis pas la date, je crée la partie, quand les gens sont inscrits, je propose 1, 2, 3, 4, 5, 10 dates, toutes les dates où je suis dispo, puis après il y a un système de vote sur le site, on se met d'accord sur la date qui arrange le plus de monde, et en convention, c'est moi qui choisis mes horaires, et le jour, et souvent il y a des sites comme Convention Roliste, où les gens s'inscrivent en un mot.

[Enquêteur] Tu es assez à l'aise en convention, jouer avec des inconnus ?

[Blaise E.] Oui, c'est quelque chose que j'aime bien, en club ça devient au fur et à mesure de plus que des inconnus, mais en club c'est pareil, il y a aussi pas mal de fois où tu ne joues pas forcément avec des gens que tu connais, là au club, on est bien facile une centaine de membres, d'une table à l'autre, c'est pas forcément tout le temps les mêmes non plus, mais c'est un fonctionnement que j'aime bien, parce que j'aime bien jouer avec plein de gens différents, plein d'horizons différents, des gens qui ne viennent pas des mêmes horizons, que ce soit social, que ce soit des femmes, des hommes, des jeunes, des moins jeunes, j'aime bien avoir des groupes un peu diversifiés, et surtout, en vieillissant, j'ai découvert un amour pour les one shots et la découverte de nouveaux trucs. Il y a beaucoup de gens au club qui vont faire une campagne ou deux, une campagne dans le cours de Donjon & Dragon, une campagne dans le cours de Pathfinder, c'est tout le temps le même groupe, et on fait une campagne pendant deux ans.

Un an, deux ans, temps réel, tous les vendredis, le premier vendredi du mois, c'est la campagne de Donjon & Dragon, c'est la campagne de Pathfinder, moi je me suis rendu compte qu'en vieillissant, j'aimais moins faire ça, et du coup, j'aime bien essayer plein de trucs. Moi, en étant MJ, j'essayais des jeux différents, parce que j'étais un peu atypique, parce que j'ai un truc qu'il faudrait que j'essaye, là où on fait de la comédie musicale, avec des zombies, enfin bref. Comme j'aime bien faire ça, forcément, ça s'appelle Lala of the Dead, ça a l'air excellent, mais j'ai pas encore eu l'occasion d'y jouer.

Du coup, comme j'aime bien découvrir de nouveaux trucs, je propose souvent au club des one shots, et ça fait que c'est souvent des tables très variées. Entre tel et tel jeu, ça sera pas les mêmes personnes derrière. Je sais que Monster of the Week, c'est un peu souvent les mêmes qui viennent jouer avec moi, parce qu'ils savent comment je mène, j'ai même un joueur qui a acheté Monster of the Week, il le mène maintenant lui aussi au club, donc je sais que quand je vais proposer Monster of the Week, ça sera plus ou moins cette typographie de table, mais si je fais jouer autre chose, c'est pas dit que ça soit tout à fait autre chose.

Et les conventions, c'est parce que j'écris aussi des jeux. Sorti un jour en 2021, qui s'appelle *Étoiles*, je bosse sur un livre qui s'appelle *Super Six*, et quand tu écris des jeux, au bout d'un moment, ça devient nécessaire de les faire jouer en convention. Pour les tester avec le plus de personnes possible, et aussi pour le faire connaître, pour que les gens en parlent, et essayer de le vendre tout simplement.

[Enquêteur] Dis-moi, comment est-ce que tu fais pour que les gens se sentent bien à ta table et qu'ils passent un bon moment ?

[Blaise E.] Je n'ai pas l'impression de faire grand-chose. Je réfléchis un peu parce que ce n'est pas quelque chose que je fais de manière consciente. Je ne me dis pas que quand je fais jouer des gens que ce soit en convention ou au club, que c'est la technique pour qu'ils se sentent bien. Bon déjà, je suis poli, je suis sympathique, souriant et ça, je pense que c'est déjà pas mal. Ensuite, j'aime beaucoup faire attention au temps de parole des gens, être sûr que chacun puisse briller. Un truc que je fais souvent, c'est que je fais jouer debout. Quand je suis meneur, je vais jouer debout. Je tourne autour de la table. J'aime bien tourner et quand c'est autour d'un joueur, je me mets à côté de lui. Quand il y en a qui sont un peu introvertis, qui arrivent très souvent en convention, je leur pose plus de questions. « Et toi, tu fais quoi ? » Il y a 4 ou 5 joueurs, il y en a 4 qui parlent, qui disent, moi je fais ça, moi je fais ça, et moi je fais ça, machin. Ok, on va faire un tour de table.

« Toi, qu'est-ce que tu fais ? » Bah oui, t'es pas exprimé. « Moi, je suis le reste du groupe. » J'essaye de m'arranger pour que chacun puisse se briller, chacun puisse s'exprimer.

Si jamais il y a des personnes qui ont des soucis, j'essaye de m'arranger par rapport à leurs soucis. Que je sois meneur ou joueur, d'ailleurs. Après, des fois, c'est des trucs tout bons, mais un MJ au club nous a fait découvrir "Macabre", qu'il y a un jeu où on est censé jouer debout. C'est un jeu qui se passe... On est censé jouer debout, et c'est censé rajouter de la pression aux joueurs, parce que c'est chiant de jouer debout. Comme c'est un jeu un peu dur, un peu sombre, machin, les joueurs sont censés être debout, mais il y a une personne qui avait un peu mal aux jambes, qui ne peut pas rester debout longtemps, évidemment, le MJ lui a dit, bah non, tant pis. Tant pis pour les règles du jeu, tant pis pour la mise en scène.

Moi, je fais un peu pareil. Si jamais je vois qu'il y a des gens qui ont des soucis avec des thématiques, des soucis d'émergence, ils vont mourir aussi. Alors, si ça pousse le moindre souci, moi, je change.

Je pars toujours du principe que le bien-être des gens autour de la table est plus important que mon scénario, que ma préparation, que tout, en fait. Le bien-être des gens, moi y compris, d'ailleurs. C'est pas pour être égoïste, mais moi aussi, il faut que je me sente bien.

Si je vois qu'il y a des trucs qui posent problème, je vais pas hésiter non plus à le dire. Quand je joue en distanciel, souvent, je parle des lignes des voiles pour la sécurité émotionnelle, pour dire, voilà, s'il y a des

trucs que vous voulez vraiment pas voir, dites-moi. S'il y a des trucs que vous voulez voir juste en surface, vous voulez pas qu'on s'y attarde, dites-le moi aussi.

Mais en club, comme c'est plus habituel et que je commence à connaître un peu les gens, on le fait pas de manière formelle comme ça. Je vous rappelle de temps en temps que si vous avez le moindre souci avec moi, il y a pas de souci. Pareil, si vous avez besoin de faire une pause. Au club, il y en a certains, je sais que c'est des gros fumeurs, ben tant pis, on fait une pause. D'ailleurs, ça tombe bien, je vais faire un apparté avec un PJ pour faire ça pendant que toi, tu vas fumer. Parce que le club, il le voit à 8h30, parfois, on finit la partie à 2h du matin.

Si la personne, c'est vraiment quelqu'un, un gros fumeur, et qu'il me demande si on peut faire une pause, oui, tant pis. On va perdre un petit peu de temps dans le scénario, dans la partie, mais au moins, lui, il sera mieux. Pareil, pour la bouffe, on amène chacun des trucs à grignoter. Je sais que s'il y a des végétariens, des vegans, je vais pas emmener... C'est la base, mais tu fais un peu attention aux gens qui sont autour de toi, autour de la table. Pour l'énergie. Non, ce que je voulais dire, c'est que mon club, c'était informel, je faisais attention aux gens, mais je n'avais rien mis en place.

Quand j'utilise les lignes et les voiles, c'est plutôt en distanciel, et c'est formel. Quand j'utilise les lignes et les voiles, je demande bien... Je sais pas comment faire pour faire marcher les lignes et les voiles, j'ai pas été assez clair, mais les lignes et les voiles, pour moi, ça fonctionne. Ça doit être explicite.

On a joué à l'Hôtel des Lions Rouges, la MJ nous a demandé c'est quoi vos lignes, c'est quoi vos voiles, et quand je fais jouer en distanciel, je demande les lignes et les voiles. Mais au club, souvent, j'oublie, parce que je connais un peu les gens au club, que ça se passe toujours un peu pareil, que je fais pas attention. Et aussi parce que je joue beaucoup à des jeux qui sont plutôt... Quand tu fais du Stargate, honnêtement, je me dis pas tiens, ça va... Ça risque de provoquer... Quand on a joué à Fiasco, même en club, on a tout de suite indiqué nos lignes et nos voiles, parce que c'est sans MJ, donc ça veut dire qu'on peut plus facilement déborder, c'est pas que la MJ qui a la responsabilité, et puis en plus, c'est un jeu où on joue des losers magnifiques, où il peut arriver plein de merde à nos personnages, donc voilà.

On a tout de suite mis en place, puisque je crois que c'était les violences sexuelles, on a tout de suite dit non, moi je joue une femme, je veux pas que c'est des violences sexuelles, il n'y aura pas de violences sexuelles, on part.

[Enquêteur] Les joueurs et les joueuses le prennent bien, du coup, qu'on propose en début de partie ce genre de méthode ?

[Blaise E.] Pour l'instant j'ai eu aucun souci en ligne, à chaque fois que je l'ai proposé j'ai pas eu de soucis en ligne. Quand je l'ai fait une fois au club j'ai pas eu de soucis. Par contre, il y a certaines personnes qui s'en plaignent de certains outils de sécurité émotionnelle alors qu'on les a pas proposés.

Moi j'ai beaucoup de gens au club qui se sont plaint de la X-Card, alors que personne n'a jamais sorti de l'X-Card au club. J'ai entendu dans la conversation couloir, entre deux parties, à la pause, quand on se voit tous à 8h30, quand quelqu'un ouvre les salles et qu'on discute de machin machin, il y a beaucoup de gens qui se critiquent dessus, mais j'ai pas encore expérimenté de retour négatif là-dessus. Puis moi je m'en sers pas de la carte X.

J'ai eu ce problème, mais il y en a plusieurs qui avaient pas l'air très ravis de voir cet outil arriver dans leurs parties, dans leurs montants, dans leurs pratiques à eux.

[Enquêteur] Et s'ils ne l'utilisent pas, en quoi ça les dérange ? Question naïve.

[Blaise E.] C'est une excellente question. Ils veulent pas qu'on leur oblige en gros l'idée, si j'ai bien compris. C'est des discussions couloirs, c'est très informel, c'est des gens à discuter.

Si j'ai bien compris le problème, c'est qu'ils ont peur qu'on leur oblige à l'utiliser. Un monde du jeu de rôle dans le futur, oh mon dieu, il faudrait absolument une carte X partout. À Octogone, depuis quelques années, il y en a une qui est fournie sur les tables de jeux de rôle au cas où.

Personne s'en sert, mais elle est là. Je pense que la plupart ne savent même pas ce que c'est, mais elle a été mise en place. A Octogone, dans le passé, il y a eu 2-3 affaires de harcèlement, il y a eu des menaces sur certains créateurs.

Ils ont amélioré un peu leur charte et ils ont fourni des cartes X pour dire qu'on a fait quelque chose. Moi je m'en sers pas parce que le côté pas de discussion me gêne. L'idée de la carte X, c'est que tu l'utilises, tu primes un contenu fonctionnel qui pose problème.

Les 2 points négatifs que je vois sur cette solution, c'est que 1, c'est trop tard. La carte X, c'est pas une santé de sécurité en fait, c'est un airbag. C'est trop tard, je sais pas comment expliquer ça. Ou plutôt, c'est pas un vaccin, c'est un remède, c'est trop tard. Quand tu utilises la carte X, c'est que quelque part, quelqu'un a raté. La personne est déjà traumatisée, elle a déjà eu mal. Ok, tu enlèves ce contenu dans la fiction, mais au final, la description qui a rendu la personne pas bien, elle a déjà eu lieu. Donc même si tu supprimes, c'est un peu tard. Et surtout, afin de pas mettre en porte à feu les personnes qui l'utilisent.

L'idée derrière la carte X, c'est que t'as pas besoin de discuter derrière. Moi je trouve ça dommage de juste dire non, je veux pas ton truc et puis on discute pas. Plutôt que d'essayer de comprendre qu'est-ce qu'on aurait pu mieux faire.

Je préfère les lignes et les voiles, parce qu'en général, ça marche plutôt bien. C'est souvent les mêmes qui reviennent d'ailleurs. Y'a même certaines lignes et certaines voiles que je mets en place. Certaines voiles que je mets en place moi-même, parce que voilà, je sais que de toute façon, faut pas l'intérêt d'avoir ça dans quelque partie de jeu de rôle que ce soit, par exception. Mais par exemple, les violences sexuelles, je pense, en général, je pense pas en mettre de base. Que les gens les mettent en voile ou en ligne, ça me va très bien, parce que de toute façon, c'est pas prévu.

Et puis voilà, la carte de Luxton, je m'en sers pas. Et puis en plus, y'a un gros rejet de plein de gens dessus. Je pense que c'est un coup à s'engueuler en plus. J'ai vu des gens sur les réseaux, c'est la minorité brillante, c'est pas forcément les plus malins, ni les plus représentatifs, qui parlent d'arracher les cartes des tables, qui sont fiers d'arracher des cartes de Luxton en convention, parce que tu vois, ils les arrachent, ils sont contents. Y'a absolument aucun intérêt, mais y'a un rejet très fort dans certaines sphères rôlistes. Un peu réactionnaires, on va dire. Le terme est un peu dur, mais c'est vraiment le sentiment que j'ai. Y'a un certain rejet de tout ce qu'il y a de sécurité émotionnelle, bien-être émotionnel, et la carte X, c'est l'outil qui est le plus discuté, parce qu'il y a les points négatifs dont j'ai parlé, mais c'est aussi celui le plus connu. J'avais fait un point sur différents outils, y'en a plein d'autres. Y'a les lignes et les voiles, qui marchent bien. Y'a aussi un truc, je sais plus comment ça s'appelle, mais en gros l'idée c'est le magnéto. Tu fais pause, tu fais retour en arrière, un peu comme si t'étais réalisateur, et du coup dans le scénario, quand y'a des trucs qui coincent, pour le bien-être de chacun, bah tu fais des retours arrière, tu fais des avances rapides. Là, y'a une grotte, elle est pleine d'araignées, moi j'ai la phobie des araignées.

Allez, avance rapide. On est morts avec les araignées, on a vaincu les araignées, voilà, moi je fais une avance rapide, on va pas s'attarder dessus. Tant pis, la scène devait durer 3 heures, bah elle durera que 10 minutes. Ou retour arrière, ça me plaît vraiment pas, c'est pas possible, je suis désolé, hop, retour arrière. Une espèce de magnéto, je sais plus comment ça s'appelle, sinon y'avait la fleur de luxembourg, y'a plein d'auteurs, et d'autrices, qui ont posé la question de la sécurité émotionnelle autour de leur table, Millie Kerbos, Jean-Paul Boulot, enfin plein de gens, et du coup chacun a essayé plus ou moins d'avoir son outil.

Moi, pour l'instant, j'utilise les lignes et les voiles en ligne, avec des gens que je connais vraiment pas du tout, et dans un jeu où je suis pas sûr du contenu. Dans l'hôtel du Lion Rouge, je pars comme ma fin, c'est super bien, mais tu sais pas ce qui va se passer. C'est un hôtel, c'est assez merveilleux, y'avait des cartes avec des pompes toutes utilisées.

Tu déduis quel genre de scène jouer, mais tu sais pas ce que tu vas jouer comme scène, tu sais pas ce que tu vas voir comme personnage, donc, tactiquement, y'a énormément de chances de tomber sur un truc un peu graduable en fonction des participantes autour de la table, parce qu'en plus y'a pas de MJ qui pourraient te cadrer. Donc ça, oui, on se met tous ensemble. Autant, sur d'autres jeux plus majeurs, j'en vois pas forcément le besoin.

Moi, ce que j'utilise beaucoup, c'est la peinture, je vous laisserai pas tomber. Je dis, voilà, si y'a le moindre souci, vous me dites tout de suite, y'a pas de souci, on coupe un oeil. Même si ça va pas, vous pouvez partir de la table, je serai pas vexé.

Et, l'autre technique que j'utilise aussi beaucoup, c'est le débriefing. Dès que je fais jouer en convention, je calibre la partie, ça dure un certain nombre de temps, dont 20 minutes, une demi-heure de débriefing. Bon, c'est moins long, parce que les gens, ils sont en convention, donc en fait, ils en auraient la foot, le débriefing.

Mais, ça permet quand même d'avoir ces 20 minutes, un quart d'heure, 20 minutes de OK. C'était bien ? Vous vous êtes bien amusés ?

Y'a pas eu de souci notable ? Non, non, enfin... Et puis voilà, comme ça, je laisse la porte ouverte à tous les problèmes qu'il aurait pu y avoir.

Et puis, quand il y a des problèmes, j'essaie de les régler. J'ai découvert comme ça, un jour, qu'il y avait un des joueurs qui avait pas... Je pensais qu'il appréciait sa partie, mais il l'avait pas appréciée.

Parce que je m'étais un peu moqué de son personnage. Il l'avait pas fait exprès, mais il avait pas eu de chance, il avait fait beaucoup d'échecs, et souvent, ses échecs tournaient un peu son personnage comme s'il était maladroit, un peu ridicule. Et, il m'avait dit, ben ça, c'est pas cool.

Je me suis excusé, puis j'ai essayé de moins réfléchir aux prochaines fois. Donc voilà, même s'il rate, c'est des super-héros, ils ont pas à être ridicules. Ça a fait rire un peu tout le monde autour de la table, moi j'étais content de ma connerie, mais lui, ça l'a pas fait rire.

Donc ouais, les débriefings, je pense que ça peut être aussi une bonne chose pour, au moins, pas forcément faire que tout le monde se sente bien, mais au moins se rendre compte si tout le monde s'est senti bien ou pas. Ça permet d'avoir une bonne idée, sachant que, souvent, je les fais à chaud, mais là où je me suis rendu compte que ça allait pas, c'est parce que je les fais à froid. Et souvent, à froid, t'as plus le temps de...

Les gens, ils ont plus le temps de... Déjà, ils sont pas en face. Le truc, le débriefing que j'ai fait en froid, déjà, la personne était pas en face, donc il a pu lâcher tout ce qu'il avait sur le cœur.

C'était un peu dur comme retour, je m'y attendais pas du tout, parce que pour moi, c'était une super partie, machin. Mais du coup, il a pu me dire tout ce qui allait pas, et effectivement, je fais attention maintenant.

[Enquêteur] Pour toi, qu'est-ce que ça serait de la définition de la sécurité émotionnelle ?

[Blaise E.] Moi, je préfère le terme bien-être émotionnel. Pour moi, la définition, ça serait s'assurer que tout le monde se sente bien. Qu'on soit pas mal, qu'on soit pas dans le malaise, qu'on soit pas dans le stress, qu'on soit pas dans la peur, qu'on soit pas dans des émotions qu'on voyait pas.

On peut être dans la tristesse si on a envie d'être triste. Parce qu'il y a des jeux où le but, c'est d'être triste. Il peut y avoir des jeux de romance où ça se passe mal, StarForge, tu joues une romance impossible.

Tu es triste, tu peux avoir des émotions des personnages qui viennent vers toi, mais il faut qu'elles soient consenties. Pour moi, le bien-être émotionnel, c'est ça, c'est qu'on a que des émotions qu'on a envie d'avoir. On peut avoir envie d'être stressé, il y a plein de jeux d'horreur où on a envie d'avoir un petit peu de stress, un petit peu de pression, mais pour moi, on est plus dans le bien-être quand on a une émotion négative qu'on ne voulait pas avoir au départ.

[Enquêteur] J'allais rebondir là-dessus en disant, mais pourtant, on joue à Cthulhu pour se faire un petit peu peur aussi, non ?

[Blaise E.] Oui, mais c'est des émotions qu'on souhaite. Moi, ça n'a jamais trop marché Cthulhu. D'ailleurs, ça ne m'a jamais fait vraiment peur, mais les gens qui jouent pour se faire peur, veulent avoir peur.

Ils sont contents quand tu as la petite appréhension dans un Cthulhu, dans un horrifique, dans un sombre. Moi, j'ai fait un petit peu de sombre en tant que MJ, j'y ai joué aussi. T'es une victime où tu sens que quoi que tu fasses, tu ne vas pas y arriver.

T'as une espèce de pression. Ce n'est pas de la peur, c'est une espèce de stress. Il faut que je m'en sorte, il faut que je m'en sorte, puis à la fin, tu ne t'en sors pas.

C'est grisant, mais c'est quelque chose auquel tu es d'accord. Si jamais, c'est un exemple idiot, mais on te fait jouer à un jeu de rôle en te disant pas ce que c'est, puis finalement, tu es une victime et tu ne pouvais rien depuis le départ, je pense que tu n'étais pas forcément dans le bien-être. Ce qui est bien, c'est que c'est présenté dès le départ, le jeu d'horreur comme au cinéma.

Le MJ ou l'animateur de la musique va te dire que tu jouais des victimes de films d'horreur. Ok, si je n'ai pas envie d'être une victime de films d'horreur, je ne joue pas à Sombre. Mais pour moi, il y a plein d'émotions qui peuvent être tentées négativement, mais qu'on va chercher à avoir.

La peur, le stress, la frustration aussi. Tu peux très bien jouer sur la frustration parce que tu n'as pas obtenu quelque chose de ton personnage, tu es frustré, mais ce n'est pas la frustration où tu vas essayer de mieux faire la partie d'après, mais il faut vraiment que ce soit des émotions que tu souhaites bien avoir. C'est très clair.

[Enquêteur] C'est hyper clair. Limpide. Est-ce que tu as des ressources à partager autour de la sécurité émotionnelle ou des outils de sécurité émotionnelle, hormis ta chaîne YouTube ?

[Blaise E.] Non, non, non. Non, j'avais... J'avais fait un article. Je les avais listés, mais ce n'est pas forcément très intéressant. Si j'ai un truc, j'ai une ressource YouTube, je retrouve où elle est. Moi, c'est Gaël Sacré. Là, je retrouve où c'est. Je trouve où c'est. Je peux te trouver ça, mais en gros, Gaël Sacré a fait un travail. Moi, je les avais listés vite fait pour YouTube. J'avais... J'avais fait une vidéo, puis j'avais fait un article. J'avais listé les principaux, mais lui, il avait... En gros, Gaël Sacré, c'est un auteur indépendant, et il avait fait un travail de recherche pour... Tout ça existait, en fait. Moi, c'est sur YouTube. Tu as un document avec tout, avec...

[Enquêteur] Est-ce que ce ne serait pas la boîte à outils de la sécurité émotionnelle ?

[Blaise E.] Voilà, c'est ça. Voilà, c'est ça. Normalement, il avait fait un assez bon boulot parce qu'il pensait à droite, à gauche.

Il avait essayé vraiment de faire un gros listing de plein de trucs.

[Enquêteur] Effectivement. J'ai pu y jeter un petit œil déjà il y a quelques temps, je le confirme. C'est assez gros.

On arrive à la fin de mes questions. Toi, tu as répondu à un petit peu tout sans que je te les ai posées, donc c'est plutôt chouette. Est-ce que tu as un mot ou quelque chose à rajouter sur cet entretien pour conclure ?

[Blaise E.] Non, je n'ai rien à ajouter. Merci en tout cas d'avoir pensé à moi. Ah si, juste un petit truc, mais ce n'est pas très grave.

Ça s'appelle plus (sic) « le jeu de rôle pour les nuls », ça s'appelle « le jeu de rôle en mode facile ». Tu sais, dans ton MP, tu ne savais pas le jeu de rôle pour les nuls, donc ça a changé de nous entre temps.

[Enquêteur] Ok.

[Blaise E.] On ne s'est jamais filmés, tu me cites dans ton mémoire, ce serait bien que ce soit le...

[Enquêteur] Je ferai une modif. Dans ce cas, je vais arrêter l'enregistrement. Merci beaucoup.

[Blaise E.] Merci à toi.

Entretien Coralie David

[Enquêteur] Eh bien bonjour, je m'appelle Nicolas « Jack » Nivlet, je suis étudiant ludothécaire, médiation par le jeu et gestion de ludothèque à l'IUT de Bordeaux-Montagne. Toutefois j'habite à Toulouse et je travaille sur Toulouse. Est-ce que tu peux te présenter s'il te plaît ?

[David C.] Moi je m'appelle Coralie, je fais du jeu de rôle depuis une vingtaine d'années. J'ai fait de la recherche assez tôt, dès mon premier master sur les jeux de rôle. Ensuite j'ai enchaîné avec une thèse à Paris 13. Et ça fait à peu près depuis 2010 que je travaille dans le milieu du jeu de rôle. Grosso modo j'ai commencé avec Black Book. Ensuite j'ai fait une petite incursion par le roman Genre de l'imaginaire chez Nemos. Qui était quand même à la base une maison d'édition, on va dire rejeton d'une autre maison

d'édition de jeux de rôle qui avait beaucoup de succès dans les années 90-2000 qui s'appelait Multissime. Donc on n'était quand même pas très loin du jeu de rôle jamais. Et puis après, depuis je suis chez Lapin Marteau, si je ne dis pas de bêtises, depuis 2013, quelque chose comme ça.

[Enquêteur] Un sacré parcours.

[David C.] Ça commence à faire (rires). Depuis avec Jérôme, on gère Lapin Marteau tous les deux. On fait plutôt soit de la traduction de jeux de rôle, soit des ouvrages de conseils pour les joueuses, pour les MJ. Et puis on fait aussi de la création originale. Alors pour l'instant on la fait beaucoup pour d'autres éditeurs. Mais on en fait aussi de façon très imminente en ce moment chez nous aussi. Et on continue la recherche soit via notre blog, soit via nos ouvrages, soit parce qu'on est invité à des colloques, ou parce qu'on est intégré à différents projets de recherche, on va dire, universitaires. Même si nous on n'a pas du tout de poste universitaire à propos d'en parler. Pour l'instant. Et il n'y a pas de chance que ça arrive vu comment ça fonctionne avec les qualifs et tout.

[Enquêteur] On ne sait jamais. Question basique pour se mettre un petit peu en ambiance. Comment est-ce que tu as découvert le jeu de rôle ?

[David C.] C'est une découverte qui est faite en plusieurs étapes. Moi quand j'avais 8 ans et que j'ai découvert un jeu de société qui s'appelait HeroQuest. Qui en fait était du pur dungeon crawling. Et qui venait d'être traduit par MB. Donc moi j'ai commencé à jouer avec ça. Et techniquement ça ne s'appelait pas un jeu de rôle à proprement parler. Mais c'était quand même du dungeon crawling. Donc ça ressemblait quand même énormément. Ensuite 2-3 ans plus tard j'ai découvert le livre dont vous êtes le héros. Qui était aussi fait par des rôlistes. Pour essayer de démocratiser le jeu de rôle. Donc on n'était pas encore complètement dedans. Mais ça se rapprochait d'un jeu de rôle, on va dire. Et puis vraiment le jeu de rôle à proprement parler. C'était quand j'étais en BTS. Il y avait un club de jeux de rôle dans mon école. Et du coup j'ai commencé comme ça.

[Enquêteur] Des univers en particulier ?

[David C.] Alors à l'époque on était plutôt sur du NSMV [In Nomine Satanis - Magna Veritas, ndla] 4ème édition. Et sur Vampire la mascarade. C'était un peu ce qui tournait pas mal. Pour les tout premiers.

[Enquêteur] Et aujourd'hui quels seraient tes univers favoris ?

[David C.] Oh waouh ! Ça va être difficile de répondre à cette question. Il n'y a pas beaucoup de choses que je n'aime pas. En fait je pense que... Moi j'ai quand même un goût pour les campagnes longues. Ce qui était très à la mode dans les années 2000. Enfin 90. Donc ça c'est un goût personnel. C'est vrai que j'aime bien les compagnons en cours. A priori. En termes d'univers à proprement parler. Moi je reste très fan d'un univers qui est celui d'Agon. Et des romans de Mathieu Gabory « Les crépusculaires ». Qui marquait un peu le point zéro de la fantaisie française. Globalement j'aime bien la crapule fantaisie. Donc j'aime bien la fantaisie qui se passe dans un milieu urbain. Ce genre de choses. Et je trouve que notamment l'univers d'Agon a un côté très merveilleux. Au sens propre. Très créatif. Très riche. Qui a posé un peu des bases de la French Touch.

Avec une fantaisie un peu plus renaissance qu'au Moyen-Âge. Notamment dans ses influences. Donc en termes d'univers.

Moi c'est un truc qui me plaît pas mal. Ces espèces de grandes cités un peu tentaculaires. C'est vraiment mon truc.

En termes de game design. Moi j'aime... Enfin bon alors pareil. Ça commence à avoir une bonne grosse dizaine d'années maintenant. Mais bon je trouve que tout ce qui a été Apocalypse Ward a été un peu une grosse claque. Voilà. Globalement j'aime bien ces jeux-là. J'aime beaucoup un jeu qu'on publie. Et que je suis très fière qu'on traduit. Ce qui s'appelle MonsterHeart. Qui est sur ce système-là. Et j'aime bien ce que met en jeu. Et comment met en jeu Monster Heart notamment. Bon alors ça parle de teen drama fantastique à la Buffy. Qui est un truc que j'aime beaucoup de base. Et en plus je trouve que le game design du jeu met plein de thèmes dans le jeu. De façon super intelligente. Donc globalement moi j'ai bien aimé les systèmes. Et le game design on va un peu se creuser. Pour se dire comment on met au cœur du jeu des thèmes et des sujets intéressants. De façon élégante. De façon simple. Et des fois sans même qu'on se rende compte. Parce que justement le système il est tellement bien fait. Qu'on ne se rend pas compte qu'on aborde ça.

Et on le fait en tout naturel. En toute simplicité. Et surtout on a tout plein de fun avec ça. Et voilà. C'est le genre de truc que j'aime bien. Alors aujourd'hui le problème c'est que depuis on va dire 10-12 ans. Là il y a une telle surproduction. Que maintenant j'ai vraiment du mal à savoir exactement tout ce qui sort. Mais voilà il y a plein de choses intéressantes. Qui me bottent pas mal. Les jeux de journaling. Là les jeux solo. Qui ont peu le vent aux poupes ces derniers temps. Alors que franchement il y a quelques années. Je pense qu'il n'y a pas grand monde qui aurait parlé dessus. Sur la scène old school. Au SR comme on l'appelle. Aux Etats-Unis notamment. En termes de game design. Il se passe plein de trucs super intéressants. Sur la façon dont on présente les informations. On parlait d'univers très riche juste avant. Et du coup il y a plein de gens qui se posent des questions. Sur comment on présente des univers très riches. Sans dire aux gens lisez 50 pages de texte. Et il y a beaucoup d'émulations à ce niveau là. Qui est vraiment très intéressante. Qui capte pas mal mon attention aussi. Dans les dernières tendances. C'est les jeux qui me bottent. C'est un peu ce qui me vient là maintenant.

[Enquêteur] Tu maîtrises ?

[David C.] Oui.

[Enquêteur] On ne sait jamais. Ça aurait été étonnant que non.

[David C.] Des guides de conseils. Des fois que ce soit une traduction. Des fois que c'est une traduction honteuse. Les trois sorties de l'auberge. Ce sont pure créa lapin marteau.

[Enquêteur] Je les ai depuis leur sortie.

[David C.] Ils sont vieux aussi.

[Enquêteur] Comment est-ce que tu prépares tes parties ? Pas l'aspect scénaristique en soi. Plutôt ce qu'il y a autour. On te dit il y a une partie ce soir. Comment tu t'organises ? Le stade où on a déjà la date. On va enlever tous ces débats-là.

[David C.] Pas l'aspect scénariste...(reflexion). L'aspect pratico-pratique logistique. Suivant l'horaire, on va déjà discuter repas, qui cuisine, qui apporte quoi, qui prend charge, en essayant de répartir la charge. On essaie de dire que la personne qui mène n'est pas la personne qui se charge de la nourriture. Il faut aussi convenir qu'on ne gère pas la nourriture, et que tout le monde apporte ses propres trucs. C'est un truc

qui est discuté et clair. Il y a aussi les gens qui viennent. Si on n'a plus 20 minutes de route, les gens qui viennent ne sont pas les gens qui maîtrisent et qui font à manger. Il y a cet aspect-là. De façon classique, je prévois toujours des crayons, des gommes, des dés en plus. On va toucher un peu plus à la scénarisation, mais en général, j'ai préparé des aides de jeu avant, si je ne m'y prends pas à la dernière minute, s'il y en a besoin. Evidemment, pour des jeux qui ne nécessitent pas ça, par exemple, si je maîtrise « Pour la Reine », qui est sans musique et qui est plus de la facilitation, c'est sûr que je prends un paquet de cartes, le jeu, et c'est vite fini. Grosso modo, on détermine aussi une heure de fin globale qui aille à tout le monde, histoire de pouvoir se préparer là-dessus. Après, on prévoit tout ce qui était éventuellement en cas, en prenant attention au régime alimentaire de tout le monde, ou des besoins là-dessus spécifiques.

[Enquêteur]Et si, par exemple, c'est une table qui se rencontre pour la première fois ?

[David C.] Alors là, clairement, si c'est une table qui se rencontre pour la première fois, je vais faire ce qu'on appelle une session zéro, que l'on aime bien chez Lapin Marteau, où ça dépend, disons que si on part sur un one-shot, ça va être moins engageant que sur une campagne, mais il va au moins avoir cette phase de préparation, soit distancielle, parce que je me dis qu'en one-shot, on ne va pas faire une session zéro, mais on va dire qu'on va poser des questions essentielles pour la session zéro online. Il va déjà avoir une espèce de collecte de ce qu'ont envie de faire les gens et ce qu'ils n'ont pas envie de faire, sur quoi ils ont envie de s'engager à faire, parce que typiquement, si on fait une campagne, je vais peut-être avoir besoin qu'il y ait quelqu'un qui prenne des notes. Et on va régler, qui prend les notes, est-ce que c'est toujours la même personne, quand est-ce que vous me les envoyez, après la partie, si vous me les envoyez ou est-ce que vous me les donnez après ? Est-ce que vous êtes prêts, par exemple, à faire des choses entre les parties, à vous dire, une heure toutes les deux semaines, on discute de ce qu'a fait mon personnage dans ce qu'on appelle le downtime, c'est-à-dire l'espèce d'ellipse qu'il peut y avoir entre les parties, parce que les personnages font autre chose. Je vais essayer de baliser énormément cet engagement, parce que je sais que c'est ce qui peut être source de conflits et de déceptions autour de la table, ou de pression. Et du coup, ça, je vais essayer d'en discuter au maximum. Si c'est des gens qui ne se connaissent vraiment pas du tout les uns avec les autres, c'est relativement rare, mais je pense que pendant la session zéro, on va vraiment avoir cet échange de ce qu'ils veulent et pas. Alors ça comprend la sécurité émotionnelle, les sujets qu'on veut aborder ou pas, mais pas que. Il y a vraiment, je pense, une emphase qui est cherchée à mettre sur le fun, qu'est-ce que vous attendez, quelles sont vos attentes de tout ça, et comment vous allez trouver votre fun. Par exemple, il y a des gens qui vont dire « moi je veux très peu de combats, moi je veux des combats très tactiques, et moi je veux qu'il y ait au moins un combat par séance. » En gros, essayez de baliser tout ça sur les différents thèmes qui peuvent surgir. Par exemple, si on met de la romance, comment est-ce qu'on gère la romance dans le jeu ? Est-ce qu'elle n'arrive qu'avec les PNJ ? Est-ce qu'elle arrive entre les PJ ? Et si oui, comment on gère un peu tous ces aspects-là. Après, il y a évidemment tout ce qui est créa de perso, créa de groupe, pourquoi le groupe ensemble à ce moment-là, éventuellement des éléments de background commun, etc., qui vont correspondre aux besoins qu'on a définis avant de « qu'est-ce que vous voulez commun, qu'est-ce que vous avez envie de jouer ? » Par exemple, il y a des gens qui vont dire « moi je ne veux pas du tout jouer une famille, en tant que groupe, il y en a qui vont vouloir jouer que ça. » Ou par exemple, le niveau de concurrence et de compétition en groupe, est-ce qu'il y en a ? Est-ce qu'il n'y en a pas ? Ou est-ce qu'on est en coopération ? Est-ce qu'on se trahit ? Parce qu'il y a des gens pour qui ce n'est pas du tout possible d'envisager de se trahir dans un groupe de jeu de rôle. Donc voilà, c'est un certain nombre de questions qu'on aborde un peu dans les bouquins, mais tout ce qu'en fait de notre expérience qui a pu causer soucis avant, créer des tensions, en fait essayer en amont de réfléchir déjà à tout ça et de le baliser, pour

qu'une fois qu'on est en partie s'il arrive le moins possible, il n'y a pas de risque zéro. Mais on essaie quand même d'en discuter.

[Enquêteur] Tu as un exemple de mauvaise expérience qui t'a amené à améliorer ça par la suite ?

[David C.] Oui, bah typiquement sur la trahison, parmi les premières campagnes que je faisais, donc c'était des campagnes un peu politiques, il y avait des complots, etc. parce que c'était un peu la mode de Vampyr et autres jeux un petit peu comme ça. Et oui, il peut y avoir des accointances, notamment dans les clubs où, par exemple, il y a des gens qui sont MJ et ils vont être MJ à des tables différentes et ils peuvent se faire un petit club fermé de MJ, où ils se font des petites faveurs ou des traitements de faveurs, un peu entre eux. Et au bout d'un moment, quand on est dans le circuit un peu fermé des fois du club, ça commence un peu à se sentir. Et du coup, il y avait un côté « Ah, je t'ai donné le rôle du traître dans ce groupe » et en même temps, le reste du groupe n'avait vraiment aucun moyen de s'en rendre compte. En fait, le personnage était vraiment au-dessus des autres et donc ça crée un sentiment qu'on ne jouait pas tous sur le même tableau, qu'il y avait une forme de quelque chose qui n'était pas sur un pied d'égalité. Du coup, ça a été assez désagréable pour plein de gens de se dire « Si vous êtes en train de vous récompenser vos perso[s] sur les tables les uns des autres, ce n'est pas super rigolo pour nous, on n'est pas des figurants. » Et donc, il y a ce genre de tensions qui ont pu émerger. On avait une petite vingtaine d'années. Donc, il y avait tout un contexte de concurrence, de compétition, de gens qui voulaient avoir l'air plus malins que les autres tout simplement, mais je pense que ça arrive dans plein d'endroits en vérité.

[Enquêteur] Et comment cela s'est résolu ?

[David C.] Comment cela s'est résolu ? Je pense que les campagnes se sont plutôt terminées. Après, la vie fait que c'est aussi des relations étudiantes, que tout le monde bouge et qu'en fait, d'elles-mêmes, ces groupes-là n'ont pas forcément vocation à perdurer dans le temps. Donc, la vie fait aussi que ce ne sont plus des gens avec qui je joue aujourd'hui. Donc, on cherche un peu d'autres horizons. En vérité, à l'époque, on n'avait pas beaucoup d'outils, on ne parlait pas trop de sécurité émotionnelle et tout ça. Donc, ça s'est fait qu'on ne joue plus ensemble, mais pas que pour ça, pour plein d'autres raisons de contexte extérieur. Et aujourd'hui, on a quand même beaucoup plus d'outils pour gérer ça. Nous, il y a eu des tables où il y a eu des problèmes. Alors, ce n'est plus des problèmes de harcèlement à la table où un joueur avait pu commencer à avoir une attitude pas encore problématique, mais qui menaçait un peu de l'être avec une joueuse. Et en fait, on en a discuté, on s'est posés et on a discuté avec tout le monde autour de la table de ce qui se passait mal, pourquoi, quel comportement n'avait pas été OK, et essayer de corriger le tir en disant « ça, ça ne va pas, il ne faut pas faire ça » et on discutait ensemble pour que ça ne se reproduise plus. Mais voilà, on dit ça, maintenant, on a 40 ans passés. Donc forcément, on a appris des outils, on a eu des expériences qui font que maintenant, on peut faire ça. Mais c'est sûr que quand on commence ou qu'on ne connaît pas tous ces outils ou qu'émotionnellement, on est à un autre endroit parce qu'on a 20 ans et que forcément, c'est différent. Forcément, les situations ne se gèrent pas forcément de façon smooth.

[Enquêteur] Est-ce que tu as une belle anecdote de jeu ?

[David C.] J'en ai plein, heureusement !

[Enquêteur] Tu n'y aurais pas à jouer sinon, bien sûr ! Une qui te frappe tout de suite et rien que d'y repenser, t'en souris encore. Une belle anecdote de jeu...

[David C.] En fait, globalement, je pense que les belles anecdotes de jeu, c'est des belles surprises pour moi. C'est des choses auxquelles je ne m'attendais pas et où les gens m'ont amenée. C'est ça un peu la beauté du jeu de rôle aussi puisqu'on crée tous ensemble ce qui se passe autour de la table. Je réfléchis, mais je pense qu'un dernier truc qui m'a fait plaisir comme anecdote, c'est que je menais une partie de Donjons et Dragons à des amis, de façon assez classique. Il y a un espèce de boss de fin dans une ville où il y a un genre de carnaval et il y a une grande marionnette de carnaval qui, évidemment, crée le boss de fin qui est caché dedans avec un mage qui va invoquer une créature et j'avais mis, parce que j'aime bien faire ça dans le décor, mes différents éléments qui pouvaient servir au BG parce que, clairement, c'est pas un monstre qu'on peut passer un peu frontalement. On le sait, ça, dans Donjons et Dragons, il faut un peu tourner autour des fois. En fait, ils ont eu plein d'idées avec le décor que, moi, j'avais pas du tout. Par exemple, de se servir d'une autre marionnette qui était volante et de sauter dessus, etc. Et la façon dont ils ont collaboré avec les différents groupes de PNJ. Ils l'ont vraiment fait intelligemment et c'était super agréable. Et c'était une belle surprise de voir qu'ils n'avaient pas utilisé tous les éléments qu'on avait mis dans toutes les parties d'avant d'une façon très inattendue. Et ils avaient mis ça en place d'une façon super chouette. Et ça m'a vraiment fait plaisir de voir comme ils s'appropriaient ça.

[Enquêteur] Et d'après toi, qu'est-ce qui a pu permettre l'émergence, justement, de ces idées ?

[David C.] Je pense qu'on a beaucoup joué dans cette ville-là, dans cette cité-là. Et j'ai vraiment pris le temps, au début, d'être un peu en slowplay. Pas forcément ils vont faire des quêtes pour attraper des gobelins, mais vraiment, ils vont découvrir la ville, ils vont se faire des amis, des ennemis, ils vont rencontrer des gens. Ils vont un peu prendre sa température, découvrir quels sont leurs enjeux. Et le fait de pouvoir s'approprier tout ça et de comprendre un peu comment la cité fonctionne, je pense que ça leur a permis de ne pas juste être des gens qui viennent taper le monstre de la ville, mais au contraire de s'approprier. Et je pense que toute la mise en place un peu longue de ces éléments, enfin, longue, pas dans le sens ennuyeuse. Le but, c'était évidemment que ces phrases-là soient aussi chouettes et intéressantes que le reste. Le fait de prendre son temps là-dessus et de leur dire cet univers, vous pouvez vraiment l'explorer, vous l'approprier et agir dessus. Je pense que c'est ça qu'à la fin ils ont tout en tête, en fait. Ils ont en tête que il y a telle faction, il y a tel endroit, il y a telle chose qu'on peut utiliser de cette manière-là. Et le fait de l'avoir implanté très progressivement sans justement leur mettre, j'allais dire, sans leur lire 50 pages d'encyclopédie dans la tête, parce que personne ne fait ça heureusement, mais c'est quand même un travail qu'on sous-estime souvent, d'arriver à faire passer ce savoir de façon agréable et fluide. Là, ça a bien fonctionné, mais aussi parce qu'ils étaient super investis et qu'ils avaient vraiment envie. Ça a fonctionné. Et je pense qu'aussi, je m'étais un peu creusée en amont pour savoir comment pour chaque personnage, je pouvais introduire des éléments qui allaient les intéresser chacun en tant que personnage, en lien avec leur background, leur personnalité, leur quête perso, etc. C'est un peu comme un épisode de série permet de mettre le focus, par exemple, sur un personnage, sur sa expérience, pour que chacun ait quelque chose qui l'intéresse.

[Enquêteur] Au-delà des personnages, pourquoi les joueurs et les joueuses se sont-ils investis ?

[David C.] Je pense que, déjà, parce que c'est des amis. En gros, c'est des amis proches, donc je pense qu'il y a forcément un investissement, ou aussi, c'est un moment privilégié entre amis. Ou c'est aussi des gens, notamment, avec qui on fait du jeu de rôle grandeur nature, et on a pour coutume de dire entre nous que le jeu de rôle, en fait, c'est un peu un accélérateur de relation. On peut devenir très rapidement amis avec des gens en faisant du jeu de rôle qui soit grandeur nature ou sur table, et c'est un point de vue qu'on partage. Et en plus, on a mis cette campagne en place en mode on se fait plaisir, enfin voilà, moi je ne suis pas en mode boulot, ils sont en mode on s'investit et on va partager cette campagne au long

cours. En plus, on l'a fait en MJ tournant, cette campagne, histoire que ce ne soit pas toujours les mêmes qui aient la chance de maîtriser, justement. Donc, du coup, il y avait vraiment cette volonté de on passe un bon moment ensemble, on s'investit et c'est un des points importants de notre, j'allais dire, notre relation amicale. Donc, je pense que ça, ça joue aussi. Et puis, le fait que moi, je leur avais dit, je vous fais jouer dans mon univers que je crée moi. Et je n'ai pas fait beaucoup. Donc, je pense que ça aussi crée un enjeu pour eux de peut-être s'intéresser à ça, parce que personnellement, il y avait une importance. Et il y avait un enjeu pour moi. Donc, voilà, je pense que tout ça, tout ça, effectivement, joue pas mal sur la qualité des parties. Tu me dis que, du coup, le jeu de rôle est un accélérateur de relations, d'amitié.

[Enquêteur] Tu as eu l'inverse aussi ? Est-ce que ça a détruit de l'amitié ?

[David C.] Ouais, clairement. J'ai eu des tables où des gens, notamment quand on était étudiants, avec qui on avait des relations très fusionnelles, parce qu'on se voyait beaucoup, c'était des coloc. C'était du temps partagé en communauté, à peu près 24h24, surtout dans des espaces qui sont souvent pas très grands, avec de la fatigue, les études, un petit boulot, les contraintes qui font que, déjà, ça, ça joue. Et le fait, quand on joue, je pense, beaucoup tout le temps avec le même groupe, effectivement, il y a des tensions qui peuvent émerger, où les tensions de la vie peuvent influencer le jeu de rôle, et vice-versa. Et oui, moi, je me rappelle que ça a pu mettre fin à des amitiés, parce qu'il y avait des attitudes qui ont émergé pendant le jeu. Alors, soit, j'allais dire, des dissensions politiques fortes sur comment gérer un problème, où, du coup, ça a révélé des dissensions de valeur des personnes, qui ont été plus ou moins, on va dire, réconciliables, ou, tout simplement, des gens qui ont mal géré leur, toujours un peu la même chose, leur crush sur quelqu'un, et qui se sont mis à devenir harcelants, ou à faire passer des messages pendant le jeu de rôle de façon qui n'était vraiment pas du tout appropriée.

[Enquêteur] Peut-être pas à l'époque, mais est-ce que t'as pu gérer ça à ce moment-là ? Et si ça arrivait maintenant, si ça arrivait par moment, comment tu gèrerais ça ?

[David C.] Je pense qu'à l'époque, il y a eu clairement des conflits assez ouverts, qui ont donné plus ou moins lieu à des fins de relations, de façon assez classique, finale. Et je pense qu'aujourd'hui, comme je disais, on a tellement plus d'outils et un peu plus d'expérience, du coup, on le gérait plus avec des discussions. En disant, en général, je pense qu'un des pires trucs qui est arrivé, c'est qu'en plus, quand quelqu'un avait une mauvaise attitude à table, à l'époque où on était assez jeunes, t'avais le MJ qui faisait un peu le taulier, en mode, je vais le punir dans le jeu. En gros, j'ai fait arriver un mauvais truc à son personnage pour qu'il soit puni. Et non seulement, le joueur en face ne comprenait pas. Et en plus, c'était la pire idée parce que ça résolvait zéro problème, il y avait eu zéro discussion, mais à l'époque, ça paraissait des très bonnes idées. Non, ne faites pas ça chez vous, il ne faut pas faire comme ça, c'est pas bien. Et non, aujourd'hui, je pense que maintenant, de toute façon, dès qu'on sent qu'il y a un problème qui émerge à une table, même pendant la partie, on arrête la partie et on en discute. Et on se pose, on dit, des gens demandent, est-ce que ça va, est-ce qu'il y a vraiment un problème parce que je sens qu'il y a comme une tension, oui, non, et puis ensuite, on en parle. Et c'est impossible dès qu'il semble émerger en discutant de façon posée et un petit peu à froid avec tout le monde pour expliquer ce qui convient ou pas. Et après, soit les gens, ça leur convient, il reste et tout le monde essaye de faire des efforts sur la base de ce qu'on a défini, sur quoi on s'est mis d'accord. Et si ça ne marche pas, tout simplement, on arrête de jouer ensemble, peut-être que pour cette campagne, on reprendra pour une autre, mais ouais, on a quand même plus d'outils pour se dire, allez, maintenant, on dialogue, on en parle et on essaye de résoudre le problème de notre mieux et si ça aboutit par une rupture, tant pis, ça aboutit par une rupture. Mais voilà, on le prend le plus tôt possible.

[Enquêteur] On parle beaucoup d'outils depuis le début. On entend à la fois outils, j'entends en tout cas, outils de sécurité émotionnelle et à la fois expérience. Pour toi, quels sont les outils de sécurité émotionnelle qui sont les plus indispensables ?

[David C.] Ah ouais, on cite beaucoup toujours les mêmes, mais en fait, il y en a vraiment beaucoup.

Les plus indispensables, j'allais dire la tarte à la crème, notamment pour tout ce qui est one shot, c'est ce qu'Emilie Kerbos a défini dans son jeu qui s'appelle les lignes et les voiles. Les lignes, c'est les sujets dont on n'aborde pas du tout et les voiles qu'on peut évoquer. Et maintenant, on rajoute aussi beaucoup les farces et qu'est-ce que vous aimeriez voir dans la partie pour justement aussi avoir un côté qu'elles sont tes attentes sur ce jeu-là. Et ça, c'est vrai qu'au moins avec ça et la carte X, on a des outils en amont et un outil dont on peut se servir avant la partie. Donc on va dire que c'est les par réflexes que je vais utiliser de base. Par contre, sur une campagne au long cours, je pense que je vais quand même avoir des outils qui vont être plus creusés sur la discussion. Pour ce côté sécurité émotionnelle, mais aussi sur le côté sur qu'est-ce que tu aimes voir dans la partie. Donc ça va peut-être par exemple être une liste des thèmes de dire comment vous vous sentez par rapport à ces thèmes-là et est-ce que vous avez envie de les voir abordés, est-ce que ça vous botte qu'ils soient importants pendant la partie. Ça peut grossièrement aussi passer par des points réguliers. C'est tout bête, mais de refaire un point régulier sur la partie. Est-ce que ça vous plaît toujours, est-ce qu'il y a des choses qui ne vous plaisent pas trop parce qu'on se laisse un peu emporter souvent. Et refaire un petit tour de table sur comment les gens se sentent et ça prend toujours une direction qu'ils apprécient. Cette régularité là, je pense que c'est pas un outil à proprement parler, mais je pense qu'elle est importante.

[Enquêteur] Est-ce que pour toi utiliser des outils de sécurité émotionnelle, ça permet de pouvoir tout dire ?

[David C.] Oui, pour moi c'est précisément leur rôle. En fait, c'est plus des choses qui ouvrent, qui ferment contrairement à ce qu'on dit. Bien sûr qu'une ligne, c'est un interdit formel d'un thème qu'on ne doit pas aborder. Mais grâce à cet outil, c'est tout à fait possible de dire je ne vais pas monter une campagne de culte qui va être pure horreur, et voici les thèmes qui vont être abordés de façon descriptive, etc. J'aime bien aussi, il y a un outil qu'on a mis dans la boîte à outils du MJ où on met un niveau de à quel point on aborde les thèmes et comment. J'allais dire une déclinaison des voiles, en étant un peu plus précis sur comment précisément on va aborder les thèmes, et le niveau de violence qu'on peut y mettre. Pardon, j'ai oublié la question. Je suis perdue dans ma tête.

[Enquêteur] En plus, c'est bien parce que je l'improvise. Est-ce que les outils se permettent de tout dire ?

[David C.] Du coup, je trouve que ça permet, au contraire, même en se lançant dans un jeu extrêmement gore, de pouvoir le dire franchement et, en plus, même pour soi, si c'est sa volonté, de le faire avec des gens qui ont envie de le faire aussi. C'est vraiment très très bien et on a tout à y gagner. Parce que, franchement, se retrouver à lancer une campagne, avoir bossé dessus, ou même un one-shot, pour au final avoir des gens qui font la gueule ou qui s'en vont, sans même parler du fait que ça leur a fait du mal, qui est quand même le principal problème. Mais juste que ça ne leur plaise pas et de se retrouver et d'avoir cette déçue soi, d'avoir déçu tout le monde, franchement, ça ne sert en service à personne. Donc, oui, c'est vraiment des super moyens de mettre le curseur qu'on met sur quel thème, parce que moi, j'ai très envie d'aborder ça à ce moment-là.

[Enquêteur] Je suppose que... Je fais une présupposition. Est-ce que tu maîtrises le concept du flow ? (approbation de la tête) Est-ce que, pour toi, les outils de sécurité émotionnelle permettent d'atteindre le flow ?

[David C.] Je pense que ça fait partie des outils qui peuvent y permettre. Ce n'est évidemment pas le seul. Mais oui, je pense que ça y contribue parce qu'on peut lâcher prise, on peut se concentrer que sur le jeu et pas se dire « Attends, là, il est en train de m'amener vers une scène que je n'ai pas envie de vivre.» A priori, non, puisqu'on a dit qu'on ne le faisait pas. Du coup, ça permet de se détacher de cette tâche de fond qui tourne. En arrière-plan, en se laissant complètement aller dans le jeu.

En sécurité, en se disant « Si on tombe, il y a un filet. » Ça permet d'avoir l'esprit plus libre, je pense. J'en reviens sur les outils que j'aime bien. Il y a tout ce qui est atelier aussi. C'est intéressant de se mettre en condition avec des ateliers. C'est des choses qu'on fait aussi beaucoup, que ce soit dans le jeu de Rolls-Royce ou dans le jeu. Par exemple, il y a la Hot Seat que j'aime bien. On va poser plein de questions à quelqu'un autour de la table et il va répondre en tant que personnage. C'est super intéressant. Pas pour la sécurité émotionnelle, moi, ça m'en faut. A la base, c'est plutôt un outil de développement du personnage. De voir où il veut aller, où la joueuse veut emmener ce personnage. C'est quand même chouette pour créer du lien et capter assez vite les intentions et les goûts de l'autre. Ça peut donner des idées de jeu en plus. Et pour la sécurité émotionnelle, il y a même des ateliers où on se met en condition. Par exemple, ce personnage, on va le confronter à des insultes qui sont un peu celles avec lesquelles on condamne sa communauté dans ce monde-là. Pendant cinq minutes, on va lui dire des trucs et on va voir comment la personne réagit, si elle est OK avec ça, et comment on met tout ça en place et jusqu'où on peut aller, etc.

[Enquêteur] J'avais une autre question, je l'ai perdue en cours de route. J'ai pas noté assez vite. On parlait du flow, on parlait de sécurité émotionnelle. Oui, on n'est pas loin.

[David C.] Je disais que le flow, c'était un des outils qui pouvaient permettre parce que ça laissait l'esprit libre.

[Enquêteur] Quelle est pour toi la définition de la sécurité émotionnelle, au final ?

[David C.] C'est une bonne question. J'ai dû la mettre quelque part et puis j'ai oublié et j'ai encore changé d'avis. (rires)

Je pense que c'est vraiment l'idée de se donner les moyens d'avoir des émotions fortes en jeu tout en faisant en sorte qu'elles ne nous fassent pas du mal.

[Enquêteur] C'est clair, précis. Incroyable. On va creuser un peu. Des tables qui prônent la sécurité émotionnelle pour absolument tout dire.

[David C.] Je me demande quels outils elles utilisent parce que si par exemple, elles mettent des lignes et qu'il y a des gens qui mettent des lignes, elles pourront par définition plus tout dire si elles respectent la personne qui a mis la ligne et j'espère qu'elles le feront, sinon, ce n'est pas cool. C'est toujours pareil, si tout le monde y consent et que c'est tout le monde, allons-y. Parce qu'après, il y a deux types d'outils sécurité émotionnelle, il y a les outils prescriptifs donc ceux qu'on met en place avant la partie comme les

lignes et les voiles et les outils un peu palliatifs du genre s'il y a un problème pendant la partie, comment on le gère une fois que le problème est arrivé. Du coup, ça va aussi dépendre de quel type d'outils elles utilisent. Est-ce qu'elles mettent tout en début, c'est-à-dire en prescriptif, on va dire, et rien en palliatif ? Au contraire, elles se disent si il y a un problème, on gérera sur le coup. Mais moi, à partir du moment que tout le monde est OK avec ça et que ça fait plaisir à tout le monde, je n'ai pas à leur dire comment jouer et c'est cool. Et tant mieux, c'est une utilisation qui est aussi valable qu'une autre en vrai.

[Enquêteur] « Bonjour, je m'appelle Rodrigue, je suis rôleliste depuis 25 ans, j'ai mis une session 0 et une carte X. Ma table, elle est safe ? »

[David C.] Rien n'est safe. Rien n'est safe, jamais, nulle part. Voilà, ça c'est ni les tables de jeu de rôle ni nulle part. Rien n'est safe. On peut se donner les moyens de rendre les choses les plus safe possible, mais justement, partir du principe que quelque chose est safe, c'est déjà commettre une erreur. Voilà, on va juste faire en sorte que ce soit le plus sécurisant possible et de faire en sorte que si jamais il y a un problème qui arrive, on le gère vraiment de notre mieux.

Mais partir du principe que les choses seront safe, les problèmes, ils arrivent dans tous les groupes, toutes les communautés, tout le temps, peu importe la bonne volonté des gens, parce que c'est comme ça, il n'y a pas de perfection dans ce monde-là.

[Enquêteur] Petite digression, c'est quoi ton avis sur la carte X ?

[David C.] La carte X, elle a focalisé beaucoup, trop à mon avis, de discussions. Elle est devenue un peu l'épouvantail de la sécurité émotionnelle, alors comme je disais, il y a vraiment plein d'autres outils là-dessus.

C'est un outil comme un autre en rien. Moi je l'utilise souvent, même dans des parties de con ou quoi, parce que tout le monde la connaît, parce que c'est assez facile, parce que c'est vraiment les joueurs, ces visuels qui ont la main dessus, qui peuvent taper dessus si jamais il y a un problème. Mais voilà, c'est un outil comme un autre qui a ses avantages et ses inconvénients. Je ne sais pas pourquoi, je pense qu'elle a cristallisé toutes ces discussions, parce que les gens ont pu la prendre pour une forme de censure, etc. Et c'est pour ça que, je pense qu'elle a eu un côté ambivalent, où nous ce qu'on se tue à dire avec Jérôme, c'est que justement, ça permet de dire plus de choses. Il y a des gens qui pensent que ça permet, au contraire que ça interdit et que ça oblige à dire moins de choses.

Je ne pense pas que ce soit le cas. Mais oui, je pense qu'elle a juste cristallisé les discussions parce qu'elle était plus connue, parce qu'elle est facile à mettre en place en con, parce qu'elle est visuelle et voilà. Mais du coup, je n'ai pas d'avis, je trouve que c'est un outil comme un autre.

[Enquêteur] Ok, super. On va arriver à la fin de mes questions. Encore deux petites. Est-ce que tu as des ressources à partager sur le sujet, ou des choses qui t'ont inspiré sur le sujet de la sécurité émotionnelle des gens ?

[David C.] L'article qu'on a fait dans la boîte aux outils du MJ est gratuit en ligne en PDF sur notre blog site. Et je pense que c'est à peu près le truc le plus complet qu'on ait fait avec Jérôme, parce que ça recense justement pas mal d'autres outils. En plus de la carte X, et ça explique bien la différence

prescriptive-palliative, comment on peut les utiliser et pourquoi. Et je pense qu'on donne un point de vue assez fidèle à ce qu'on pense dans le fond de cette question de sécurité émotionnelle, grossièrement. Et puis, c'est vrai qu'on nous a pas mal appelés pour écrire dessus, et maintenant c'est un peu lassé, parce qu'on ne veut pas toujours dire la même chose. On aime bien que vous le disiez aussi. En vrai, la question qu'on se pose maintenant sur tout ça, maintenant que c'est un peu plus rentré dans les mœurs, c'est de se dire, en fait, l'idée, vu que ce n'est pas de s'interdire d'aborder des sujets difficiles, c'est comment on le fait intelligemment. Et justement, le fait de ne pas s'interdire, plutôt de dire aux gens, ne faites pas ça, leur dire, voilà comment le faire de façon intelligente, le plus safe possible, et surtout fun pour le jeu. Enfin, fun, intéressant pour le jeu. Et on est vraiment dans ces réflexions-là, aujourd'hui, qui sont vraiment très difficiles, parce qu'elles sont un peu touchy. Mais voilà, on est plutôt, justement, dans cette direction où on creuse l'intérêt d'aborder ces sujets, de le faire bien, plutôt que de juste les dégager. Bien sûr, c'est tout à fait valable de les dégager, mais nous, ce qui nous intéresse aujourd'hui, c'est, pour les gens qui ne veulent pas les dégager, ou qui veulent les aborder, leur donner des vies pour le faire intelligemment. Et l'article, tu le trouveras dans la section téléchargement de sortir de l'auberge, je pense, en accès libre, voilà.

[Enquêteur] Donc, oui, je suis plus ou moins devant, parce que c'est en marque-page depuis des mois, des mois et des mois, bien entendu. Est-ce que tu as un dernier mot à faire passer avant que j'arrête l'enregistrement ?

[David C.] Eh bien, c'est un peu ce que j'ai déjà dit, je pense que le dernier mot, c'est vraiment, si vous sentez qu'il y a un problème qui émerge à votre table, posez-vous et parlez-en tranquillement dès le début, quoi. Parce qu'a priori, ça se résout quand même vachement mieux en amont, et quand les gens peuvent se poser et discuter avant que ça prenne des proportions, où la rancœur s'accumule, où les problèmes s'accumulent. Et c'est toujours faisable, et aujourd'hui, entre le net et tout, il y a quand même vachement d'outils à dispo pour le faire. Et les jeux en donnent aussi maintenant beaucoup.

Donc voilà, ça doit rester des moments qu'on aime, et vraiment, si ça commence à être plus des moments qu'on aime, c'est qu'il y a un truc qui ne va pas, et prenez le problème, et n'essayez pas de le mettre sous le tapis.

[Enquêteur] Très bien, merci beaucoup.

Entretien Matthieu Bé

[Enquêteur] Eh bien bonjour, je me présente, je m'appelle Nicolas "Jack" Nivlet, je suis étudiant en licence pro médiation par le jeu et gestion de ludothèque, dans ce cadre j'écris un mémoire sur les pratiques du jeu de rôle, est-ce que tu peux te présenter en quelques mots s'il te plaît ?

[Bé M.] Eh bien oui tout à fait, je m'appelle Mathieu Brabose, Mathieu B sur les réseaux sociaux depuis 2018, j'habite dans la région de Lyon à la campagne, un pied à la campagne un pied à la ville, je suis papa de deux jeunes filles et marié, dans la vie je suis entrepreneur en informatique et je joue au jeu de rôle depuis un petit moment déjà.

[Enquêteur] Très bien. Depuis combien de temps tu joues au jeu de rôle ?

[Bé M.] Depuis la classe de seconde au lycée, donc tu vois, classe de seconde au lycée on a quel âge, on a 14 ans, un truc comme ça ?

[Enquêteur] Oui 14-15, un truc comme ça. Ça commence à remonter un petit peu la classe de lycée.

[Bé M.] Ça fait un moment déjà.

[Enquêteur] Comment est-ce que tu as découvert le jeu de rôle ?

[Bé M.] Eh bien je me suis assis au fond de la classe, parce que j'étais un garçon vachement introverti et qui n'aimait pas spécialement l'école, je me suis assis au fond de la classe près du radiateur à côté d'un grand chevelu qui faisait du jeu de rôle et qui cherchait du monde pour garnir une table de jeux et de fil en aiguille on s'est mis à jouer une fois par mois des week-ends entiers de jeu de rôle où chaque personne présente présentait un jeu et maîtrisait un jeu.

À côté de ça on a fait plein de choses, on a fait du wargame, on a fait du jeu de société, on a fabriqué des épées en mousse pour se taper la gueule dans les bois et on a fini par, à la fin du lycée, avant le départ de mon pote qui a quitté la scolarité avant le bac, organiser des soirées enquêtes. Parce qu'à l'époque quand tu allais dans les boutiques de jeux de rôle, tu trouvais des magnifiques pochettes cartonnées dans lesquelles il y avait plein de choses pour organiser tes propres mini-GN, donc des murder parties. Et là on en a fait un petit paquet et j'ai continué après le lycée.

Donc j'ai touché un peu à tous les domaines, j'ai pris de plein but en fait, je suis passé du Monopoly à jeux de rôle, Warhammer 40 000, Cry Avoid, des murder parties, créer des jeux de rôle, masteriser mes premiers jeux de rôle en deux ans, en deux ans et demi. Donc c'était assez génial comme époque en termes de découverte.

[Enquêteur] Effectivement. Donc tu as répondu un petit peu à ma question, est-ce que tu es principalement maître de jeux, meneur de jeu plutôt, ou joueur ?

[Bé M.] Et bien, ni l'un ni l'autre, parce qu'aujourd'hui je joue à des jeux tous MJ où on est tous un peu à la fois joueur et à la fois MJ. Le rôle de MJ est réparti entre plein de personnes en fonction des situations, des paroles et du rythme de tout le monde. Mais à la base, je suis un MJ qui, quand j'ai commencé, c'était vraiment le gros flip d'être un MJ, parce que garçon introverti et tout.

Alors j'avais commencé avec un supplément hors série qui présentait le système basique en Casus Belli. Et je me rappelle, j'avais passé deux mois d'être à psychoter, à me dire comment c'est possible, comment ça peut marcher et tout, et c'était vraiment le gros stress à chaque fois. Pour moi, le phénomène de MJ et notamment l'écriture ou l'interprétation de scénarios, ça a toujours été une certaine violence que je me faisais de faire ça.

Et c'est pour ça que quand j'ai découvert les jeux sans scénarios ou même les jeux sans MJ uniques, et fixement toute la partie, ça m'a vraiment beaucoup aidé à faire plus de jeux de rôle.

[Enquêteur] Est-ce que tu as des exemples de JDR comme ceux-ci à me proposer ?

[Bé M.] Oui, plein, j'en ai des références, c'était plein.

[Enquêteur] Alors oui, j'ai lu le site (rire), mais lesquels te viennent en premier à la tête ?

[Bé M.] On va commencer par les premiers, les premiers que j'ai pratiqués, ça a été Fiasco, ça on parle des alentours de 2011-2012 je crois, Fiasco, Fiasco, Zombie Cinema aussi, et puis après, par la suite, ça a été Prosopo... Prosopopée sans MJ, et puis récemment, Dream Askew, For The Queen, je peux t'en citer plein en fait, jusque que je suis au réveil et que je n'ai plus qu'une seule tasse de café, c'est vraiment ma cam en fait, ce genre de jeu. Les jeux pour jouer à deux joueurs sans MJ aussi, It Will Come Back, il existe des tonnes de ces jeux-là, ils commencent à en avoir de plus en plus traduits en français, donc c'est chouette aussi.

[Enquêteur] Comment est-ce que tu prépares tes parties ?

[Bé M.] Je ne les prépare pas, c'est ça qui est génial. Je joue beaucoup en ligne, et souvent, quand je propose une partie, c'est avec un nouveau jeu. Comme je dis souvent, ma préparation de partie, ça consiste déjà à traduire le jeu, parce que je ne le trouve pas dans le commerce en français, je l'ai chiné sur internet.

De nos jours, depuis fin 2017, début 2018, on a la chance d'avoir sur Itch.io une énorme concentration de jeux hétéroclites et passionnantes en anglais. A l'époque, c'était sur les sites perso, des gens en suivant, il n'y avait pas trop de podcasts il y a longtemps, mais c'était les blogs. Donc ma préparation de partie, ça commence par traduire les jeux.

Parler autour de moi et voir qui est intéressé, trouver un créneau, et puis après, let's go. C'est vraiment ça, je joue à des jeux sans préparation.

[Enquêteur] Effectivement, mais au-delà de la traduction, disons que le jeu est traduit, la traduction est extrêmement fidèle à la volonté de l'auteur ou de l'autrice, tu as trouvé un créneau pour réunir des gens, comment ça se passe ?

[Bé M.] Ah oui, d'accord, ça se passe principalement sur internet, parce que depuis 2015, je me suis excentré de la ville, je suis un pied à la campagne, un pied à la ville, je suis un peu loin, et puis j'ai plusieurs activités professionnelles, beaucoup de loisirs et une application dans des associations, donc je n'ai pas le temps la journée de faire des partitions de rôle, les week-ends, je les consacre à ma famille. C'est plutôt soir de semaine, on se réunit sur un serveur Discord, comme on fait actuellement pour cette interview, j'ai préparé ce qu'on appelle un tapis virtuel, maintenant on appelle ça un board, mais grossièrement c'est un outil de partage de visuel et de texte sur internet, Discord nous sert pour l'audio, à une époque on enregistrait nos parties, on utilisait Craig, et donc je commence par une présentation du jeu, en général j'ai prévu sur mon tapis de jeu virtuel, auquel tout le monde a accès en visuel, des récapitulatifs du jeu, sous forme d'encadrer, si c'est un jeu qui demande beaucoup d'explications, on va passer énormément de temps à l'explication des règles, je vais dire aux gens qu'on va d'abord rentrer dans le jeu, parce qu'il faut vraiment comprendre ça, on va y consacrer une heure, et au final on ne jouera peut-être qu'une heure, est-ce que vous êtes d'accord oui ou non ?

Les gens vont dire non, on veut jouer, on est fatigué, etc. Je décompose l'entrée dans le jeu en plusieurs phases, et je fais en sorte qu'on ajoute des règles au fur et à mesure, c'est assez rare quand même. L'idée c'est ça, je présente d'abord toutes les règles du jeu, et après on commence, comme quand tu mets les pieds dans l'eau froide au début, tu y trempes un orteil, et après tu remplis une jambe, etc.

J'utilise aussi des outils, c'est très important dans ma pratique, parce que comme je ne connais pas les gens, je ne les vois pas, je n'ai que l'audio, il me faut être certain que tout le monde est sur la même page,

on accorde nos violons, il faut que tout le monde se sente OK avec ce qu'on est en train de jouer, il faut que tout le monde ait le temps, si on va jouer 1h30, 2h30, 3h, que tout le monde trouve ce qu'il est venu chercher, que je comprenne les attentes des gens, ce qu'ils espèrent trouver, les lignes, les voiles, les phares, tout ça c'est du jargonnage, mais grossso modo, on accorde nos violons sur ce qu'on a envie de jouer, ce qu'on n'a pas envie de jouer, et quelles sont les limites personnelles des gens, les limites de la table en termes de thématiques qu'on veut aborder, si on a des jeux à thématiques adultes, et puis à la fin de la partie, je propose aux gens de savoir s'ils ont besoin de débriefer, ou s'ils ont besoin de quelque chose, et si les jeux ont été un peu intenses, je propose même le lendemain, de se rencontrer avec les gens pour savoir comment ça va, ce qu'on appelle le phénomène de bleed, une sorte de petite spleen, une petite blouse post-partie.

[Enquêteur] Ok, très bien. Est-ce que tu peux me raconter une anecdote ultra positive, et une anecdote ultra négative, qui te sont arrivées en partie, que tu sois côté joueur, MJ, ou les deux en même temps ?

[Bé M.] Ouais, des expériences ultra positives, il y en a eu beaucoup, parce que je pense que, même si je joue à plein de jeux, j'ai l'impression que j'arrive à avoir... Il y a des gens qui diront que pour avoir une bonne partie de jeux de rôle, il faut avoir un bon jeu, moi je pense que non, pour avoir une bonne partie de jeux de rôle, il faut que ça se passe bien entre les gens qui jouent ensemble. Donc j'ai l'impression que j'arrive en ce moment à réunir assez bien les bonnes conditions pour que tout le monde se sente bien à la table, et du coup, des expériences positives, les expériences positives, ça va être ces moments où t'as envie de te poser, c'est chouette ce qu'on est en train de raconter ensemble.

Les expériences positives, c'est souvent quand t'arrives avec très peu d'attente, et au bout d'une heure ou deux, à trois ou quatre personnes, on a créé quelque chose de génial, qui dépasse tout ce que chacun aurait pu créer dans son coin. Les expériences positives, c'est ces moments où tu t'enfonces dans ton fauteuil, t'as une petite larme à l'oeil, et tu te dis, je kiffe ce qu'on est en train de raconter, ce qu'on est en train de vivre nos personnages là maintenant. C'est vraiment ça.

Pour le négatif, je me suis retrouvé il y a quelques années de ça, il y a peut-être deux ou trois ans, dans un jeu dans lequel je n'arrivais pas à exprimer le fait que je ne me sentais pas bien par rapport à ce qui arrivait à mon personnage. Et en fait, c'était des lancers ratés aléatoires, sans arrêt, il était de plus en plus dans la mouise, et le jeu m'avait été vendu comme un jeu feel-good, qui parlait des émotions, et les trois autres joueurs avec qui je jouais, qui sont pourtant des très bons amis avec qui je n'ai aucun souci à m'exprimer, qui faisaient ce qu'ils étaient en train de faire, et ils ne voyaient pas que moi, je me détachais de la partie, et je me disais, je passe mon tour, ça ne m'intéresse pas. Donc c'était ma dernière et une de mes rares expériences un peu badantes sur un jeu feel-good, où il ne se passait pas grand-chose ni d'horreur psychologique, ni d'horreur physique pour mon personnage.

Ce n'était pas le bon soir, et ce n'était pas la bonne situation.

[Enquêteur] Tu me parles de bon soir ou de bonne condition, pour toi c'est quoi les bonnes conditions ?

[Bé M.] Les bonnes conditions, c'est la condition où tout le monde est toujours à l'écoute des autres participants. Il n'y a pas vraiment de moyen d'avoir le bon soir et les bonnes conditions. Il faut juste sans arrêt checker si tout le monde est encore OK pour jouer.

Ça peut être une personne qui ne te l'a pas dit, parce qu'elle voulait absolument jouer avec toi, elle ne voulait pas annuler la partie au dernier moment, mais peut-être qu'elle est très fatiguée, peut-être qu'elle a juste envie de jouer une heure et demie, et qu'au bout d'une heure et demie, elle a complètement décroché. Elle est en train de lutter par politesse pour rester avec nous, mais peut-être qu'au bout d'une heure et demie, on s'arrête de jouer. Les bonnes conditions, c'est faire des pauses, avoir un dialogue adulte, dans le sens où on respecte les autres et on essaie de se dire les choses. Que pour jouer, la partie n'est pas très importante. Ce qui est important, c'est les personnes qui sont en train de jouer. Sinon, ça ne sert à rien qu'on n'ait pas une industrie.

[Enquêteur] Tu m'as parlé de sécurité émotionnelle tout à l'heure, et surtout des lignes, des voiles et des phares. Hormis cet outil-là, quels seraient pour toi tes outils de sécurité émotionnelle préférés, ou du moins indispensables à une partie ?

[Bé M.] Indispensable, la pause. A n'importe quel moment, demander une pause. On peut toujours demander une pause à un moment donné. Cette pause peut être le moment où on discute, ou le moment où personne ne va s'isoler, va aller au petit coin, boire un verre d'eau, n'importe quoi. La pause, c'est extrêmement important, c'est super utile. Ça peut être le moment où on va discuter de ce qui s'est passé juste avant et on va revenir dessus, etc. La pause, c'est un peu l'outil Joker, qui fait un peu X-Card, on peut revenir en arrière, changer des choses, ça fait moins de discussions, on re-check, ça fait une heure et demie qu'on joue, est-ce que tout le monde est encore réveillé ? La pause, c'est très très bien. Et puis le fait qu'on peut s'arrêter de jouer à n'importe quel moment. Les lignes, les voiles, la pause qui me sert de carte X un petit peu, et le fait que la partie est moins importante que les joueurs, ça on peut s'arrêter de jouer quand on veut.

[Enquêteur]

Petit écart "carte X", quel est ton avis dessus ?

[Bé M.] C'est un outil très compliqué, qui a été créé pour de très bonnes raisons, qui a été très difficile à expliquer, aux gens qui n'étaient pas sensibilisés au fait qu'on pouvait éprouver de l'empathie pour les autres personnes sous la table, ça a permis d'introduire le concept que les joueurs sont plus importants que ce qui est en train de se jouer à la partie. Parce que dans les jeux de rôle, comme on vient d'un univers où traditionnellement dans ces jeux, tu avais un M.J. qui travaillait des fois pendant 2 mois, 6 mois à créer son jeu, son scénario, que sais-je, à comprendre un jeu compliqué, etc. Tu avais une personne qui fournissait beaucoup de travail en asymétrie totale, et donc tu avais une personne qui arrivait à la table en disant respectez-moi, je viens d'y passer 2-3 mois de ma vie, et des fois de manière très légitime. Sauf qu'il ne fallait pas oublier que cette personne-là était là pour jouer. C'était plutôt le jeu qui posait un problème là-dedans. Un jeu qui te demande 3 mois de préparation, qui te pousse des attentes pas possibles, qui des fois va te pousser à te coucher à point d'heure pour pouvoir lire des trucs, écrire des choses, prendre des notes, etc.

Toi tu kiffes quand tu fais ça en plus, c'est un peu très rigolo. Moi j'aime pas, mais il y a des gens qui kiffent ça. Et tu arrives à une table et tout d'un coup, t'as une attente par rapport aux autres joueurs.

Sauf qu'en fait là, c'est juste peut-être même ta bande de potes ou des inconnus qui sont juste là pour jouer avec toi. Ils voudraient que tu t'amuses. Mais peut-être que toi tu t'amuses pas à ce moment-là. T'as surtout envie de faire ce que t'as préparé. Donc la X-Card a permis de prendre du recul par rapport à ça. Elle a permis aussi de remuer un peu la fange d'Internet et de permettre de voir un peu les positions des

gens par rapport à ça. Tu vois en ce moment, aux Etats-Unis, on a un espèce de mouvement des catho-intégristes qui disent que l'empathie c'est pas bien. En découvrant un peu ça, il y a une dizaine d'années avec la X-Card dans les milieux de jeux de rôle. Les gens disaient que l'empathie envers les joueurs, on n'est pas là pour se battre et c'est pas très important. Avec tous les discours des vrais mecs et des gens très à droite là-dessus. Donc c'était intéressant pour ça, c'était chouette. Est-ce que c'est un outil ultime ? Est-ce que c'est le meilleur des outils ? Pas forcément, mais comprendre pourquoi ça a été créé et pourquoi, d'une manière ou d'une autre, la X-Card est importante dans ta partie, mais si tu ne l'utilises pas directement et que tu l'adaptes à ta sauce, ça c'est important. Un outil ça ne reste jamais qu'un outil.

Par exemple, le MJ pour moi c'est un outil, le D20 c'est un outil, la prise de notes c'est un outil. On ne pourra jamais imposer aux gens de dire il faut que tu joues de cette façon là. Par contre, qu'ils comprennent pourquoi ça peut être intéressant d'utiliser l'Ice Card ou d'utiliser un D pour prendre des notes, c'est intéressant.

[Enquêteur] Est-ce que tu joues souvent avec des inconnus ?

[Bé M.] Toujours, oui. Toujours. C'est rare quand je retrouve des potes et que je joue avec eux, mais dans ces cas-là je suis comme un dingue. Je test systématiquement des jeux nouveaux à chaque fois. Rares exceptions, tu vois, j'ai une compagne qui joue avec des Monsters Hearts depuis un an et demi mais c'est pour une chaîne Twitch et des amis, des connaissances sur Internet auxquelles je me suis attaché. Mais sinon c'est toujours des inconnus.

Il y a même des gens avec qui je joue depuis 3-4 ans mais qui sont restés entre guillemets des inconnus. Je les croiserais dans la rue, on se croiserait dans n'importe quelle circonstance, on ne se reconnaîtrait pas.

[Enquêteur] C'est la puissance du vocal et du Discord.

[Bé M.] Et ça permet du coup de jouer avec des inconnus. Pourquoi je joue avec des inconnus ? Parce qu'à un moment donné, je proposais des jeux où mon petit groupe de jeux de rôle qui testait des trucs un peu expérimentaux ils ont explosé parce qu'on s'est un peu répartis autour de Lyon aux quatre coins de la région.

Du coup il n'y avait que par Internet que je pouvais trouver des gens toujours OK pour jouer à des jeux où tu vas jouer une communauté queer pendant l'apocalypse c'est pas forcément avec n'importe qui que tu peux y jouer. Et puis si tu peux jouer avec des personnes qui sont elles-mêmes gays, lesbiennes, engagées au niveau des cultures queer c'est vachement plus intéressant. Moi je ne suis pas personnellement queer donc du coup j'ai appris plein de trucs à ce moment-là.

Jouer à des jeux super positifs ce qu'on appelle les Wholesome Games dans les jeux vidéo c'est pas forcément les thématiques de tous les jours dans les clubs de jeux de rôle. Si tu viens avec un Animal Crossing où tout d'un coup on va juste planter des carottes et teindre nos t-shirts en violet pendant deux heures peut-être que les gens vont te regarder avec des gros yeux en disant dans un café jeux de société ils proposent ça à des familles et pas à nous. Nous on est des vrais mecs ou des vrais nanas tatoués on veut buter des horreurs de l'espace avec des gros flingues.

Donc jouer avec des inconnus ça permet ça ça permet de proposer des trucs et puis les gens qui sont intéressés viennent.

[Enquêteur] Est-ce que tu peux me citer différents outils de sécurité émotionnelle pour repartir simple.

[Bé M.] c'est une interview de bon matin je suis sur ma ludothèque et j'avais référencé les outils que Gaël Sacré avait mis dans un coin alors qu'est-ce qu'on a comme outils de sécurité émotionnelle on en a parlé changer de script c'est pas mal c'est une sorte de table de mixage qui permet d'avancer, de reculer technique du luxton c'est une autre nuance de la carte X plus que les outils en eux-mêmes c'est pas les outils en eux-mêmes qui sont intéressants parce qu'en fin de compte je pense qu'il y a beaucoup de tables de jeu de rôle depuis longtemps les plus aware et les plus empathiques par rapport à ce qu'il se passe autour d'une table de jeu c'est des garde-fous être attentif et à l'écoute de tout le monde et comprendre pourquoi on nous met en place de la sécurité émotionnelle et pourquoi ça peut ne pas marcher du tout même si on nous le met en place il faut se rendre compte que c'est un jeu social le jeu de rôle je me suis fait prendre par le piège de la sécurité émotionnelle en pensant que parce qu'on avait dit qu'on en mettait en place ça allait bien se passer mais ça ne marche pas forcément il faut avoir conscience de tout ça il y a des limites, des limitations, des critiques qui sont exprimées parce qu'il peut très bien y avoir des critiques tout à fait entendables et que c'est des outils qui sont à intégrer, à expliquer, à comprendre comprendre les limites comprendre que c'est pas une fin en soi et qu'il ne faut pas hésiter à créer les siens et à les publier tant qu'à faire les mettre sur un coin de blog, de réseau social, de n'importe quoi pour que les gens les voient et que ça les fasse réfléchir aussi atypique dans quel sens ?

[Enquêteur] dans le sens originaux tu veux dire ?

[Bé M.] assez original tu as un outil qui s'appelle "je me suis Xcardé" qui permet de rappeler qu'on peut utiliser la Xcard également quand on joue en solo je ne joue pas assez solo pour pouvoir l'avoir utilisé mais je trouve ça très pertinent aussi parce qu'on peut se retrouver très vite embarqué dans un jeu solo dans son propre RPG ou par le jeu dans des trucs un peu bizarres que l'on ne maîtrise pas trop le truc que j'ai jamais essayé c'est les questionnaires de préparation de partie un peu comme un formulaire CERFA, tu as plein de cases à cocher mais il y a des gens qui s'en servent et ça marche très très bien ça doit venir du GN je pense comme toutes les bonnes idées ils sont très en avance sur les pratiques des jeux de rôle et les GNistes l'auto Xcard en solo et le formulaire je trouve que c'est des trucs assez atypiques qu'on ne voit pas beaucoup.

[Enquêteur] De ce que je vois, il y a deux grandes tendances par rapport aux outils de sécurité émotionnelle l'un est plus dans l'inclusivité dans le sens où tout le monde peut jouer et l'autre grand mouvement c'est le fait qu'on peut dépasser les lignes qui ont été établies comme des limites acceptables sur des thèmes, des sujets des situations sur quelle partie de l'échelle tu te situerais ?

[Bé M.] sur la première c'est à dire qu'à partir du moment où on a fixé des limites on les respecte sinon ça serait partie des limites c'est à dire qu'on dépasse les limites c'est étonnant, je ne reconnaissais pas mais je vois pourquoi on peut vouloir dépasser certaines limites ce n'est pas des limites de la table ce sont des limites sociales, conventionnelles dans un jeu qui pourrait parler d'horreur personnelle et de transformation des corps on peut très bien imaginer qu'à un moment donné on s'autorise à ce que ça devienne très grave et que même le corps des personnages des PNJ, des trucs qui explosent des morceaux de chair qui prennent vie qui commencent à devenir autonomes ou que les corps changent, se retournent un peu cinématographique gore mais ça ne fait pas partie des limites de la table puisque la table aurait dit que c'est bon à partir du moment où tu dis que tu fixes des limites c'est un peu comme dire quand tu rentres chez moi, tu ne fais pas pipi sur le tapis normalement quand tu as passé les 2 ans et que tu n'es pas un géant, on n'a pas besoin de te le dire ça fait partie des acquis sociaux tu ne fais pas pipi sur le tapis ou alors c'est qu'il est très tard et que tout le monde est dans la saleté donc à partir du

moment où c'est compris tu ne fais pas pipi sur le tapis si à un moment donné tu commences à pisser sur le tapis il y a un gros souci les limites de la sécurité émotionnelle c'est des conventions sociales qu'on se fixe donc à partir du moment où on les dépasserait sans l'accord de tout le monde c'est qu'on n'est plus en train de participer à la même soirée si tout le monde est en train de jouer au bridge au coin du feu et qu'il y en a un qui commence à pisser sur le tapis parce que ça fait 6 heures qu'il est en mode drinking il ne fait pas la même soirée que les autres.

[Enquêteur] Comment vois-tu que quelqu'un passe une bonne soirée ou une mauvaise soirée ?

[Bé M.] je lui pose la question régulièrement pendant la partie il n'y a pas d'autre façon j'en connais pas étant donné que je ne chiffre pas les gens je leur pose la question et pour ça il faut faire des pauses pour moi la pause c'est un outil très puissant effectivement est-ce que tu aurais des ressources à partager sur le sujet ?

[Enquêteur] ou des ressources très intéressantes que tu as découvertes récemment ? ou des contacts qui parlent de tous ces sujets ?

[Bé M.] Sur les pauses ?

[Enquêteur] Sur les outils en général.

[Bé M.] je pense récemment on avait fait un article il y a quelques années sur briefer et débriefer un jeu de rôle avec une fille avec laquelle j'ai beaucoup joué qui est devenue une copine d'internet qui s'appelle Macalys, ces ressources sont toujours d'actualité à l'époque on n'avait pas dit trop de conneries j'ai mûri sur ces sujets la pause ça vient d'un jeu de rôle que j'ai lu depuis un an ou deux je ne me rappelle plus son nom mais ça vaudrait le coup d'en faire un article dessus.

[Enquêteur] Est-ce qu'il y a un dernier mot que tu souhaiterais ajouter sur le sujet ?

[Bé M.] Sur la sécurité émotionnelle ? je pense que je l'ai déjà dit mais je vais le redire la sécurité émotionnelle ce n'est pas des outils magiques ce n'est pas une autorité imposée par des gens très talentueux qui travaillent sur la question ce sont des choses qui se pratiquent il faut s'approprier le sujet respecter soi-même et respecter les autres on parle des valeurs du rugby c'est quoi ? c'est la fraternité, c'est l'entraide c'est le dépassement de soi en tant qu'équipe c'est quoi les valeurs du golf ? c'est quoi la valeur de la natation ? c'est quoi les valeurs du jeu de rôle ? en termes de compétences que tu développes ? Je me respecte moi-même je respecte les autres je fais de l'empathie ça ne veut pas dire qu'on va tous jouer à des jeux très grand public avec très peu de sujets matures ça dépend de nous la sécurité émotionnelle c'est une manière d'aborder ça je trouve ça dommage de ne pas avoir abordé ça dès le départ dans nos discussions sur internet quand je dis nous c'est en tant que masse des gens qui jouent au jeu de rôle il n'y a pas une communauté du jeu de rôle, ce n'est que des individus et des groupes d'individus qui... Mais là-dessus, la discussion n'a pas été abordée sous cet angle là, et je trouve ça dommage, en fait, car je pense que cela aurait été plus simple de l'expliquer et plus simple de le faire comprendre pour tout le monde.

[Enquêteur] C'est noté.