

ptg  ptb

L'e-magazine de fond des rôlistes, en V.F.

Le JdR, de l'art ou du cochon ?



EBOOK PTGPTB (VF) N°11

Sommaire

[Ça commence ici...](#)

[Édito](#)

[Là où l'histoire finit et où le jeu commence](#)

[Les bonnes histoires font-elles de bonnes parties ?](#)

[La linéarité dans les jeux](#)

[Fiction non-linéaire](#)

[Fiction hypertexte](#)

[Livres-jeu](#)

[Aventures en solitaire et jeux de plateau à paragraphes](#)

[Les jeux vidéo d'aventure en mode texte et les jeux vidéo d'aventure graphiques](#)

[JdR sur PC et consoles](#)

[JdR sur table](#)

[Le continuum entre histoires et jeux](#)

[Susciter des émotions avec les jeux](#)

[Fiction jouable ?](#)

[Comment faire plein de brouzoufs en écrivant des histoires de nelfes et de nains](#)

[Écrire de la science-fiction crédible](#)

[Lexicon RPG : un jeu de rôle](#)

[La Belle Époqualypse](#)

[Mais est-ce un Art ?](#)

[L'important, c'est la technique](#)

[Le Manifeste Dogme 99](#)

[Le Vœu de chasteté](#)

[Pourquoi le Dogme 99 ?](#)

[Les commentaires des auteurs sur le Vœu de chasteté](#)

[L'avenir](#)

[Manifeste pour le 10e art](#)

[L'art du rêve](#)

[Pour une politique de l'imaginaire](#)

[Se tenir au courant](#)

[Les ebooks Places to go, People to be \(VF\)](#)

[Crédits](#)

Ça commence ici...

Mention légale importante :

Si vous souhaitez partager cet ebook, nous vous encourageons à mettre un lien vers la page de notre site (ptgptb.fr) plutôt que de le pomper honteusement.

En effet, tous les textes contenus dans cet ebook demeurent la propriété de leur(s) auteur(s) et de PTGPTB (version française). Toute reproduction de texte en dehors de cet ebook et qui dépasse la longueur raisonnable d'une citation (c'est-à-dire, en règle générale, un ou deux paragraphes) est donc strictement interdite.

Si vous reproduisez une grande partie ou la totalité du texte de cet ebook sans l'autorisation écrite de PTGPTB (version française), et que vous diffusez ladite copie publiquement (sites Web, blogs, forums, imprimés, etc.), vous reconnaissez que vous commettez délibérément une violation des lois sur le droit d'auteur, c'est-à-dire un acte illégal passible de poursuites judiciaires.

Édito

Bonjour à tous et à toutes,

Après plusieurs tentatives d'esquive d'ebooks ([compilation n°1](#) ^(ptgptb), [L'Ombre du passé](#) ^(ptgptb)...), il a bien fallu se rendre à l'évidence : tôt ou tard nous devrions reprendre la route des dossiers thématiques trimestriels.

C'est désormais chose faite avec ce onzième ebook, consacré à l'art et au jeu de rôle. Y parlera-t-on de l'art dans le JdR ou du JdR comme forme d'art ? Aurons-nous des prétentions hautement culturelles sur notre loisir ou bien un regard blasé sur ce qui constitue surtout un amusement ? Porterons-nous aux nues les nouvelles formes de narration ou en aurons-nous au contraire une vision désabusée ?

Comme souvent, la réponse est multiple car le JdR recouvre de nombreux aspects. Nous n'avons d'ailleurs même pas de réponse absolue à ces questions, simplement de stimulantes pistes de recherche. Nous vous proposons donc d'embarquer avec nous sur les flots des courants artistiques et des réflexions culturelles. Avec, en premier lieu, l'interrogation la plus visible de toutes : [les JdR font-ils de bonnes histoires ?](#)

Benoit Huot,
rédacteur en chef de la division "ebook"

P.S. : Si vous avez des remarques ou suggestions concernant cet ebook et les autres (le précédent, les suivants), une seule adresse : esteriane626@gmail.com.

Là où l'histoire finit et où le jeu commence

© 2000 Greg Costikyan

Un article de Greg Costikyan, tiré de [Costik](#), et traduit par Pierre Buty

Greg Costikyan

Les bonnes histoires font-elles de bonnes parties ?

“Tous les supports ont servi à raconter des histoires”, dit Eric Goldberg, un de mes plus vieux amis et président d’Unplugged Games. “C’est le cas des livres, du théâtre, des feuilletons radios et des films. Ça vaut aussi pour les jeux.”

On se dispute sans cesse à ce sujet, et je pense que l’affirmation de Goldberg est une belle idiotie. Ce n’est pas vrai pour la musique. La musique est un son agréable, et c’est tout. Certes, vous pouvez raconter une histoire avec de la musique ; les ballades le font. De même que beaucoup de chansons de variété. Certains types de musique – l’opéra, le ballet, la comédie musicale – sont assurément des “formes musicales narratives”, mais la musique en elle-même n’est pas un support narratif. Le plaisir que les gens retirent de la musique ne dépend pas de sa capacité à raconter des histoires : dites-moi donc quelle est l’histoire des *concertos brandebourgeois*.

Le jeu n’est pas davantage un support narratif. Le plaisir que les gens retirent des jeux ne dépend pas de leur capacité à raconter une histoire.

L’idée que les jeux sont en quelque sorte liés aux histoires est si fermement ancrée dans l’imagination des créateurs et des joueurs qu’on ne peut sans doute pas l’en extraire. Mais elle mérite au moins qu’on la remette en question. Les concepteurs de jeu doivent comprendre que le jeu n’est pas fondamentalement un support narratif, pas plus que ne l’est la musique – et que ce n’est pas un défaut, que notre domaine n’est pas intrinsèquement inférieur à, disons, le cinéma, simplement parce que les films racontent mieux les histoires.

Néanmoins, il existe des jeux qui racontent des histoires – les jeux de rôles et les jeux vidéo d’aventure, entre autres. À l’intersection du jeu et de l’histoire, à l’endroit où les deux se rencontrent (souvent de façon maladroite) s’est développée une grande variété de styles de jeux très intéressants. Il est utile de les examiner, parce que cela met en lumière les différences entre jeu et histoire – ainsi que la manière d’utiliser les histoires pour renforcer (et parfois entraver) les jeux.

La linéarité dans les jeux

Une histoire est linéaire. Ses événements surviennent dans le même ordre, et de la même façon, chaque fois que vous la lisez (ou la regardez, ou l’écoutez). Une histoire est une expérience contrôlée. L’auteur la construit consciemment, choisissant précisément ces événements, dans cet ordre, pour créer une histoire à l’impact maximum. Si les événements survenaient d’une autre façon, l’impact de l’histoire en serait réduit – sinon c’est que l’auteur fait mal son boulot.

Un jeu est non-linéaire. Les jeux doivent fournir aux joueurs au moins l’illusion du libre arbitre ; les joueurs doivent sentir qu’ils ont une liberté d’action au sein de la structure du jeu.

La structure restreint ce qu’ils peuvent faire, bien sûr, mais ils doivent sentir qu’ils ont des choix. Sinon, ils ne s’impliquent pas activement. Ou plutôt, ce sont des sujets passifs de l’expérience, et ils cessent de jouer. Ils ne doivent pas se voir confiner dans une suite d’événements linéaires avec un ordre immuable. Ils auraient l’impression qu’on les guide à travers le jeu, que rien de ce qu’ils peuvent faire n’aura de conséquences, qu’ils ne sont pas en train de jouer à proprement parler.

En d’autres termes, il y a une claire opposition entre les besoins du jeu et les besoins de l’histoire. S’écarter du déroulement de l’histoire gâchera probablement l’histoire. Restreindre la liberté des joueurs gâchera probablement le jeu.

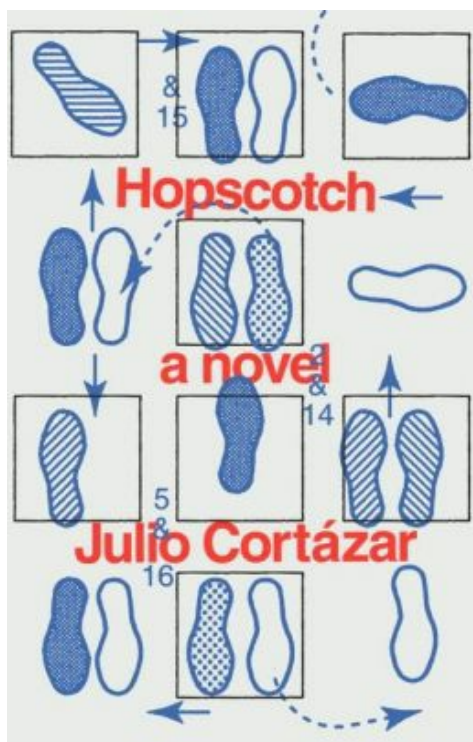
Plus vous rendez le jeu semblable à une histoire – sous contrôle, pré-déterminé, avec des événements qui se déroulent comme le veut l’auteur – moins il fera un bon jeu. Plus vous rendez une histoire semblable à un jeu – avec des voies et des dénouements alternatifs – moins cela fera une bonne histoire. Ce n’est pas seulement que les jeux ne sont pas des histoires, et inversement. C’est plutôt qu’ils sont d’une certaine manière opposés.

Fiction non-linéaire

Peut-être suis-je trop restrictif en disant que les histoires sont fondamentalement linéaires. Peut-être les histoires l’ont-elles été jusqu’à présent parce que c’était tout ce qu’on pouvait faire avec les supports existants : le texte se lit par séquences et les films sont une succession linéaire d’images. Le théâtre a un potentiel d’interactivité légèrement supérieur, mais le théâtre traditionnel en tout cas ne dévie de son script qu’en cas d’erreur.

Il existe des formes de fiction non-linéaire, comme [Hopscotch](#) de Julio Cortazar (🔗). Vous pouvez lire *Hopscotch* comme un roman conventionnel, du début à la fin, les chapitres les uns après les autres. Ou vous pouvez lire les chapitres dans un

ordre différent proposé par Cortazar. Lire le livre de cette autre façon est une expérience légèrement différente. En rencontrant les personnages et les événements dans un ordre différent, la signification de leurs actes change. Vous voyez l'histoire sous un autre jour. En fait, pour complètement comprendre le roman, il faut le lire des deux façons.



Une des couvertures de Hopscotch

C'est déjà pas mal, mais c'est loin d'être un cas unique. Les écrivains modernes jouent souvent avec la nature du temps et de la narration. *À la recherche du temps perdu* de Proust n'est pas linéaire dans le temps, c'est une succession de souvenirs tels qu'ils reviennent au personnage. *Finnegans Wake* de Joyce est plein d'un flot de mots incompréhensibles surgissant de la conscience qui, d'une façon ou d'une autre, font sens dans le contexte. *Abattoir 5* de Vonnegut pointe d'une décennie à l'autre, apparemment au hasard. *Hopscotch* est novateur et intéressant dans sa façon de jouer avec la nature de la narration, mais il en est de même de nombreux autres romans.

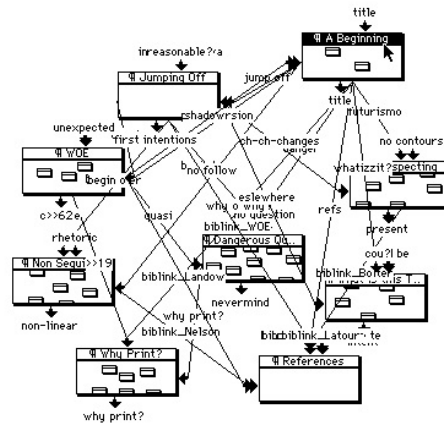
Mais toutes ces expériences narratives sont des tours de passe-passe. L'astuce de *Hopscotch* – présenter une histoire de deux façons – est intéressante, mais on ne verra pas apparaître un sous-genre entier de romans à la *Hopscotch* parce que ce n'est pas *si* intéressant que ça.

Et encore, *Hopscotch* fournit *deux* chemins à l'intérieur d'une histoire. Chaque chemin est différent, et Cortázar s'est montré assez intelligent pour s'en servir pour rendre les deux expériences légèrement différentes. Mais il n'existe que deux chemins possibles. *Hopscotch* ressemble plus à un jeu qu'à une histoire classique, mais c'est loin d'être un jeu.

Fiction hypertexte

De *Hopscotch*, nous passons au type de fiction hypertexte telle que promue par Robert Coover de l'Université de Brown (voir [ici](#)).

La fiction hypertexte marche un peu comme un site web. Vous commencez par lire un bout de texte, qui peut aller d'une phrase à plusieurs paragraphes. Certains mots ou groupes de mots sont des liens renvoyant à d'autres morceaux de texte. Les textes de l'œuvre sont reliés entre eux par une véritable toile d'araignée de parcours. Parfois, des images, des fichiers vidéo, de la musique ou des sons accompagnent le texte mais, vu que la plupart des auteurs de fiction hypertexte sortent de cursus littéraires, l'emphase est sur le texte. En d'autres termes, ce n'est pas tellement différent de l'HTML, bien que la fiction hypertexte existe souvent sous forme d'application autonome comme *Storyspace*. Et contrairement à *Hopscotch* la fiction hypertexte offre de multiples parcours.



Capture d'écran de Storyspace

Certaines fictions hypertextes ont des fins multiples. D'autres n'ont pas de fin explicite du tout. L'idée de base est que vous explorez l'histoire, passant d'une ramification à l'autre, comprenant au fur et à mesure ce qui se passe. Ce qui fait office de fin traditionnelle est une sorte de révélation, qui a lieu dès que vous avez suffisamment exploré le texte. Une sorte d'illumination ou un "Aha !" qui relie tout ce que vous avez lu en un ensemble cohérent.

Pour les partisans de la fiction hypertexte, il s'agit d'une forme d'art romanesque. C'est à coup sûr une méthode différente pour raconter une histoire. Mais pour moi, la plupart du temps et dans la plupart des cas, c'est une méthode inférieure.

Justement parce que l'auteur a moins de contrôle sur la façon dont le lecteur rencontre son histoire, il ne peut pas la structurer de la façon la plus efficace. Il est sans aucun doute toujours possible de raconter une histoire de cette façon, mais à part l'originalité de cette méthode alternative, elle semble n'avoir que peu d'intérêt.

De plus, il manque aux fictions hypertextes un des éléments clés qui font la force des jeux : le lecteur n'a pas de but autre qu'arriver au moment où il aura "pigé" l'histoire. Vous faites face à une série de décisions – suivre ce chemin ou celui-là – mais il n'y a pas de contexte à votre décision.

Il n'y a pas de raison de choisir une voie plutôt qu'une autre, si ce n'est le désir d'explorer. Au contraire du jeu, la fiction hypertexte est une exploration sans but et elle ne produit pas la même notion de désir, de compulsion à "jouer". En d'autres termes, la fiction hypertexte est un compromis malheureux entre l'histoire traditionnelle et le jeu. C'est ludique dans le sens où le joueur a le choix entre plusieurs options. Mais vu que c'est créé par des gens qui ne s'intéressent pas vraiment aux jeux, il n'est pas étonnant que la fiction hypertexte n'ait que peu des autres aspects qui rendent un jeu attractif. Les fictions hypertextes sont de piètres jeux.

Livres-jeu

La fiction hypertexte – une forme littéraire académique et intellectuelle – est ce qui se rapproche le plus d'un livre d'aventure, un sous-genre avili de livre grand public, principalement destiné aux adolescents. Les livres d'aventure – aussi nommés "livres-jeu" ou "livres dont VOUS êtes le héros" – ont eu leur heure de gloire au milieu des années 80, quand Bantam en publiait des centaines aux États-Unis, et les livres-jeu *Défis Fantastiques* de Steve Jackson et Ian Livingstone furent des best-sellers dans le monde entier – sauf aux USA, où Penguin a foiré son marketing.

Dans un livre-jeu, vous commencez par lire la première ou les deux premières pages. À la fin de la page, vous devez faire un choix. En fonction de ce que vous décidez, vous vous rendez à telle page ou telle autre ; si vous choisissez l'option A, vous allez en page 16 alors que l'option B vous envoie page 86. L'idée de base est que vous jouez le rôle d'un personnage, et que vous essayez de résoudre les obstacles qu'il rencontre, quels qu'ils soient. Certains cheminements dans le livre mènent à l'échec, d'autres à la réussite. La plupart du temps, "échec" signifie "Vous êtes mort, recommencez depuis le début".

Évidemment, c'est plutôt ennuyeux. Cependant, une œuvre de ce type doit permettre aux joueurs de prendre des décisions qui conduisent à des histoires ternes. Les joueurs de n'importe quel type de jeu ont besoin de la liberté de prendre des décisions dans le cadre du jeu, même si ces décisions conduisent à des histoires stupides.

Les meilleurs de ces livres contiennent des systèmes de jeu rudimentaires, pour gérer la résolution de, disons, les combats. Le moment venu, au lieu simplement tourner les pages, le livre vous dira d'utiliser le système décrit à un autre endroit du livre pour, par exemple, résoudre un combat avec un dragon dont les caractéristiques sont tant et tant.

C'est plus que simplement tourner les pages, puisqu'il y a toute une gamme d'issues possibles au lieu d'un petit nombre de possibilités données – vous engagez le prochain combat avec plus ou moins de points de vie, des compétences plus ou moins élevées, etc. Le jeu est légèrement plus "algorithmique", un terme que nous approfondirons un peu plus tard.

Est-ce vraiment semblable à la fiction hypertexte ? De fait, c'est virtuellement identique : suivre un lien vers un nouveau

fragment de texte. Un des genres est un environnement pour intellectuels prétentieux, l'autre est pour les écrivains ratés, mais la forme est la même à la base.

Aventures en solitaire et jeux de plateau à paragraphes

Les livres-jeu ont des analogues directes dans les jeux de rôles papiers (JdR) et les jeux de plateau. L'équivalent en JdR est "l'aventure en solitaire". Comme dans les livres-jeu, le joueur d'une aventure solitaire commence par lire un paragraphe chiffré ou un ensemble de paragraphes, et souvent se reporte à un paragraphe différent, en fonction de sa décision. Toutefois, le joueur est toujours censé connaître les règles du jeu de rôle pour lequel l'aventure est écrite (*Donjons & Dragons*, par exemple). Donc c'est qu'un système de jeu externe existe déjà, et sert à résoudre les nombreuses péripéties qui surviennent au cours de l'aventure. Ce qui rend les aventures en solitaire généralement plus riches et plus intéressantes que les livres-jeu, bien que sujettes aux mêmes problèmes fondamentaux.

L'analogie dans le jeu de plateau est *le jeu de plateau à paragraphes*. *Les contes des 1001 nuits* d'Eric Goldberg [Gallimard, 1987] est le meilleur exemple du genre en date (Il n'est malheureusement plus édité depuis longtemps). Dans un jeu de plateau à paragraphes, vous avez un pion (ou plusieurs) sur le plateau, et un système de jeu externe pour gérer ses déplacements et d'autres aspects du jeu. À certains moments, le jeu vous envoie lire un paragraphe chiffré dans un livret d'accompagnement. Ce paragraphe vous demande en général de prendre une décision et vous renvoie à un paragraphe chiffré différent, peut-être en utilisant d'abord certains aspects du système de jeu.

Autrement dit, vous jouez à un jeu de plateau qui vous demande parfois de lire un mini livre-jeu, puis de retourner au jeu de plateau dominant jusqu'à ce que la prochaine mini-aventure commence. *Les 1001 nuits* est exceptionnel parce que le système redonne un sens aux paragraphes, utilisant le même texte avec des conclusions différentes et d'une façon différente. Cela procure une plus grande variété et le rend plus intéressant à rejouer que les livres-jeu ou les aventures en solitaire.

Les livres-jeu ont aussi un analogue dans les jeux d'arcade avec *Dragon's Lair* de Don Bluth. Il fut très populaire à sa première sortie en 1984, car c'était la première fois qu'on voyait une animation de personnage d'une qualité cinématographique dans un jeu vidéo. Je rappelle que dans *Dragon's Lair*, vous jouez un héros de fantasy qui pénètre l'antre d'un dragon. Vous voyez une courte séquence animée, puis vous devez prendre une décision – vous bougez le joystick d'un côté ou d'un autre pour déterminer quel chemin vous voulez prendre. À chaque fois, il n'y a qu'un seul chemin "correct" ; tous les autres mènent à la mort. Pour gagner, vous devez continuer à arroser la machine de pièces, mourant encore et encore, jusqu'à ce que vous soyez capable de faire le bon choix à tous les coups, la plupart du temps en pilotage automatique.



Portage iPhone de Dragon's Lair

Dans le fond, c'est assez puant comme concept de jeu. C'est frustrant et fastidieux de devoir recommencer encore et encore et de repasser par les mêmes choix. Les jeux du même genre qui suivirent se sont plantés misérablement ; le succès de *Dragon's Lair* était juste dû à sa nouveauté.

Les jeux vidéo d'aventure en mode texte et les jeux vidéo d'aventure graphiques

Les jeux vidéo (JV) d'aventure en mode texte sont d'une certaine façon des versions plus sophistiquées du concept d'histoire à embranchements. À différents endroits, il y a des objets que vous pouvez ramasser ou avec lesquels interagir. Utiliser des objets en certains lieux et les combiner ouvre des chemins vers de nouveaux endroits. Finir le jeu nécessite deux choses : résoudre des énigmes (ce qui veut dire comprendre quand et où utiliser les objets pour parvenir à l'effet voulu) et deviner quels mots le programme peut comprendre (comme ça, le système peut arriver à faire ce que vous voulez).

Les JV d'aventure en mode texte semblent bien plus malléables que les livres-jeu, mais sont sous-tendus par les mêmes principes de base : vous prenez une décision pour savoir où aller. La principale différence – et c'est vraiment un plus – c'est que le monde du jeu peut réagir interactivement à vos décisions et actions passées. Comme si le texte de la page 86 se réécrivait en réponse à des choix ailleurs dans le livre.

Les JV d'aventure texte évoluèrent en aventures graphiques, qui souvent s'enorgueillissent de personnages avec lesquels parler. Mais là encore, ces conversations sont une façon de faire des choix limités. Un PNJ dit quelque chose, et vous choisissez une réponse dans un menu de trois ou quatre tactiques de communication. En fonction de ce que vous dites, le personnage répond d'une certaine façon, parfois en vous fournissant une autre liste de "choses à dire". La conversation

revient à sélectionner un chemin dans une arborescence de décisions. Même si les joueurs peuvent écouter des voix enregistrées et regarder des animations à l'écran, ils suivent toujours un chemin à travers un arbre décisionnel. Cela marche en grande partie comme un livre-jeu ou une œuvre de fiction hypertexte.

Les animations ou les vidéos sont souvent utilisées dans les JV d'aventures graphiques pour fournir le décor de l'histoire. Dans les cas extrêmes, comme dans [Tex Murphy : Overseer](#), ces séquences submergent le jeu en lui-même, faisant apparaître l'ensemble moins comme un jeu que comme une histoire avec des opportunités ludiques mineures et pas très intéressantes.

Lorsque c'est bien fait (comme dans [Grim Fandango](#)), les aventures graphiques offrent une heureuse combinaison de narration et de jouabilité dans la résolution d'énigmes qui maintient l'intérêt du joueur des heures d'affilée.

Et pourtant, même à leur sommet, les JV d'aventures graphiques ne sont pas sans défauts. Ils tentent de créer une illusion de libre arbitre du joueur, mais au bout du compte ce sont des histoires linéaires. Un joueur peut avoir la liberté de bouger dans un espace limité, et y résoudre des énigmes de plusieurs façons, mais les concepteurs contrôlent l'accès au prochain segment d'histoire.

Les aventures graphiques essaient d'éviter les structures en branches qui leur imposent de créer un contenu multimédia que beaucoup de joueurs ne verront pas, pour la simple et bonne raison que les budgets sont limités. Si quelque chose est sur le disque, vous voulez que les joueurs le rencontrent. Et puisque les aventures graphiques sont instantielles – ce qui veut dire que tout ce que le joueur peut trouver dans le jeu est pré-inscrit dans le disque, et que rien n'est généré à la volée – les aventures graphiques ne peuvent répondre aux joueurs que de la façon prévue par le concepteur. Si le concepteur ne s'est pas rendu compte que certains joueurs voudront employer une Option X, il n'inclura pas cette option.

Tous les jeux sont des structures ; mais les aventures graphiques sont des structures particulièrement contraignantes. Elles sont si structurées, précisément parce qu'elles sont si dépendantes de l'histoire ; elles doivent raconter de bonnes histoires, et doivent restreindre les options du joueur et les voies qu'il peut suivre à travers l'aventure dans le but de s'assurer qu'une bonne histoire est racontée.

Étant donné ces problèmes, en fait, le nombre de bons jeux vidéo issus du genre des aventures graphiques est plutôt surprenant. En effet, le jeu vidéo le plus vendu de tous les temps – [Myst](#) (par Rand et Robyn Miller) – est une aventure graphique.



Visuel de Myst

JdR sur PC et consoles

Nous passons de l'aventure graphique aux jeux de rôles sur ordinateur ou console, comme [Ultima](#) ou [Final Fantasy](#). Comme cet article s'adresse aux lecteurs de [Game Developer](#), je n'ai pas besoin d'expliquer ce genre en détail. Il suffit de dire que ces jeux sont intimement liés à une histoire, mais qu'ils offrent plus de liberté au joueur.

Mais contrairement aux aventures graphiques, les obstacles à surmonter sont rarement sous forme d'énigmes ; les JdR vidéo ne sont pas des jeux où l'on ramasse des choses à utiliser pour changer la trame. Les obstacles sont souvent surmontés en tuant, en s'infiltrant à travers les défenses, en venant à bout de la sécurité d'un ordinateur, en lançant des sorts, etc.

Puisque l'assortiment de compétences des personnages joueurs peut considérablement varier, les JdR vidéo doivent être plus flexibles que les jeux d'aventure. Ils doivent être conçus de sorte à ce que tout personnage convenable puisse, avec un minimum de réflexion, franchir les obstacles du jeu quelles que soient les capacités du personnage. Il y a en général plusieurs solutions aux problèmes, et comme résultat les joueurs ont la sensation d'avoir plus de liberté. Ils peuvent aborder les

problèmes selon plusieurs angles différents, ils ont la liberté de choisir s'ils vont jouer un bourrin axé sur le combat, ou un personnage qui préfère l'infiltration, ou encore spécialisé en magie.

Souvent, le joueur a un certain choix du prochain "espace" où il se rendra, comme le donjon ou la ville. Comme dans un JdR sur table, le personnage se développe de façon importante ; le(s) personnage(s) gagne(nt) de nouvelles compétences, sorts, capacités et équipement au fil du jeu. À la fin, le joueur franchit l'ultime et dernier obstacle, et accomplit sa quête.

En d'autres termes, l'histoire reste fondamentale dans les JdR vidéo, mais la structure du jeu permet au joueur une bien plus grande liberté d'action que les jeux d'aventure. Et "l'histoire de la partie" peut changer grandement d'un joueur à l'autre, vu que le personnage contrôlé par le joueur peut être très différent. Les JdR vidéo n'ont toujours qu'une "rejouabilité" limitée, cependant, car le joueur se voit essentiellement opposer les mêmes obstacles de jeu en jeu, et beaucoup (comme *Final Fantasy*) sont par nature très limités.

JdR sur table

Les JdR papier sont semblables d'une certaine façon à ceux sur ordinateur, mais ils sont énormément plus ouverts. Les règles du jeu fournissent une structure pour résoudre les actions des joueurs – règles de combat, sorts, technologie avancée, utilisation des compétences, etc. Contrairement aux JdR vidéo, ils n'ont pas d'histoire pré-établie, bien que la plupart des JdR sur papier contiennent une ou plusieurs histoires que les nouveaux maîtres de jeu peuvent utiliser.

On attend d'un maître de jeu qu'il invente ses propres histoires à l'intention de ses joueurs, utilisant le système de jeu quand il en a besoin. Ou bien il peut aller acheter des suppléments. Chacun contient une méta-intrigue, que le MJ peut utiliser telle quelle ou adapter à sa campagne. Il est intéressant de noter que [Vampire : la Mascarade](#) et le jeu vidéo [Neverwinter Nights](#) permettent tous deux à un joueur de devenir un MJ et de façonner une aventure pour ses partenaires. Le même paradigme de base est en train d'être adopté aux supports électroniques (il était temps).



Capture d'écran de Neverwinter Nights

Les JdR sur table, contrairement à ceux sur ordinateur, sont une question sociale ; les joueurs se rassemblent régulièrement pour jouer, et passent au moins autant de temps à "jouer leur rôle" – au sens théâtral – pour leurs amis qu'ils n'en passent à essayer de maximiser l'efficacité de leur personnage dans un contexte purement structurel.

Il est courant pour un groupe d'amis, de se rassembler pendant des années, jouant les mêmes personnages dans le même univers de jeu avec le même MJ. Ce faisant, ils établissent une longue histoire du personnage, étayent le monde environnant, etc. Pour les rôlistes réguliers, les histoires qu'ils créent au cours de leur jeu peuvent être aussi émouvantes et chargées de sens personnel que tout ce qu'on peut trouver dans un roman ou un film – peut-être même plus, parce qu'ils sont directement impliqués dans leur création.

Ces "histoires" sont importantes pour les joueurs précisément parce qu'ils y sont intimement impliqués. Les joueurs rédigent souvent des "carnets de voyage" dans lesquelles ils racontent l'histoire d'une session particulière, ou de plusieurs sessions. Ces rapports d'expédition font presque à tous les coups une piètre lecture pour ceux qui ne sont pas impliqués dans la campagne, parce qu'ils n'ont pas la même familiarité, le même "vécu" avec le décor, la même expérience des joueurs et de leurs personnages.

De plus, le rythme d'une partie de jeu de rôle n'est pas le rythme d'une nouvelle ; il y a des pics d'excitation et des périodes d'ennui avec des événements qui se passent ici ou là. Il n'y a pas de longue montée vers une catharsis. À la place, il y a une évolution graduelle du personnage. L'équivalent non-interactif le plus proche est peut-être une "série" de bande dessinée – une BD avec un petit nombre de personnages qui ont des aventures ensemble, certaines étant des histoires courtes d'un épisode, d'autres faisant partie d'une méta-intrigue qui est développée sur plusieurs numéros.

Beaucoup de rôlistes ne réfléchissent jamais plus que cela à "l'histoire" – ils prennent leur pied à résoudre des problèmes et à jouer leur rôle, ils ne se soucient pas vraiment de savoir si les choses qu'ils font s'associent ensemble en une quelconque sorte d'histoire cohérente. Pour eux, ce n'est pas l'intérêt principal du jeu.

Le continuum entre histoires et jeux

Cette interminable liste à la Prévert de genres de fictions et de genres ludiques, qui part de *Hopscotch* et son unique embranchement pour arriver aux JdR papier, décrit un continuum. Nous sommes passés de ce que les gens appellent des “histoires” à ce que les gens appellent des “jeux”, mais nous l’avons fait en nous déplaçant le long d’un spectre de genres de “jeux narratifs” possibles, commençant par ceux qui sont plus proches de l’histoire pure avec rajout ludique minimal, pour finir par ceux plus proches du jeu pur, avec un résidu de lien avec une histoire.

Placer la ligne de démarcation entre histoire et jeu est une décision difficile. Ce choix est clairement une question de goût et de culture. Parce que nous nous sommes déplacés le long d’un continuum, tracer une frontière quelque part serait arbitraire. Comme je l’ai démontré, les livres-jeux et les fictions hypertextes ont une structure identique, ils diffèrent simplement dans leur implémentation (livres imprimés ou documents électroniques) et par l’ambition littéraire de leurs créateurs. Pourtant, les livres-jeux sont culturellement perçus comme des “jeux” et les fictions hypertextes comme des “histoires”.

Hopscotch est clairement une bonne histoire. *Dungeons & Dragons* est nettement un bon jeu. Mais même les meilleures histoires le long de notre continuum – un titre auquel peuvent certainement prétendre quelques fictions hypertextes – sont obligées de compromettre la nature de l’histoire si elles veulent fonctionner. Et même les meilleurs jeux doivent compromettre la nature du “jeu” pour fonctionner comme environnement narratif. Concevoir ou écrire juste là, au croisement du jeu et de l’histoire, est un exercice intéressant, mais empli de risques et de compromis malheureux.

C’est vrai parce que l’histoire est l’antithèse du jeu. La meilleure façon de raconter une histoire est une forme linéaire. La meilleure façon de créer un jeu est de fournir une structure dans laquelle le joueur aura une liberté d’action. Créer un “jeu narratif” (ou une histoire avec des éléments ludiques), c’est tenter de faire entrer des carrés dans des ronds, essayer d’inventer une synthèse entre les antithétiques jeu et histoire. C’est précisément parce que ces deux choses – jeux et histoires – sont radicalement opposées que l’espace qui les sépare est devenu un terrain pour d’intéressants hybrides jeux-histoires.

Et pourtant les faits demeurent : jeu et histoire sont opposés, et tout compromis entre eux deux doit lutter pour être une réussite.

Par conséquent, les concepteurs devraient-ils éviter d’essayer d’injecter une histoire dans le jeu qu’ils créent ? Pas question ; les précédentes tentatives dans ce sens ont été fructueuses, et ont mené à d’intéressants jeux à succès. Ce que les concepteurs doivent faire, toutefois, c’est comprendre qu’ils ne sont pas engagés dans la création d’histoires : jouer n’est pas en soi un moyen de raconter une histoire, pas plus que la musique – de même que les jeux ne sont pas des simulations (bien que certains le soient) et que les jeux ne sont pas des compétitions (bien que certains le soient).

Voir les jeux comme des “supports de narration” mène à de vaines tentatives de mettre les jeux dans un carcan, pour les rendre plus efficaces en tant qu’histoires aux dépens de leur jouabilité. À la place, les concepteurs devraient utiliser des éléments narratifs pour renforcer leur jeu lorsque c’est approprié – mais ne pas craindre de complètement s’écarter de l’histoire le moment venu. Parce qu’au bout du compte, ce que le joueur retiendra du jeu n’est pas l’histoire qu’il raconte (à supposer qu’il en raconte une), mais le genre de réflexions et les façons de s’attaquer aux problèmes, et un sentiment de satisfaction lorsqu’il les maîtrise.

Voyons ça d’une autre façon. Raconter des histoires est fondamental au fait d’être humain. Depuis que les hominidés ont développé la parole, nous nous racontons des histoires les uns aux autres. Chacun de nous raconte des histoires, tous les jours. Conter n’est pas quelque chose que seuls de “vrais auteurs” ou de “vrais scénaristes” peuvent faire. Chaque jour nous fabriquons des histoires à propos des choses qui nous arrivent, et les racontons à notre famille et à nos amis.

Il y a quelques jours, je suis allé voir mon père à l’hôpital. Il était débarrassé du respirateur, Dieu merci, il parlait et était conscient, mais toujours affaibli et un peu confus. Il s’imaginait que nous étions tous à Londres, et que nous allions au théâtre ce soir – il n’arrêtait pas de me demander de bien penser à prendre les tickets. Eh bien, je vous assure qu’il est sans doute plus réjouissant de penser que vous allez au théâtre à Londres que de réaliser que vous êtes un malade cardiaque dans un bloc de soins intensifs.

Ceci est une histoire. C’est une histoire vraie, mais une histoire quand même. Je l’ai déjà racontée à plusieurs personnes. L’expérience est façonnée sous la forme d’une histoire, pour nous permettre de la relater aux autres, de façon cohérente et compréhensible.

Jouer est également fondamental au fait d’être humain. Les enfants jouent avant de savoir parler, et la plupart des adultes jouent aussi – avec leurs enfants, avec leurs animaux domestiques, dans une ligue de base-ball, à une nuit de poker. Le ludique reste important pour l’apprentissage tout au long de la vie, bien que la plupart des gens ne pensent pas que ce qu’ils font est un “jeu” lorsqu’ils le font.

Lorsque vous débutez avec un nouveau logiciel, vous faites des expériences avec, essayez différentes options, regardez ce que font les différents composants des menus. C’est jouer. Lorsque vous concevez une nouvelle campagne marketing, vous trouvez plusieurs idées, demandez à vos collègues ce qu’ils en pensent, en discutez – vous jouez avec ces idées. Vous expérimentez différents comportements, vous regardez ce qui marche et ne marche pas, vous explorez les structures du système. Rien de tout ça n’est un jeu ; un jeu est une façon particulière, structurée, de jouer ; de même qu’un roman est une façon particulière, structurée, de raconter une histoire. Le point important, c’est que jouer est fondamental aux humains, de même que raconter des histoires, mais de façon très différente.

Que se passe-t-il une fois fini de jouer ? La plupart du temps, vous fabriquez une histoire sur ce qui vient de se passer. Lorsque vous rentrez à la maison après un match de base-ball, votre époux(se) vous demande comment s’est passée la

partie, et vous lui racontez une histoire à propos de ça. Lorsque votre patron vous demande où en est le plan de la campagne marketing, vous lui racontez une histoire à propos des idées que vous avez testées pour le moment et ce que vous préparez pour la suite. Dans un premier temps vous jouez ; puis vous racontez une histoire à ce sujet.

Jouer est notre façon d'apprendre ; les histoires sont la manière dont nous intégrons ce que nous avons appris, et comment nous enseignons aux autres ce que nous avons nous-même appris par le jeu. Mais le jeu vient en premier.

Susciter des émotions avec les jeux

Chris Crawford est une des figures les plus importantes dans l'histoire des jeux sur ordinateur, et l'un des rares théoriciens compréhensibles de la conception de jeu en tant qu'art. Il prétend que les jeux ne seront jamais matures tant qu'ils ne pourront pas induire chez les joueurs la même profondeur d'émotion qu'une histoire bien racontée.

De fait, Crawford abandonna la conception de jeu en faveur de la création de ce qu'il appelle le [Erasmatron](#), une machine à créer des histoires interactives. Il a quitté l'industrie du jeu parce qu'il croit que les pressions industrielles rendaient impossible le développement de jeux de valeur et importants. En fait, Crawford semble maintenant douter de la possibilité même que le jeu devienne jamais une vraie forme d'art.

Crawford a-t-il raison ? Est-il vrai que les jeux ne parviendront jamais à s'instaurer à moins qu'ils ne soient aussi émouvants que les histoires ? Et une "histoire" en est-elle par conséquent supérieure à un "jeu" ?

Tout d'abord, Crawford fait l'erreur de partir du principe que la valeur de l'art ne repose que sur les émotions qu'il engendre. La musique peut nous émouvoir, mais est-ce que "l'émotion" est vraiment ce qui nous attire dans la musique ? Personnellement, je soutiendrais que l'émotion dans la musique revient à de la sensiblerie. Les œuvres classiques que je tiens en plus haute estime ont plutôt une prévisibilité nette, presque mathématique.

La peinture peut nous émouvoir, mais est-ce que les toiles que nous prions le plus sont nécessairement celles qui produisent la plus forte réaction émotionnelle ? Si c'est le cas, pourquoi des portraits sereins sont-ils souvent plus estimés que des peintures monumentales et chargées représentant des événements capitaux ? Le postulat que la valeur dépend de l'émotion engendrée est contestable.

Deuxièmement, Crawford ne pense qu'aux émotions qu'un artiste *souhaite* susciter chez son public ; la tristesse d'une tragédie, les rires d'une comédie, la sérénité calme d'une musique délicate. Il pense à l'émotion inhérente à l'œuvre, à l'émotion que le créateur y a insufflée. Mais les jeux engendrent de fortes émotions telles que la jubilation, le désespoir, la frustration, la satisfaction de la réussite et la sympathie (ou la rage) envers les autres joueurs. Aucun concepteur de jeu ne dit "Je souhaite créer un jeu qui provoque la jubilation chez les joueurs", mais un concepteur de jeu est ravi s'il voit des joueurs rire en jouant à son jeu.

Précisément parce que les jeux sont interactifs, parce que le joueur participe à la création de l'expérience ludique, les émotions qu'un jeu engendre en font davantage partie, elles émergent de l'interaction entre le jeu et les joueurs.

Les émotions ne peuvent être provoquées chez des joueurs de la même façon que chez des spectateurs au théâtre, elles ne peuvent pas être "placées" dans l'œuvre par l'artiste. On ne peut pourtant pas contester que l'émotion existe et est provoquée par le jeu. Et parce que le joueur est impliqué dans la création de l'expérience, parce que l'expérience du jeu est autant de son fait que de celui du concepteur de jeu, les émotions qu'il ressent peuvent l'affecter bien plus profondément que la réaction empathique et superficielle que vous ressentez en voyant ou en lisant une histoire à propos d'autres personnages.

Même en acceptant le postulat de Crawford que le mérite d'une œuvre d'art repose sur les émotions qu'elle produit, nous devons rejeter son affirmation que les jeux ne produisent pas d'émotions aussi fortes que les histoires. Les jeux engendrent bien des émotions ; ils créent simplement des émotions différentes, d'une façon différente.

Crawford est loin d'être seul à abandonner les jeux pour des formes plus "importantes", bien qu'il ait choisi une voie intellectuellement plus intéressante que d'autres qui l'ont imité. Chris Roberts, créateur de la série [Wing Commander](#) (un des jeux vidéo les plus populaires qui soient) est allé réaliser un film. Robyn Miller – co-créateur, avec son frère Rand, de [Myst](#) et de [Riven](#) – a quitté la conception de jeux pour une carrière dans le cinéma. En général, de nombreux développeurs de jeux fantasment sur une carrière dans le cinéma, de la façon dont les scénaristes fantasment sur une carrière d'écrivain. Pourquoi ça ?



Capture d'écran de Wing Commander

D'un certain côté, c'est une question de statut. Les concepteurs de jeux voient les films comme plus légitimes, plus importants que les jeux, de la même façon que les scénaristes voient les romans comme plus légitimes et plus importants que les scripts de films. Mais cela a aussi à voir avec le fait que les films et les romans sont nos formes d'art narratif de base, alors que les jeux sont une forme d'art que nous créons en nous basant sur l'activité humaine de base "jouer".

Aucune n'est supérieure à l'autre de façon significative. Penser que les histoires sont d'une quelconque façon plus légitimes que les jeux, c'est comme penser que la musique est quelque part plus légitime que la poésie, et que la poésie est plus légitime que la peinture. C'est comparer des pommes et des oranges. Ce sont les mérites d'une œuvre particulière au sein d'une même forme qui comptent – si le poème est bon ou mauvais, la musique planante ou banale, le jeu bien ou mal conçu.

Si le monde extérieur voit notre travail de développeur de jeu comme dépourvu de mérite, la réaction appropriée n'est pas d'abandonner les jeux en quelque vaine lutte en quête de reconnaissance, mais plutôt de s'efforcer de créer des jeux si bien ficelés, si imaginatifs, si bons que leur mérite brillera si vivement que n'importe quel imbécile pourra voir leur valeur. (2) La solution, en d'autres termes, est de créer une légitimité à la forme dans laquelle nous travaillons, en créant une œuvre au mérite durable.

Le jeu est la forme d'art la plus vivace de notre époque, un domaine qui est passé de virtuellement rien à l'une des formes les plus populaires du monde en un rien de temps, un domaine qui a vu et qui continue à voir un énorme potentiel créatif, un domaine qui peut très bien devenir la forme d'art prédominante du XXI^e siècle, comme les films l'ont été au XX^e et que le roman l'a été au XIX^e.

Bon Dieu, nous en avons de la chance d'être ici à la naissance de cette grande forme, à la création d'une forme d'art démocratique pour une époque démocratique, à la création de structures de désir, de moyens de permettre aux gens de créer leur propre divertissement à travers le jeu.

Article original : [Where Stories End and Games Begin](#)

(1) NdT : Paru en français sous le titre *Marelle* – Gallimard 1967 [\[Retour\]](#)

(2) NdT : En mars 2006, le ministre de la culture décorera les auteurs des jeux vidéo *Super Mario*, *Rayman*, *Alone In The Dark*... [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin... 

Vous désirez découvrir les autres articles de Greg Costikyan traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) (ptgptb) pour accéder en ligne aux textes concernés.

Fiction jouable ?

© 2000 David Thomas

Un article de David Thomas, tiré de [PTGPTB n°11](#) (février 2000), et traduit par King Rod

Une chose ne peut pas en être une autre



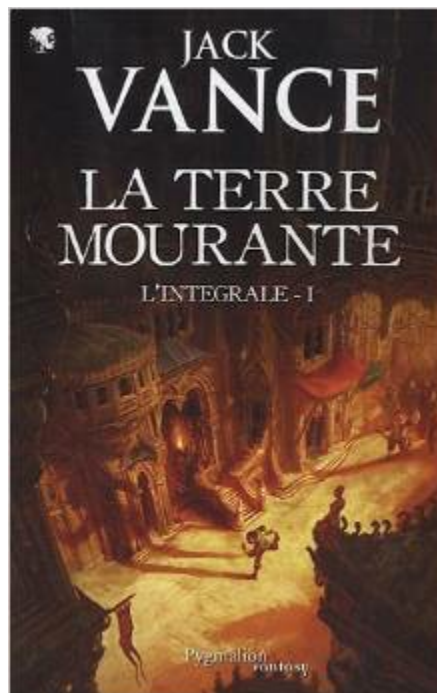
En juillet dernier, je participais à un groupe de discussion à Baraquoon (une convention à Cambridge, Grande-Bretagne) pour discuter de la raison pour laquelle les jeux de rôles de science-fiction sont moins populaires que ceux de fantasy. J'ai fait ce que je pensais être une observation qui ne soulèverait aucune controverse, que la "fiction ne fait pas de bonnes parties et vice-versa". Il y eut des cris de protestation immédiats. Les gens insistaient pour dire que leur longue campagne ferait un formidable roman épique. D'autres étaient certains qu'ils pouvaient prendre n'importe quel livre et en faire une aventure convenable.

Je n'ai joué dans aucune de leurs parties, ils avaient peut-être donc raison. Cependant, je ne disais pas que la fiction et le jeu ne pouvaient se mélanger ou que les bonnes histoires et les bons décors ne pouvaient pas enrichir les environnements de jeu, juste que les deux sont différents. Tenter de changer une chose en une autre est une erreur.

Lorsque j'ai commencé à jouer aux jeux de rôles, on indiquait habituellement des inspirations à la fin du supplément suggérant – requérant presque – leur lecture. Habituellement, cela incluait du matériel d'inspiration comme *Le Seigneur des anneaux*, les histoires de *Conan* et à peu près tout de Michael Moorcock.

Le plan était que les Maîtres de Donjon/de Jeu/de l'Espace et leurs joueurs explorent un monde d'une certaine manière inspirée par cette fiction. La plupart des univers, particulièrement dans l'heroic-fantasy acidulé (orques, elfes, bien et mal) et le space opera (chats et chiens extraterrestres, vastes empires, désert/forêt/mondes de glace), ont servilement suivi ces inspirations.

Quelque temps après, la revue *White Dwarf* poussa cette réflexion plus loin en publiant des articles sur la manière de recréer le voyage à travers la Moria pour *D&D*, et ainsi de suite. Dans un écrit d'une stupidité épique, quelqu'un a même décrit comment Liane la Voyageuse (du roman de Jack Vance *La Terre Mourante/Dying Earth*) pourrait éventuellement éviter Chun l'Inévitable.



Roman La Terre mourante de Jack Vance

Chun n'est pas un bon gars : il tue des gens et coud leurs yeux à son manteau, aussi personne ne veut le rencontrer. Mais Chun, voyez-vous, est **inévitable**. C'est justement de cela qu'il s'agit. Cependant, un tel déterminisme, quoique parfaitement naturel dans une histoire, est inapproprié dans une partie. Pour des raisons qui m'échappent encore, les auteurs de ces articles se devaient de faire des pieds et des mains pour estomper la limite entre ces deux activités distinctes ; raconter des histoires et jouer des parties.

Fondamentalement, les romanciers, les producteurs de films et de séries télévisées et les dessinateurs de bandes dessinées sont des conteurs d'histoires. Leur but est de divertir, voire d'éduquer, leur public. Quelques-uns de leurs sujets seront familiers, d'autres moins, et l'intrigue peut toujours marcher. Les conteurs d'histoires peuvent juger leur succès s'ils sont bien payés (ou applaudis) ou non. En fait, c'est cela le rôle du public : consommer le produit. C'est une relation passive et unidirectionnelle.

C'est aussi un événement discret [au sens mathématique] à court terme. À moins que l'auteur ne soit une fripouille (ou un tâcheron qui produit en série – dont je dirai davantage plus loin), l'histoire est complète en elle-même, l'édifice au complet, tandis que le scénario de jeu de rôle n'en est même pas le plan. Il est plus apparenté aux notes de projet du promoteur, sujet à l'approbation des architectes et des ingénieurs.

Le jeu de rôle n'est pas la consommation passive de la vision de quelqu'un d'autre. Bien que ce soit le but des compagnies de jeu de vendre des produits, le groupe de jeu (MJ compris) est séparé de cela, c'est un groupe où les individus se divertissent eux-mêmes. Le groupe peut très bien acheter le matériel provenant des éditeurs mais il n'y est pas obligé. Il est sans doute possible de jouer une partie captivante sans règle formelle ni scénario rédigé. Les membres du groupe sont activement impliqués par le divertissement de chacun, plutôt que de seulement s'asseoir et attendre d'être amusés.

En mettant de côté leurs intentions, les déroulements de ces deux médias sont aussi distincts. La fiction est vendue comme un produit fini. Vous lisez un livre ou regardez un film. Selon l'habileté du conteur, vous pouvez penser que c'est merveilleux, moyen ou complètement nul ; vous n'avez aucun contrôle sur le processus ou la qualité. Cependant, le jeu de rôle peut évoluer à différents niveaux selon le goût du groupe. Les joueurs peuvent faire évoluer la partie depuis un simple jeu de guerre tactique jusqu'à l'immersion complète dans un environnement étranger. Ils peuvent s'asseoir autour de la table, bouger autour et vivre une histoire. Cette interaction est pratiquement complète.

La fiction – ou du moins la bonne fiction – utilise une sélection de personnages intéressants et bien détaillés. Ils ont des motivations plausibles, solides, qui expliquent leurs actions. De bons personnages de jeux de rôles peuvent également posséder ces qualités. Dans une histoire, l'auteur met en place les aspects des personnages pour l'intérêt de l'histoire ; s'ils agissent correctement, l'histoire en sera enrichie. La même chose s'applique pour la sélection des caractéristiques des PJ – ils vont rendre le personnage plus amusant à jouer et cela, espérons-le, améliorera la partie pour les autres joueurs. Cependant, les personnages de l'auteur servent aux buts de l'histoire tandis que ceux des joueurs amusent le groupe. Idéalement, ils doivent être divertissants, qu'il y ait une aventure en vue ou non.

Bien que dans les parties que j'ai jouées ou maîtrisées, les PJ tendaient vers le bas de l'échelle sociale, vers les malfrats crasseux, il est certainement possible d'avoir un personnage héroïque et de s'amuser à en incarner un. Très important aussi ; en mettant de côté les PJ automatiquement condamnés de *L'Appel de Cthulhu*, il y a souvent la présupposition que le MJ ne permettra pas aux personnages de mourir, ce qui diminue quelque peu leur héroïsme.

Il n'y a pas de raison pour que les personnages survivent à une histoire. En effet, la mort d'un ou deux personnages sert souvent mieux l'intrigue que leur survie. Essayez de dire cela au joueur dont l'ex-sorcier a été réduit, pour des raisons d'intensité dramatique, à un chapeau pointu collé dans une flaque de vase. Certains joueurs peuvent très bien accueillir la mort d'un camarade comme une occasion de roleplay mais je doute qu'ils penseraient la même chose du décès de leur propre personnage.

Un ou deux personnages bien détaillés peuvent finir étripés dans un roman, mais plusieurs des personnages survivent, et ceci est particulièrement vrai dans ces séries à rallonge que les éditeurs adorent tellement. Ces cycles ont plus en commun avec les JdR que l'histoire unique, mais ils restent différents. Ils ressemblent aussi à des feuilletons et à des longues séries de science-fiction comme *La Guerre des étoiles*, *Star Trek* et *Babylon 5*. Les téléspectateurs sont encouragés à s'identifier étroitement avec un groupe de personnages, tel l'équipage de la passerelle de *L'Enterprise*, ou la famille si étrangement extensive de Luke, confortés par la connaissance que rien d'effroyable ne va lui arriver. Tous les autres sont du décorum, et par là sacrificables.

Maintenant, à moins que les joueurs n'interprètent les personnages apparaissant dans les séries, ils incarnent quelqu'un d'autre dans le même univers. Le background, étant généralement le strict minimum pour donner un contexte derrière les actions des personnages principaux, n'est pas suffisamment détaillé et consistant pour supporter cette déviation.

C'est tout à fait évident pour les histoires ayant une trame générale, comme *La Guerre des étoiles* ou *Babylon 5*. Ici, non seulement on connaît le rôle des personnages principaux, et même de ce qui va leur arriver, mais par définition, tout le reste n'est que d'importance secondaire. Les PJ ne peuvent rien faire d'important dans la Rébellion ou dans la Guerre des Ombres. Tout le monde sait qui a tout fait, et à qui, avant que l'action ne débute.

Par conséquent, les auteurs de ces deux JdR ont eu à extrapoler des cultures entières pour y insérer les personnages, tout en demeurant cohérents avec les travaux déjà publiés. C'est sans surprise qu'ils choisissent pour leurs parties des moments d'accalmie dans la trame principale (respectivement entre *Star Wars* et *L'Empire contre-attaque*, et avant les premières séries). Ce dont il est question est que les PJ sont conscients qu'ils ne sont que des personnages de second ordre et qu'ils vont le demeurer. Ils peuvent bien être dans le même univers que celui de l'action, mais n'en feront jamais partie. Les statistiques de combat de Dark Vador sont inutiles, les personnages ne devant jamais devenir plus forts que lui.

Plutôt que de mettre les PJ à côté de l'action, les univers créés de toutes pièces, tels *Traveller* ou *Star Drive* (rog) de Wizards of the Coast (pour *Alternity*), se contentent d'enlever entièrement la trame de fond. Ils permettent aux personnages de faire une vaste variété de choses ; depuis combattre ou devenir pirates sur la frontière jusqu'à violer les lois dans les planètes-cités, mais rien qui ne puisse changer le plan général. Cela signifie que les personnages peuvent faire n'importe quelle atrocité sans égratigner la trame elle-même. Bien que cela permette des parties cohérentes, cela ne peut donner aux

exploits des personnages une grandeur épique.

Bien qu'il y ait un groupe central important dans la plupart des séries, il ne ressemble pas tant que ça au groupe d'aventuriers standard. Les groupes de PJ sont habituellement un peu trop importants et malcommodes pour les objectifs d'un auteur. Ils sont typiquement formés par quatre à huit aventuriers solitaires et déterminés, avec des compétences complémentaires et peu d'attaches émotionnelles ou familiales. Ce n'est pas exactement le genre de choses qui engendre de grands romans.

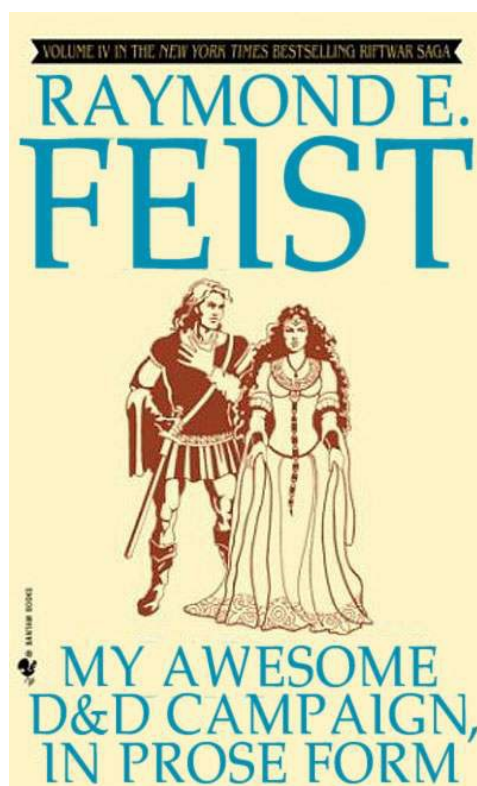
Les personnages de jeux de rôles demandent également un intéressant mélange de capacités choisies par les joueurs, que ce soit la classe, l'occupation, les clans de vampires ou des races non-humaines. Tous les personnages ont quelque chose à apporter au groupe et presque toutes les aventures publiées commercialement incluent des particularités qui peuvent seulement être résolues par le bon spécialiste. Il y a des guerriers, des éclaireurs / voleurs / roublards, des techniciens / magiciens / psioniques et des toubibs combattants dans pratiquement tous les jeux. Leurs manies sont habituellement rajoutées pour procurer de la profondeur plutôt que d'être intrinsèques à eux-mêmes.

Comme tels, ces personnages peuvent être plaisants à jouer mais ne sont pas dramatiquement intéressants. Inversement, la fiction peut aisément supporter les personnages "inutiles", pour autant qu'ils créent du drame ou de l'humour.

Pour ce qui est d'adapter des personnages aux règles, un proverbe de cours d'écriture créative est "Montrez, n'expliquez pas", ce qui est contraire aux règles nécessaires pour classer et quantifier. Il importe peu à Tolkien, ou à ses lecteurs, de savoir comment Gandalf fait briller son bâton. Établir que le Magicien Gris ne peut produire laborieusement qu'une *lumière continue* et quatre *lumières dansantes* par jour n'est pas seulement complètement inapproprié, c'est une atteinte sérieuse à la qualité du livre.

Cependant, ce genre de détail est très évident dans les traitements fictionnels des mondes de jeu. Naturellement, cela importerait moins si l'auteur utilisait simplement le décor, sans les types de personnages standards et dans l'ignorance des mécanismes de règles impliqués. Cependant, soit les auteurs sont chargés d'écrire pour un univers de jeu spécifique par les éditeurs, soit ils en sont des fanatiques et veulent réellement l'amener à la vie. En faisant cela, ils décident invariablement d'expliquer aux lecteurs qu'est-ce qui est quoi, plutôt que de leur montrer.

En conséquence, dans les fictions dérivées d'*AD&D*, des questions sans importance comme les composantes de sorts sont détaillées et on discute des assortiments des alignements. Les différents types de dragons sont passés en revue, exhaustivement. Cette obsession du détail – et non, tel est mon postulat, le genre de détails dont un écrivain s'occuperait – attire l'attention sur la pauvre caractérisation. Le groupe de PJ devient superficiel, misant sur des motivations stéréotypées et décrivant parfois explicitement ses membres dans des termes explicites de classes de personnages.



Un photoshopeur s'amuse à dézinguer les couvrs de roman et celle-ci se moque de la fantasy à succès de Raymond E. Feist... (Ma formidable campagne de D&D, en prose)

Bien sûr, le problème ne se limite pas à la fiction basée sur *AD&D*. Un jour, je suis déjà tombé par hasard sur un livre basé

sur le jeu de rôle *Shatterzone* ^(grog) et j'ai tenté de le lire, mais je ne pus me rendre plus loin qu'à la page onze. Il était barbant au-delà de ce que les mots peuvent décrire. Il en est de même pour les courtes nouvelles basées sur le jeu *Traveller* ^(grog) qui surgissent occasionnellement dans les magazines et les fanzines. Elles sont simplement trop soucieuses du décor du monde de jeu pour prendre des risques ou être divertissantes. Le besoin de demeurer loyal au jeu déprécie la capacité de conter une histoire.

L'intrusion de règles ne doit pas être un problème pour des joueurs plongés dans un univers. Les joueurs ne veulent pas forcément avoir une intrigue solide et prédéterminée, mais avoir le plaisir d'être quelqu'un d'autre, ailleurs, faisant des choses exotiques. Les règles aident en couvrant les situations qui ne peuvent être résolues par un consensus, ou sont trop vitales pour être laissées aux caprices du MJ. Des événements importants, comme la chance de passer outre un garde sans être vu, acquièrent une probabilité fixe.

Dans une histoire, tout dépend de la volonté de l'auteur. Habituellement, le MJ a un genre de plan général en tête et les joueurs finissent par faire quelque chose s'en rapprochant, mais ce n'est pas la même chose que la paternité de l'auteur.

Les joueurs deviennent vraiment agacés lorsqu'ils sont forcés de suivre une intrigue linéaire ou qu'ils sont limités dans leur liberté d'action. Ils trouvent invariablement des solutions autres que celles que le MJ trouvait évidentes. S'ils parviennent à la fin à atteindre la conclusion, cela sera autant par l'improvisation dans la bonne humeur et les trucages que par autre chose. C'est une action collective.

La fiction, c'est quand l'auteur essaie de faire germer une image dans la tête du lecteur. C'est un monologue. Cela reste vrai même si cette fiction est jouée, filmée et accentuée par des effets spéciaux. Les personnages sont entièrement dirigés par l'auteur et ne sortent jamais du chemin tracé ⁽²⁾. Ils font ce qu'on leur dit, aussi stupide que cela puisse leur sembler, parce que c'est leur rôle dans l'histoire. Les joueurs deviennent dingues si leurs actions sont restreintes de cette manière.

De même, le plaisir de la fiction est égoïste. Dans le cas d'un film, les spectateurs peuvent être capables de regarder en tant que groupe, mais leur plaisir est individuel.

Dans une partie, les membres du groupe partent dans toutes les directions et agissent invariablement d'une manière imprévue. Les MJ (il faut l'espérer) improvisent pour qu'il y ait des choses à faire pour les joueurs qui ont décliné de prendre part aux événements pré-planifiés qui faisaient avancer l'histoire. Le MJ n'est pas l'auteur et les joueurs non plus, leurs personnages sont des entités pensantes indépendantes se déplaçant dans les scènes fournies par le MJ ⁽³⁾. C'est toujours le cas que la partie soit sur table, grandeur nature, respectant les règles à la lettre ou mettant l'accent sur l'histoire. Tout le monde contribue et tout le monde est divertit. Le succès de la partie repose à la fois sur la contribution et le divertissement de tous les participants.

Considérant ce qui a été dit plus tôt, il est clair que les parties de JdR et la fiction sont différentes. Les deux offrent le même bénéfice de l'évasion et du divertissement. Cependant, ils le font d'une manière différente. Les auteurs, producteurs de films, les meilleurs producteurs de TV, tous essaient de vous persuader de les laisser vous enchanter. Bien que la réponse soit vôtre, l'aventure se déroule selon *leurs* conditions. "Entrez dans l'action" est impossible, malgré le slogan marketing de *La Menace fantôme*. Vous pouvez, cependant, avec l'assistance de quelques amis, entrer dans un environnement de jeu de rôle et y rester aussi longtemps que vous le désirez. Vous pouvez y entrer avec propres termes, agir comme vous l'entendez et vous immerger aussi profondément que vous le voulez. Et personne ne peut vous dire comment ça va finir.

Article original : [Gameable Fiction?](#)

(1) NdT : [Tous à bord de L'Express pour l'aventure](#) ^(ptgptb) développe justement les frustrations liées à un dirigisme brutal et le moyen d'y remédier. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Steve Darlington développe les [notions d'avatar, d'audience et d'auteur](#) ^(ptgptb) que chaque rôliste endosse tour à tour au fil de la partie. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Cette idée est très proche de la notion de bac à sable, où les personnages explorent le monde à l'envi, sans se lier à une intrigue déjà déterminée. Lire à ce sujet [Linéarité contre bac à sable](#) ^(ptgptb). [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin...



Vous désirez découvrir les autres articles de *Places to go, people to be* traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) ^(ptgptb) pour accéder en ligne aux articles concernés.



Suivez le guide

Nous venons de voir que jeu de rôle et histoire étaient antinomiques, dans la mesure où, non seulement ils ne se déroulaient pas sur une même ligne de temporalité, mais en plus leurs exigences intrinsèques n'étaient pas les mêmes. Pourtant, si l'un est aux antipodes de l'autre, certains conseils de création peuvent s'appliquer aux deux.

Nous verrons donc dans un premier temps comment écrire de la mauvaise fantasy, avec le très second degré [Comment faire plein de brouzoufs en écrivant des histoires de nelfes et de nains](#), avant de retourner sur des conseils nettement plus pertinents et sensés pour [écrire de la SF crédible](#).

Nous poursuivrons ce détour par la création avec [Lexicon](#), un jeu annexe au JdR, proposant l'écriture d'un univers à plusieurs mains. Enfin, en guise d'interlude, nous vous proposerons [La Belle Époqualyse](#), une boîte à jouets mettant vos PJ aux prises avec les conséquences terribles d'une révolution artistique, si elle se produisait dans le monde réel.



Comment faire plein de brouzoufs en écrivant des histoires de nelfes et de nains

© 1996 Greg Costikyan

Un article de Greg Costikyan, tiré de [Costik](#), et traduit par Courtney Chitwood

Greg Costikyan

Écrivez de la fantasy au kilomètre

Avant de commencer un roman de fantasy bon marché, il faut un bidule. Vous savez, un truc, un machinchose. Un anneau pour les gouverner tous, ou le bébé dont on a prédit qu'il serait la chute de la Mauvaise Reine, quelque chose approchant. Une ficelle du métier. Un macguffin (L). Ensuite, vous avez besoin d'une intrigue. Ce n'est pas vraiment un roman si vous n'avez pas de trame, pas vrai ? Heureusement, vous n'avez pas trop à bosser, vu que tous les romans de fantasy bon marché ont la même intrigue. Il y a un gros méchant bourrin, voyez-vous, et il va conquérir le monde. Il est vraiment mauvais, maléfique et méchant, et s'il domine le monde tout le monde va être triste. Il n'y a qu'une chose qui peut l'arrêter.

Le bidule bien sûr. Le macguffin.

Bon, le machin tombe entre les mains d'une bande de gars bien. Un groupe de gars bien, c'est mieux qu'un seul héros. Pourquoi ?

Jamais entendu parler de produits dérivés ? Voyez, si le roman a du succès, vous pouvez vendre les droits pour le cinéma, les dessins animés du samedi matin, les jeux, les personnages articulés, les peluches, les serviettes en papier, plein de pacotille avec les noms et les visages de vos personnages dessus. Mais il vous faut plein de personnages pour vous en sortir. Vous avez remarqué qu'il y avait beaucoup plus d'objets sous licence Musclor que Conan ? Un seul perso, ça ne le fait pas.

D'accord, il n'y pas grand-chose du domaine de la fiction littéraire qui ait assez de succès pour obtenir une licence juteuse – vous y arriveriez mieux en commençant un dessin animé, un groupe de rock ou un truc du genre, quelque chose d'important dans la culture américaine – mais il faut être prévoyant. Et si jamais votre bouquin a du succès, on parle d'un paquet de picaillons, croyez-moi.

Vous voulez une bande de gentils. Assurément.

Revenons à l'intrigue. Les bons ont le macguffin. C'est la seule chose qui peut arrêter le méchant. Pour stopper le méchant, ils doivent aller du point X au point Y. Pourquoi doivent-ils aller de X à Y ? Kestanaafout' ? Il vous faut une explication pipeau, mais l'important est qu'il s'agit d'une quête héroïque. Vous ne pouvez pas avoir de quête si vos personnages ne font pas un voyage.

Voyez-le sous cet angle. Supposons qu'ils peuvent vaincre le méchant en restant à la maison en fumant des cigares et en buvant un cognac au coin du feu. Il n'y aurait pas beaucoup de matière à faire un roman, n'est-ce pas ? Non, il faut que vous envoyiez les gentils dans la nature hostile, où ils devront affronter le mauvais temps, des monstres vicieux, les sbires du méchant et d'autres joyeusetés variées.

Rappelez-vous, "L'aventure, c'est quelqu'un d'autre qui en bave sévère au loin". Il faut qu'on arrive à étaler ce truc sur environ 75 000 mots, alors nous allons avoir besoin de plein de trucs sur les gentils qui souffrent, mais qui réussissent à surmonter courageusement les obstacles.

Donc, vos personnages n'aimeront peut-être pas, mais il faut qu'ils aillent au point Y. Pas de sort de *vol* non plus : on veut voir leurs chaussures crottées, leurs dents qui claquent et ainsi de suite. À vaincre sans difficulté...

Finalement, ils arrivent au point Y et nous avons la grosse, la spectaculaire confrontation avec le méchant. Tolkien l'a salopée. J'veux dire, Frodon arrive au Mont du Destin, il fait faire trempette à l'anneau (plouf), et c'est fini. Genre anti-paroxystique. Il aurait dû y avoir une grosse baston entre Sauron et Gandalf, avec Frodon qui sauve le monde au dernier moment. Avec plein de trucs magiques et rutilants.

Au passage, il ne vous est jamais venu à l'esprit que *Le Seigneur des anneaux* est une allégorie d'un match de basket ? J'veux dire – Frodon a la balle ; dribble, dribble ; Gollum tente de la choper mais – attendez – Frodon garde le contrôle ! ; et dribble, dribble, dribble ; Frodon se rapproche du panier, heu, du Mont du Destin, l'attention de Sauron est ailleurs et la majeure partie de l'équipe locale marque les Gondoriens ; Frodon se dirige vers le panier ; dribble, dribble ; il tire ! Il marque ! GOOOAL ! L'anneau est dans le Mont du Destin ! La foule est en délire !

C'est tout ce qu'il y a à dire

Vous voyez comme c'était simple ? C'est simple. Vraiment. Tout ce dont vous avez besoin, c'est un macguffin, une bande de gentils et un récit de voyage. N'importe qui peut écrire un roman fantasy bon marché. Maintenant que vous savez comment faire, pourquoi n'en écrivez-vous pas un ?

Écoutez, quand vous aurez fini avec votre roman, je vais vous dire quoi faire. Envoyez-le à Beth Meracham à Tor Books. Elle adore recevoir de la prose semi-illettrée, encore brute de décoffrage, de personnes enthousiastes, mais voulant devenir écrivain. Et si vous l'écrivez à la main ou sur une vieille machine à écrire à laquelle il manque la moitié des touches, c'est encore mieux. Oh, et ne vous préoccupez pas de la grammaire ou de l'orthographe hein, j'veux dire : ils servent à quoi les éditeurs ?

N'hésitez pas à envoyer votre manuscrit à Beth, même s'il est mal écrit. C'est sa vie. Il n'y a rien qu'elle aime autant que d'être harcelée pendant des heures dans les conventions de science-fiction par des auteurs d'heptalogies non publiées qui n'ont jamais entendu parler de savon. Elle adore ça. Elle s'en gorge. Faites-moi confiance là-dessus.

Article original : [How to Make Big Bux Writing Elfy-Welfies](#)

(1) NdT : Le [MacGuffin](#) est un concept du cinéma d'Hitchcock. C'est un objet matériel et généralement mystérieux qui sert de prétexte au développement d'un scénario. Exemple: une formule. Un collier. Un document secret... [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin...



Vous désirez découvrir les autres articles de Greg Costikyan traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) (ptgptb) pour accéder en ligne aux textes concernés.

Écrire de la science-fiction crédible

© 2005 Mica Goldstone

Un article de Mica Goldstone, tiré de [PTGPTB n°26](#) (mars 2005), et traduit par Pierre Buty

Cet article traite de la façon d'écrire de la SF crédible. Cela n'implique pas que la bonne SF doive être crédible, ni que toute SF crédible soit bonne.



Le genre de la science-fiction est énorme, presque tous les genres possibles et imaginables ayant été développés à une cadence effrayante. Il y a quelques dizaines d'années, les foules étaient terrorisées par de vacillants monstres extra-terrestres en plastique, pendant que Kirk se tapait ceux qui avaient des pouvoirs vaguement mystiques. Heureusement cette époque est révolue – mais est-ce bien le cas ?

Avant tout, il est important de définir ce que signifie “crédible”. Il existe plusieurs niveaux de vraisemblance, qui sont en grande partie déterminés par le niveau d'intelligence et/ou de connaissance du public. Prenons par exemple le film *Pitch Black* (1). Si vous pouvez mettre votre esprit critique suffisamment de côté pour accepter le concept de vols interstellaires, il n'y a assurément qu'un petit pas à franchir pour croire qu'il y a d'énormes prédateurs nocturnes qui habitent sous terre, n'attendant qu'une éclipse pour terroriser la surface. Le postulat de base est qu'ils utilisent une vision infrarouge et donc ne peuvent sortir à la lumière du jour. Cela suffit pour satisfaire la majorité des spectateurs, mais pour les plus perspicaces, c'est plutôt une foutaise.

Ces prédateurs vivraient dans des galeries artificielles munies de cheminées. Mais par qui ont-elles été construites, et quand, s'ils ne sortent que deux ou trois jours au bout de plusieurs décennies ? Ils sont au sommet de la pyramide alimentaire – en se nourrissant de quoi ? Où est le reste de la pyramide ? Ils peuvent voler, mais pourquoi s'ils vivent sous terre ? Ils ont développé l'infrarouge – ce qui est aussi crédible que des créatures développant un sonar dans le vide absolu – mais ça pourrait arriver, non ?

Au bout du compte, cependant, est-ce regardable ? Oui. Irréaliste, mais crédible dans une large mesure. Dans une veine classique, nous avons les espèces d'extraterrestres habituelles de *Star Trek* – étonnamment humains, avec un petit morceau de plastique collé sur la tête et quelques bijoux clinquants pendus à un appendice (toujours un, cela doit être asymétrique : c'est des aliens, tout de même). Cela semble raisonnable : deux jambes, deux bras, permettant à la fois la locomotion et la manipulation d'objets. Mais d'un autre côté, la nature a tendance à orienter l'évolution vers des formes adaptées à des fonctions spécifiques. Un rapide coup d'œil aux espèces terriennes les plus intelligentes le confirme (humains, pieuvres, baleines et assimilés). Une fois de plus, il est possible de se laisser aller à l'illusion de l'univers créé par le phénomène *Star Trek*, aussi improbable soit-il.

C'est la première règle. Crédibilité et réalisme ne sont pas forcément la même chose. La question est de créer un environnement qui, aussi improbable qu'il soit, autorisera quelques accros. Par exemple, il est plus facile de croire en un monde contenant des dragons qu'en un autre où il pleut des beignets !

Première règle : votre univers doit être crédible, même s'il n'est pas réaliste.

Comme les écrivains utilisent un support texte seulement, ils ont l'avantage de ne pas être limités par des contraintes de taille ou de prothèses. Les aliens peuvent être aussi bizarres ou merveilleux que voulu, tant qu'on suit des règles simples concernant les bases de la biologie et de la technologie.

La nature ne développe jamais de caractères inutiles mais on peut trouver des vestiges d'une évolution antérieure. Par exemple, une créature sans ennemi naturel mais dotée d'une lourde carapace, n'est vraisemblable que si l'environnement lui-même est hostile. De même, une race d'un monde désertique avec une rangée de branchies est très improbable en tant que telle, mais si la majeure partie des mers se sont évaporées lorsque l'étoile s'est transformée en géante rouge, c'est possible. Il vaut toujours mieux garder ces choses à l'esprit quand on crée des aliens.

La culture peut également agir comme facteur évolutif. Cela peut être subtil comme “une préférence culturelle pour les individus de grande taille, qui atteignent un statut social plus élevé et qui peuvent par conséquent assumer une descendance plus nombreuse”. Des technologies plus avancées permettent un eugénisme dirigé, la réplication sélective de l'ADN sur certains gènes, ce qui peut favoriser ou empêcher la transmission de certains traits aux enfants. Ensuite il y a d'autres formes d'évolution bien plus brutales, telles que les pogroms ou les génocides.

C'est la deuxième règle. L'étrange et le merveilleux doivent avoir une raison d'être, ou bien avoir des origines crédibles. Il n'est pas forcément nécessaire que le public connaisse immédiatement ces raisons. Mais si le créateur ne peut pas le justifier, elles risquent de ne pas résister à l'épreuve du temps.

Deuxième règle : justifiez l'étrange et le merveilleux par l'Évolution ou la logique.

Ce processus de création joue également un autre rôle très important dans l'écriture de SF crédible ; il définit à la fois

l'environnement et l'histoire. En ayant ces choses à l'esprit au début, il suffit d'étendre sa réflexion à partir d'un objet pour générer le monde qui le supporte.

Cela peut même être utilisé comme amorce pour attirer le public, un élément d'autant plus important quand l'auditoire peut participer. Cela permet à l'histoire de couler dans la direction désirée, même si le livre dans lequel les événements sont écrits est encore en grande partie vierge.

Le JdR par mail ou par e-mail offre une approche unique, en permettant à l'auditoire de participer à la création de l'histoire et, bien souvent, de définir lui-même le développement d'un des aspects de l'univers. Ces jeux requièrent une réflexion considérable pour éviter que tout ne s'effondre au bout de peu de temps.

Les films et les livres jouissent du luxe d'avoir tout réglé comme du papier à musique. Une fois écrits, leur déroulement est tout tracé. Dans le cas d'un JdR par mail, les joueurs sont les capitaines du navire, les MJ sont tout juste les pilotes. Tout MJ qui penserait différemment deviendrait fatalement un tyran, et la partie s'échouera. Pour continuer dans cette métaphore nautique, la fonction du MJ est de tracer la carte qui permettra aux capitaines d'aller où bon leur semble. Fournir assez d'options aux joueurs pour une interprétation créative donne généralement ce résultat. Cette relation à double sens peut, et devrait être utilisée, pour approfondir la crédibilité de l'univers.

C'est la troisième règle. Un bon écrivain s'inspire de toutes les sources disponibles. Un bon MJ se sert de l'avis de ses joueurs pour rendre l'univers du jeu plus réel, ce qui est une des raisons pour lesquelles, en dépit de graphismes ahurissants, les jeux sur ordinateur ne pourront jamais rivaliser avec des MJ humains en ce qui concerne la durée des campagnes.

Troisième règle : un bon MJ fait appel à ses joueurs pour rendre l'univers plus réaliste.

Avec le temps, au fur et à mesure que l'univers s'agrandit et mûrit, il devient encore plus nécessaire de développer l'histoire. C'est dans l'ordre des choses. Des aspects qui sont acceptés comme allant de soi lorsqu'ils sont montrés au milieu de tas d'autres seront examinés un par un à la fin.

Selon la taille de l'univers, certains "faits" établis peuvent très bien se révéler faux. Il est même possible de présenter deux faits – voire plus – mutuellement incompatibles, et qui demeureraient néanmoins crédibles. C'est parce que l'Histoire est encore vivante, autant en mouvement que l'avenir. Les scientifiques rejettent en permanence d'anciennes "vérités" sur l'histoire de la Terre. Il est cependant important que ce soient les efforts des participants qui fassent ressortir ces faits. Ce sont leurs recherches mêmes qui ont changé l'univers ; tout ce que le MJ a fait, c'est d'autoriser ce changement.

C'est la quatrième règle. L'ultime test de crédibilité a lieu lorsque l'auditoire peut prévoir l'univers, au point de ne plus être spectateur, mais une part de l'univers lui-même. Cela n'exclut pas des surprises, mais ce sont des surprises crédibles – les lunes ne sont pas faites de fromage, mais il peut y avoir une station militaire automatique extra-terrestre qui les protège !

Quatrième règle : certains "faits" établis peuvent être remis en cause.

Il y a encore des règles à propos de la technologie (voyons, si je réaligne l'émetteur pour émettre une impulsion tachyon inversée, ça devrait marcher – en tout cas ça a marché dans les douze derniers épisodes) ; de l'écologie planétaire et de la géologie (Wouah, n'est-ce pas stupéfiant toutes ces cavernes naturelles avec des sols plats ?) ; et du développement culturel (après deux cents années d'études par des dizaines de milliers d'archéologies, on s'est finalement rendu compte que les aliens disparus qui ont construit ces cités à mi-hauteur des falaises, sans moyen d'accès, devaient savoir voler).

[Conclusion de la rédaction]

Au final, pour éviter que "science-fiction" ne devienne synonyme de "n'importe quoi", il faut prendre garde à créer un univers qui reste cohérent en lui-même.

Tout élément de fiction, aussi étrange semble-t-il, doit être vraisemblable dans l'univers concerné. Il doit être le résultat d'une succession de causes qui en justifient l'existence. Lorsque quelque chose s'avère ne pas avoir de raison d'être, mieux vaut le faire disparaître. Le travail nécessaire à cette étude en profondeur est souvent considérable. Mais il évite qu'un univers ne ressemble à un carnaval, à une débauche d'exotisme sans queue ni tête.

MJ comme joueurs y trouveront leur compte en comprenant mieux la signification et la raison de ce qu'ils rencontrent.

Article original : [Writing Believable Sci-fi](#)

(1) NdT : Sorti en France en 2000 dans l'indifférence générale sous le titre *Alerte noire*, avec Vin Diesel. Suivi plus tard par *Les Chroniques de Riddick*, qui rencontrèrent un bien meilleur succès. [Retour](#)



Pour aller plus loin...

Vous désirez découvrir les autres articles de Places to go, people to be traduits sur PTGPTB(yf) ? Cliquez [ici](#) (ptgptb) pour accéder en ligne aux articles concernés.

Lexicon RPG : un jeu de rôle

© 2003 Neel Krishnaswami

Un article de Neel Krishnaswami, tiré de [The 20" by 20" room](#), et traduit par Pierre Pradal

The 20' By 20' Room

To talk, thoughtfully, about roleplaying games.

Cet article est tiré d'un sujet proposé par Neel Krishnaswami le 20 novembre 2003 sur le site de réflexion et débats rôlistes [The 20' By 20' Room](#). La traduction est de Pierre Pradal reprise avec son aimable autorisation de [son blog](#).

Voici un petit jeu de rôle qui m'amuse.

Je l'appelle *Lexicon RPG*, en l'honneur de son inspiration, [Dictionary of the Khazars](#) de Milorad Pavic.

L'idée fondamentale est que chaque joueur prend le rôle d'un érudit, un homme instruit tel qu'il en existait jadis avant que les recherches savantes soient devenues une profession (ou encore après qu'elles ont cessé de l'être). Vous êtes caractériel, intolérant, partisan et excentrique. Vous collaborez également avec un certain nombre de vos pairs – les autres joueurs – sur l'écriture d'une *Encyclopédie* décrivant une période historique – peut-être celle d'un univers fantastique.

Le jeu se joue en 26 tours, un pour chaque lettre de l'alphabet.

1. Le premier tour, chaque joueur écrit un article de l'encyclopédie pour la lettre A. Pour chaque article, l'auteur invente un titre, et écrit 100 à 200 mots sur le sujet. À la fin de l'article, il le signe de son nom, et propose deux *citations* qui font référence à deux autres articles de l'encyclopédie.

Ces citations sont purement virtuelles : on invente ainsi les titres des articles référencés, mais leur contenu ne sera effectivement créé que lors du tour approprié.

Aucune lettre ne peut non plus avoir plus d'articles que le nombre de joueurs, aussi toutes les citations proposées au premier tour doivent faire référence à des articles commençant par une autre lettre que A.

2. À partir du deuxième tour et pour les suivants, les joueurs passent en revue chacune des lettres de l'alphabet et continuent à écrire des articles pour les entrées B, C, D... et ainsi de suite. Cependant, les érudits doivent maintenant faire trois citations. La première doit faire référence à une entrée déjà écrite, et les deux autres doivent faire référence à des articles futurs. Lors des 25^e et 26^e tours, vous devez seulement citer un article existant et aucune entrée virtuelle, puisque sinon il n'y aura pas assez de références virtuelles.

Tout au long du processus, vous devez veiller, en érudit consciencieux, à ne pas vous citer ; c'est-à-dire à ne pas faire référence à un article de l'encyclopédie que vous avez écrit. Le but est de forcer les joueurs à entremêler leurs entrées, de sorte que les articles des uns dépendent des faits énoncés par les autres. Par ailleurs, une fois que vous n'avez plus de possibilités d'inventer de nouveaux titres, vous ne pouvez citer que les articles dont vous n'avez que les titres.

3. Malgré le fait que vos pairs soient des imbéciles suffisants et étroits d'esprit, ils restent d'honnêtes érudits. Qu'importe leurs interprétations abusives, les faits qu'ils rapportent dans leurs articles sont exacts, du moins autant que les recherches historiques peuvent l'être. Ainsi si vous citez un article, vous devez traiter les informations qu'il renferme comme vraies ! Cela ne vous empêche pas de discuter vigoureusement de leur interprétation et d'introduire de nouveaux faits qui nuancent l'approche originelle.

4. Ce petit jeu se jouera probablement mieux en utilisant un *wiki*. Il devrait vous occuper environ un bon mois avant d'arriver à son terme. Au final, vous obtiendrez un document hypertexte complet qui détaillera une belle création collective de monde imaginaire.

Avant de commencer, le propriétaire du wiki devrait fixer le sujet d'étude pour l'Encyclopédie. Pour ce faire, je propose qu'il utilise le principe de la "référence ouverte" lorsqu'il décrit la période historique étudiée.

Par exemple : "*Vous êtes tous de doctes révisionnistes de l'ère Paléotechnique discutant de la façon dont la Rébellion Nihiliste Fantôme conduisit au renversement de la Théocratie Cyber-Gnostique et ainsi permit l'instauration de la Troisième République.*" Au commencement du jeu, ce que sont l'Ère Paléotechnique ou encore la Théocratie Cyber-Gnostique, ce qu'il est advenu des deux premières Républiques, personne ne peut le dire...

Ces idées ne sont là que pour créer une ambiance et stimuler la créativité des autres joueurs (c'est une idée que j'ai vu complètement formalisée pour la première fois par [Robin D. Laws](#) afin de servir comme méthode de création de personnage

pour le JdR *Herowars*).

Sélection de commentaires

Tim

[...] Neel je crois recherche de l'interactivité, donc l'idée est qu'à la fin, les joueurs iront citer des entrées virtuelles EXISTANTES, autant qu'ils en créeront eux-mêmes. Cela arriverait idéalement dès le début.

Donc si à chaque tour, chacun crée deux toutes nouvelles entrées virtuelles en les citant, ils n'en auront plus au tour 13, et ne pourront plus rien inventer de nouveau. Si par contre ils citent des entrées non encore écrites, mais dont ils ont le titre parce qu'elles ont déjà été citées, ils pourront créer de nouvelles entrées virtuelles plus longtemps.

Par ailleurs : j'essaye de rassembler des "règles maison" variées et autres, pour les jeux de type *Lexicon*. Ma collection est [ici](#).

Sedna sur [le forum Pandapirate](#)

Pour en avoir un en cours dans un coin de wiki, ça marche bien, à condition que les participants soient bien motivés. Il ne faut pas non plus hésiter à alléger les règles (nombre de mots libre, et surtout, pouvoir choisir sa lettre comme on veut à chaque fois, y compris faire plusieurs articles avec la même lettre, etc. Paradoxalement, la levée de cette contrainte permet d'avoir quelque chose de plus exploitable).

Article original : [Lexicon: A RPG](#)

La Belle Époqualypse

© 2008 Steve Darlington

Un article de Steve Darlington, tiré de [RPG.net](#), et traduit par Pal



La Boîte à jouets de campagne présente :

Campaign Toybox #10 - La Belle Époqualypse

NdT : les liens et les visuels ont été rajoutés lors de la traduction.

En quelques mots : Les premières décennies du XX^e siècle ont vu émerger un nouveau monde, tout un nouvel ensemble de règles. Seuls les esprits les plus artistiques peuvent y faire face. Bienvenue dans le surréalisme [hyperréaliste](#) (wiki).

L'histoire : On va prendre des chemins indirects, mais restez avec moi. Nous sommes en 1908. De violents tremblements de terre frappent l'[Italie](#) (wiki) et [San Francisco](#) (wiki) et une immense météorite s'écrase dans la [Toungouska](#) (wiki). En dépit de cela, l'Europe vit une merveilleuse époque de paix, de prospérité et d'idées nouvelles... D'idées révolutionnaires. Einstein propose la relativité restreinte et [Minkowski](#) (wiki) suggère qu'il existe une quatrième dimension fonctionnant peu ou prou comme les autres. Mais le centre du monde est à Paris, où tout un nouveau genre d'art est en train de se développer. L'[impressionnisme](#) (wiki) cède la place au [fauvisme](#) (wiki) et au [dadaïsme](#) (wiki) nihiliste. Puis le [cubisme](#) (wiki) remet en cause le concept même de vision, et finalement le [surréalisme](#) (wiki) (1) crée ce qui est "plus réel que la réalité". Des génies comme Picasso, Marcel Duchamp, Miro, Braque et Dali peignent des tableaux révélant d'un seul coup de multiples dimensions, y compris le temps. Ils tordent et brisent toutes les règles de l'image, de la vérité et de la raison.

Ils sont en train de déconstruire le monde.

Ils ne sont pas les premiers, bien sûr. Le dragon était déjà là, même si auparavant vous ne pouviez le voir qu'en buvant une grande quantité d'absinthe ou en fumant de l'opium pendant deux jours. Il cherchait toujours à pénétrer la réalité, seulement retenu par les barrières les plus fragiles. Mais ces nouvelles peintures ont créé des fissures dans ces barrières, comme un piolet dans la glace d'un lac gelé. Des brèches se sont ouvertes en Russie et en Italie. Des choses sont entrées. Tout se disloque et le centre ne peut plus tenir comme il le faisait auparavant.

Horifiés, les peintres voulurent défaire ce qu'ils avaient réalisés, mais s'aperçurent qu'ils ne le pouvaient pas. Cependant, ils se rendirent compte qu'ils pouvaient contrôler les fissures avec leurs œuvres. Ils pouvaient laisser transpirer juste assez de non-réalité pour leur permettre de maîtriser ce pouvoir et ainsi, l'utiliser pour garder le dragon sous contrôle. Pour le combattre à travers les crevasses et maintenir le monde d'un seul tenant. Le destin du monde repose dans les salons et les cafés, et le futur de l'humanité se trouve dans les mains qui tiennent les pinceaux.

Style et structure : Votre univers typique de JdR a besoin d'un moteur pour les PJ, d'une source de pouvoirs cools, de macguffins (2) sympas et d'un Grand Méchant archétypique. Dans cet univers, ce sera plutôt de la chasse aux monstres assez classique, vaguement historique – proche de *L'Appel de Cthulhu* – ou alors, si vous poussez la manette des pouvoirs vers le haut, des super-héros historiques.

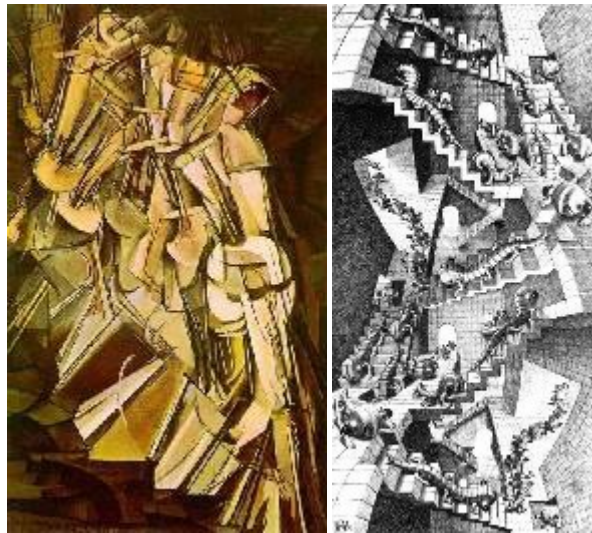
Seulement, l'origine et le style de tous ces monstres et pouvoirs résident dans l'[art moderne](#) (wiki). Notez que l'art moderne est un mouvement artistique qui ne doit pas être confondu avec l'[art contemporain](#) (wiki) (c'est-à-dire l'art réalisé aujourd'hui (3)). Cela révèle immédiatement le problème : la plupart des gens ne s'y connaissent guère en art et s'en préoccupent encore moins. Idem pour vos joueurs, sans doute. Mais vous n'avez pas besoin de faire beaucoup de recherches pour monter quelque chose qui tienne la route. Quelques minutes sur Wikipedia et les œuvres de Picasso et Braque suffiront. Après cela, vous n'avez plus qu'à glisser ces images et ces idées dans votre système de règles habituel.

Bien que le système soit important, bon nombre de systèmes viennent du style et des images que l'on met dans nos parties. Vous vous apercevrez vite que même avec un simple vernis de théorie artistique (que vous pouvez obtenir en quelques minutes), l'atmosphère de vos parties sera différente. Il s'agit, après tout, de l'essence de *la conception de super-pouvoirs basés sur les effets* dans les JdR de super-héros : peu importe qu'il s'agisse d'une explosion incendiaire, d'un éclair

fantastique ou du pouvoir du dadaïsme ; si ça fait des dommages, ça suit les mêmes règles. Pareillement, le bon macguffin (et le merveilleux cadre historique de la Belle Époque) donneront leur propre saveur à vos aventures classiques de chasseurs de monstres.

PJ et PNJ : Le poète et critique Apollinaire était sans doute le roi des salons parisiens. C'est lui qui rassembla les grands esprits du monde de l'art dans un seul studio de Montmartre, avec une fenêtre donnant sur le magnifique pinacle blanc du Sacré-Cœur, et une autre sur la tour Eiffel. Qui sont ces artistes ? Certains sont les PJ, les autres (comme Picasso ou Braque) sont des légendes dont les PJ ont entendu parler, et dont ils suivront la voie. De telles légendes ont aussi besoin d'aide : Picasso est porté disparu dans son Espagne natale, où il enquêtait sur d'étranges fluctuations à [Guernica](#).

Duchamp a été gravement blessé par [un nu en descendant une cage d'escalier](#) (un nu qui est toujours en liberté), et Escher s'est perdu dans ses propres [peintures auto-similaires](#).



Nu descendant un escalier par Marcel Duchamp (à g.)
Maison aux escaliers par Maurits Cornelis Escher (à dr.)

Tout cela alors que Paris est rempli de jeunes poètes, d'écrivains et même de militaires, pendant que le conflit entre les grandes puissances de l'Angleterre et de l'Allemagne couve dans l'ombre sans discontinuer. Et bien sûr, puisque c'est Paris, il y a de jeunes et magnifiques serveuses, des artistes de rue et des vendeurs de ballons à chaque coin de rue.

Si vos joueurs trouvent qu'il est difficile de faire la différence entre tous ces peintres parisiens, leurs pouvoirs peuvent certainement les y aider. Les mouvements artistiques en sont la source, avec juste une touche d'interprétation fantasque.

- Les peintres [fauves](#) ^(wiki) étaient fameux pour leurs couleurs sauvages et incontrôlables et peuvent donc projeter des jets prismatiques, ou simplement avoir des fureurs physiques contrôlables (superforce, vitesse) ou peut-être pouvez-vous prendre leur nom à la lettre et les laisser se transformer en bêtes (on est dans l'hyperréalité après tout).
- Le déconstructionnisme des dadas est probablement un pouvoir de projection ou quelque chose de destructif.



Exemples de fauvisme (Reine de beauté par Paul Gauguin) et de déconstructionnisme (Bal à Zürich de Marcel Janco)

- Le [cubisme](#) travaille sur la représentation spatiale, il couvre donc la téléportation ou la télékinésie.

- [La [chronophotographie](#) ^(wiki)], technique de capture d'un mouvement dans le temps en une seule image, recouvre le voyage temporel ou la super-vitesse.
- Le [surréalisme](#) pourrait être la capacité à transformer la matière et/ou sa propre chair, peut-être la biokinésie ou le contrôle élémentaire.

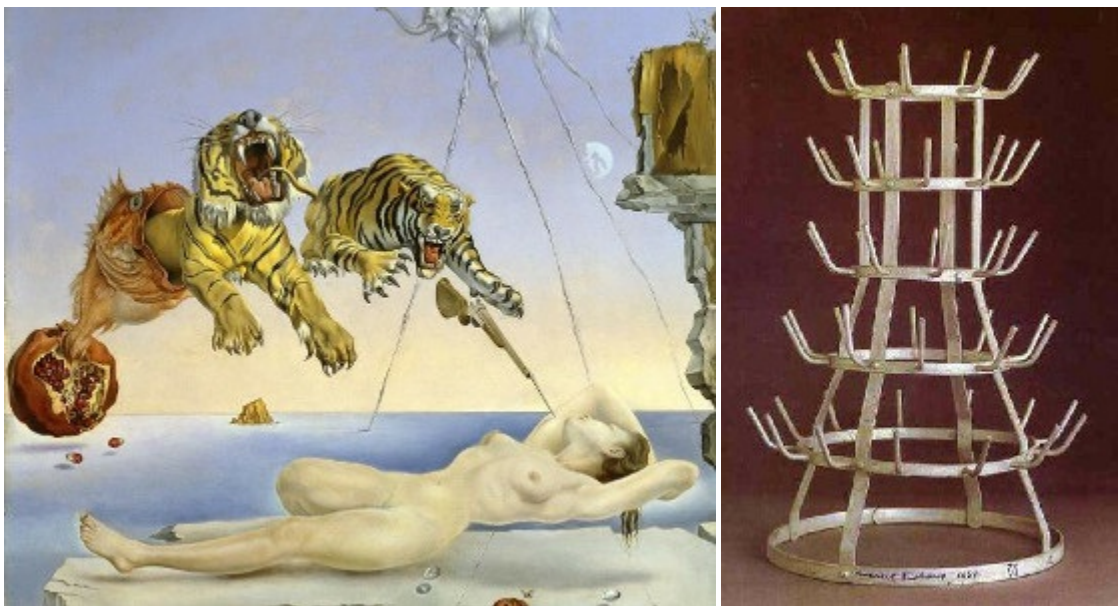


Exemples de chronophotographie (à g. La course d'un homme d'[Étienne-Jules Marey](#) ^(wiki))
et de surréalisme (à dr. Breton & the revolution of the mind by [Shahla Rosa](#))

- L'[impressionisme](#) peut rentrer dans l'esprit des gens, et ainsi de suite.

Intrigues et méchants : Quand vos monstres et vos pouvoirs proviennent de la même source, les méchants sont faciles à trouver. Des surréalistes fous comme Magritte détruisent des pans entiers de la réalité [en niant que les pipes sont des pipes](#). Dali a sans le vouloir été trop loin, en tordant le temps et en faisant [voler les tigres](#) et brûler les girafes.

Quand Duchamp est sorti de son coma, il a commencé à fouiller le cœur du dragon et à [Trouver des Objets](#) ^(wiki).



Rêve causé par le vol d'une abeille autour d'une pomme grenade une seconde avant l'éveil de [Salvador Dali](#) (à g.)
Porte-bouteilles de [Marcel Duchamp](#) (à dr.)

Et puis il y a aussi les [peintres de l'abstraction](#) ^(wiki) vraiment fous qui veulent [transformer le monde en des lignes et formes chaotiques](#).



Composition X par Wassily Kandinsky

Par ailleurs, comme la plupart de ces artistes sont français ou latins (si l'on exclut Ernst et Bosch), cela peut être amusant de les opposer aux rigides Teutons.

Alors que les peintres tentent d'empêcher la destruction du monde, les scientifiques l'y encouragent. Einstein est sans doute trop gentil pour faire un bon méchant, mais il peut faire un excellent ex-méchant, qui s'est échappé lorsqu'il a compris pour quoi ils voulaient utiliser sa Relativité. [Kurt Gödel](#) (wiki) est probablement le cerveau criminel, travaillant sur son terrible [Système d'Incomplétude](#) (wiki) qui va utiliser l'énergie de l'univers afin que ce dernier ne se contienne plus lui-même.

Bien sûr, vous avez aussi tous les autres ennemis surnaturels que vous pouvez imaginer, qui ont été renforcés par le retour du dragon (fantômes, vampires, bêtes terribles, magiciens et plus encore). Des menaces aussi communes vous aideront à rester en terrain connu si les options précédentes s'enfoncent trop profondément dans le territoire du pulp. D'un autre côté, vous pouvez retourner la chaussette jusqu'à la trame et utiliser des méchants avec des alias tels que : La Nature Morte ou le Cadre !

Sources : Le point de départ absolument incontournable est le second volume de la série [Doom Patrol](#) de Grant Morrison intitulé [The Painting that Ate Paris](#) (wiki en) (*Le Tableau qui dévora Paris*) qui met en scène la Fraternité de Dada. Les toiles qui peuvent altérer ou prédire la réalité sont un trope courant de la fiction : depuis les classiques tels que *Le Portrait de Dorian Gray* d'Oscar Wilde, à la récente série TV *Heroes*. Pour vous amuser avec l'hyperréalité, jetez un coup d'œil à [La Guerre du Faux](#) (wiki) d'Umberto Eco. Et pour un aperçu du monde merveilleux de l'innovation du début du XX^e siècle, avec un tas de truc chouettes sur l'hyperréalité, faites un tour avec [Gödel, Escher et Bach](#) (wiki). Pour avoir une idée du décor, essayez n'importe lequel des centaines de films sur l'Europe pendant la Seconde Guerre mondiale, ou des œuvres plus récentes comme [Paris je t'aime](#) (wiki) ou [Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain](#) (wiki).

Jeux de rôles : *L'Appel de Cthulhu* (ou [Cthulhu](#) (grog)) est un bon départ – pas le meilleur cependant car il est trop glorieusement historique. En restant dans la même veine des triomphes du pulp, on trouve [Spirit of the Century](#) (grog), [Hollow Earth Expedition](#) (grog), [Adventure!](#) (grog) ou [Pulp Zombie](#) (grog). [Unknown Armies](#) (grog) ou [Conspirations](#) (grog) sont tous les deux suffisamment bizarres pour gérer la Guerre de l'Art sans problème. *Le Monde des Ténèbres*, [ancien](#) (grog) ou [nouveau](#) (grog), a la bonne ambiance et une pléthore de suppléments adaptés. Je suis presque certain qu'il y avait [un supplément sur Paris](#) (grog) pour le vieux *Monde des Ténèbres*, et une aventure parisienne pour *L'Appel de Cthulhu*, mais quelqu'un devrait vérifier cela (4). Pour les pouvoirs artistiques, cherchez quelque chose basé sur les effets comme [Mutants and Masterminds](#) (grog), [Wild Talents](#) ou [Savage Worlds](#) (grog), ou faites une avance rapide vers la grande époque de l'[expressionnisme](#) (wiki) et l'approche de la Seconde Guerre mondiale, et utilisez le merveilleux [Godlike](#) (grog). Tous vous demanderont un peu de travail d'adaptation, mais c'est un prix léger à payer pour le grand art – celui qui peut aussi vous mettre une rouste.

Article original : [Campaign Toybox #10: La Belle Epocalypse](#)

(1) NdT : Historiquement, le dadaïsme ne naît qu'en 1916, et André Breton rédige le Manifeste du Surréalisme en 1924. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Le [MacGuffin](#) (wiki) – concept des thrillers d'Hitchcock – est un objet peu défini, que tout le monde veut et qui sert de prétexte au scénario. [\[Retour\]](#)

(3) NdT : ...ou depuis 1960, selon une définition plus répandue. [\[Retour\]](#)

(4) NdT : De nombreux suppléments de création française ont été édités, depuis l'introuvable [Les Années folles](#) ^(grög) (1988), jusqu'au plus récent [Mystères de Lyon](#) ^(grög), par Sans Détour. Pour la Belle Époque, signalons la gamme [Maléfices](#) ^(grög). La [Brigade Chimérique](#) ^(grög) contient des super-pouvoirs, mais son époque couvre les années 1920-1930. [\[Retour\]](#)



Pour aller plus loin...

Vous désirez découvrir les autres articles de Steve Darlington traduits sur PTGPTB(yf) ? Cliquez [ici](#) ^(ptgptb) pour accéder en ligne aux textes concernés.



Suivez le guide

Comme on l'a vu, la pratique du jeu de rôle emprunte beaucoup à la littérature. Cependant, cette dernière n'est pas la seule pratique artistique à laquelle s'abreuve notre loisir.

Le jeu de rôle pourrait-il alors prétendre au statut d'œuvre d'art ? Sans forcément trancher de manière définitive, la question mérite d'être soulevée. Nous étudierons donc cette possibilité avec deux articles de Docteur Rotwang, dont le premier, "[Mais est-ce un art ?](#)" pose très clairement la question.

Rotwang n'est cependant pas le seul à voir le JdR comme un art en lui-même. Nous concluons donc les stimulantes réflexions de cet ebook par deux manifestes qui témoignent, chacun à leur manière, des possibilités artistiques de notre loisir. Le premier, le [Manifeste Dogme 99](#) insiste sur l'émancipation du GN par rapport au JdR sur table pour permettre au Grandeur Nature d'acquérir ses lettres de noblesse. Quant au [second manifeste](#), il vous proposera rien moins que de faire du JdR le dixième art.



Mais est-ce un Art ?

© 2000 Docteur Rotwang

Un article de Docteur Rotwang, tiré de [PTGPTB n°12](#) (avril 2000), et traduit par Aicars



J'vais vous dire quequ'chose. J'ai détesté *Boogie Nights*.

Ouais, c'est çui-là, ce film sur les films pornos. Mark-le-Marqué, j'veux dire Mark Wahlberg est dedans, et Burt Reynolds, et cette drôle de poule genre extra-terrestre – avec les gros yeux, vous voyez qui ? Euh... Graham ! Heather Graham. J'voulais pas de ce fichu truc, mec, j'voulais revoir *Starship Troopers* ce soir-là. Mais ma copine et notre amie Nicole y tenaient, alors... j'ai cédé.

Oh. Vous devez penser que ça n'a rien à voir avec le JdR. Du calme, ça va venir. Comptez là-dessus. Vous n'avez qu'à me suivre ...

Alors je me retrouve assis là, à regarder le film, avec la ferme intention de le secouer un bon coup. Il avait eu de bonnes critiques et tout, pas vrai ? Alors pourquoi ne pas tenter le coup ? Mais y'avait un problème, et je vous *jure* que j'arrive aux jeux de rôles dans un instant. Le problème était que, vous voyez, le metteur en scène préparait sa scène, s'pas ? Il commence à filmer. Et vous vous retrouvez à regarder... rien. Plutôt ennuyeux. Rien, rien... aha ! Quelque chose qui a un rapport avec l'intrigue surgit, se déroule, et alors... je me retrouve à regarder du rien. Pour un long, long moment.

Je regardais un grand rien, dont je n'avais honnêtement rien à \$%*@.

[Aparté – à Steve, le rédacteur en chef – Steve, est-ce que je peux dire “\$%*@” dans ton zine ? J'veux dire, tu ne vas pas me censurer et remplacer mon symbole “dollar-pourcent-astérisque-arobase” par, je ne sais pas, un gros mot ? J'espère que non.]

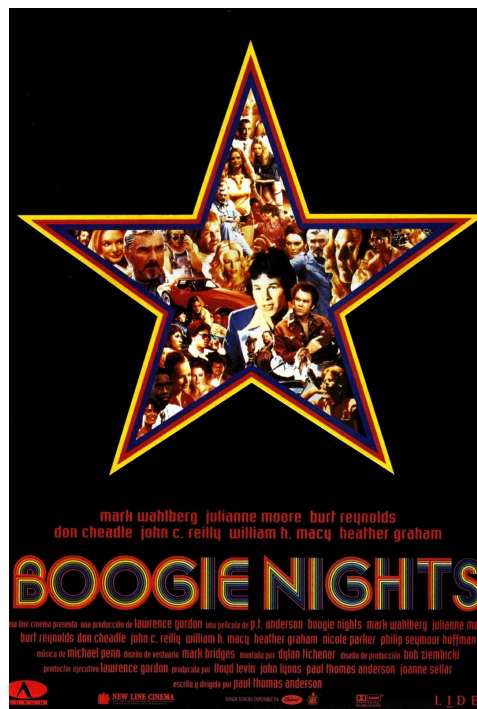
[Doc, Tu me l'abordes TOUT DE SUITE ton sujet à la c... ! Le Rédac'chef]

Alors. Je regarde *Boogie Nights*. Rien ne se passe. Je m'ennuie. Rien à battre.

Je commence à penser “Ce truc me bouffe mon temps”. Après, je me suis dit “Ça coûte plein de fric”. Et c'est là que j'ai eu l'idée – la *grande* idée, vous savez, celle qui transforme cette diatribe apparemment hors-sujet en un vrai article sur le jeu de rôle : “JE PEUX FAIRE MIEUX QUE ÇA”.

Bon, d'abord j'ai pensé “Comme metteur en scène, je peux faire mieux que ça”. En toute franchise, parce que je fais toujours attention à mon art, tu vois ? J'ai vu *Star Wars* quand j'avais deux ans, et c'était ... il y a vingt-trois ans. À dater de ce jour, j'ai consacré ma vie à devenir le meilleur réalisateur de tous les temps, ou au moins un vraiment bon.

Maintenant, si je pouvais me bouger le cul et *faire* un film... aucune importance, j'ai immédiatement su en voyant *Boogie Nights* que je serais capable de faire mieux que ce que j'étais, hum... contraint d'endurer.



Mais alors, il m'est apparu, par des voies plutôt détournées (qui sont partie intégrante de mon circuit mental), que si je pouvais guider le cours d'une histoire sur *l'écran*, alors je pouvais en faire autant *autour d'une table de jeu*. Taaa-daaaah ! Il y est arrivé ! Franchissant l'abîme d'un petit centimètre perfide, Rotwang Knievel a comblé le gouffre entre le jeu de rôle et les amères réminiscences de films pseudo-artistiques !

Mais nous n'avons pas encore fini de sauter. Oh non ! Accrochez-vous à vos... euh... asseyez-vous, parce que... euh... OK, je vais une fois de plus établir une drôle de correspondance dans laquelle vous allez devoir me suivre.

Le jeu, voyez-vous, n'est pas en soi une forme d'art, mais peut être *envisagé* comme tel – et par conséquent en *devenir* une. Ce qui revient à dire que, si vous preniez, par exemple, les techniques narratives telles que celles qui sous-tendent et affinent le scénario de *Boogie Nights* (comme s'il y en avait un) et les appliquiez au jeu, vous pourriez approcher l'art à votre table, avec tous les dés rigolos en prime.

Zou ! C'est reparti !

Depuis l'aube des temps, les philosophes, les artistes, les poètes, les lettrés, les fous et leurs beaux-frères ont posé la question "Après tout, qu'est-ce que l'Art ? J'veux dire, est-ce qu'un abruti de Greenwich Village barbouillant un pot à café d'excréments fait de l'art ?" (Mouais, il n'y avait pas de pots à café qui traînaient à l'aube des temps, pas plus que de Greenwich Village. Des crottes, en tous cas, il y en avait des tas, et sûrement quelqu'un pour les balancer partout et tenter d'y trouver un symbolisme proto-freudien. J'en suis sûr.)

Eh bien, avec nous pour répondre à la question "Qu'est ce que l'Art ?", je vous présente mon ami – Robert !

"Robert Hue 2002 : le vote efficace !"

Qu... Quoi ? Robert Hue, ex-secrétaire général du PC ? Qu'est-ce que vous faites là ?

"J'ai pas droit à une autre chance, Camarade ?"

Bon, soyons clairs. Je parlais du *Robert*, comme le dico qui dit :

"ART — 1. Aptitude acquise par l'expérience ou l'étude 2. Branche de l'enseignement, considérée comme appartenant aux humanités 3. Occupation requérant connaissances ou habileté 4. Utilisation d'adresse, ou d'imagination dans la production de belles choses ; également les œuvres ainsi produites"

On y est. C'est mieux.

Ça ne ressemble pas au JdR, pas vrai ? C'est sûr que vous "gagnez" de l'expérience à force de, disons, baffer des orques et que vous utilisez votre imagination pour visualiser les entrailles des orques éparpillées alentour comme autant de serpents macabres. Mais concentrez-vous sur le dernier point : "...la production de belles choses, également les œuvres ainsi produites"...

"Les parents de Phoebe Cate : artistes.
– Reviens à ton sujet, Camarade."

Euh... Merci, Robert. Alors si l'art se compose de belles choses, comment transformer une partie en belle chose, et par conséquent, en œuvre d'âââ ? Facile.

Repartons pour un p'tit tour. Quels sont les trois arts reconnus, établis, auxquels le jeu de rôle emprunte le plus de caractéristiques ? Et pourquoi ?

Facile, Camarade ! Littérature, cinéma, théâtre.

Attendez, je vais m'expliquer. Vous voyez, si nous observons ces trois formes d'art, nous découvrirons comment ils peuvent être utilisés – avec leurs techniques – pour améliorer *votre* expérience rôlistique.

Le jeu de rôle, comme les livres de poche, le cinoche et... ben... le théâtre (désolé, j'essayais de faire des rimes) est basé sur une structure narrative. Vous allez raconter une histoire, même s'il ne s'agit que de "Trois guerriers, un mage du feu, un voleur et un Glitterboy (1) dans son armure parée contre les méga-dommages partirent pour Synnibar l'Oubliée (2) du Royaume de Greyhawk. Là ils tuèrent des trucs, même des trucs qui ne bougeaient pas. Après avoir tué les trucs, ils leur prirent *leurs* trucs."

Ça reste une histoire. Même si vous dépouillez votre partie ou votre campagne de toutes ses fioritures – y compris l'interprétation des personnages –, il reste une histoire. Exactement comme la littérature, le cinéma et le théâtre : tous sont guidés par une histoire. Il y a mieux. N'oubliez pas les PJ ! Après tout, quand vous dites, "Je joue un personnage pour *Groupies & Synthétiseurs*, le jeu *Palladium* des années 80 où des musiciens New Wave combattent le crime", nous parlons d'une entité dramatique identifiable qui peut être reconnue par le public, et qui étoffe l'histoire à laquelle elle appartient, même si son seul rôle est de botter des fesses à droite et à gauche (bien sûr, dans le cas d'un personnage de *G&S*, il a aussi une putain de coupe de cheveux en cascade).

Et ce qui arrive, c'est que le personnage que vous avez créé, quelle que soit la méthode, devient un *protagoniste* de l'histoire, pas vrai ? Pas vrai ? Hmmmnn ? Vous voyez, les gars, vous êtes restés assez longtemps avec moi, ça commence à rentrer.

Et je ne suis pas le seul cinglé. Non ! Steve pensait la même chose, et son esprit malade a pondu [un autre article](#) ^(ptgptb) pile sur ce sujet. Comme ça, c'est un numéro à thème ! Suivez le lien pour découvrir son point de vue. Mais lisez le mien d'abord ! Il va y avoir une citation du *Neuromancien* !

Wooohoo!

Vous savez quoi ? C'est n'importe quoi, mais j'aime vraiment regarder *Les Super Nanas*. Je digresse.

Ainsi, en faisant une partie de jeu de rôle, nous racontons une histoire sur des personnages – des contes de chevaliers en quête, de vampires (pour je ne sais quelle raison perverse – que je sois damné si je les utilise, sauf comme méchants), de capitaines de vaisseaux spatiaux, et ainsi de suite. La littérature, le théâtre et le cinéma ne font pas autre chose, et chacun se base pour cela sur des formes d'expression distinctes :

- La **littérature** utilise le pouvoir de l'écriture, avec des descriptions colorées et évocatrices, des métaphores et en général un ciselage des mots pour transmettre l'idée, l'image, voire l'émotion ou l'expérience qui permettra d'émouvoir le lecteur. Extrait du *Neuromancien* de William Gibson : “Le ciel au-dessus du port était couleur télé calée sur un émetteur hors-service.” Ça vous plante pas le cadre grisâtre du cyberpunk ça ?
- Le **théâtre** utilise avant tout le dialogue et l'interprétation des personnages – les personnages maintiennent notre intérêt, et doivent être décrits au mieux, leurs dialogues ne se contentent pas d'animer l'action, mais concourent aussi à l'atmosphère, au thème et au décor de la pièce (Comparez *Macbeth* à la pièce de Woody Allen *Don't Drink The Water* ⁽³⁾, qui fut notre pièce de fin d'année au lycée. Mec, nous étions géants, tout le casting était... hé, dites donc, je suis de nouveau hors sujet ! Oups).
- Le **cinéma** se construit sur les personnages et les dialogues, et ajoute son pouvoir de suggestion visuelle. Les effets spéciaux ne sont pas tout, il faut aussi prendre soin d'utiliser avec prudence, pas seulement les effets spéciaux, figurez-vous, mais aussi la bonne utilisation de la couleur et la lumière, les ombres et le mouvement, la forme et le rythme. Vous pensiez que dans *Dark City*, tout était sombre et noirci afin que le metteur en scène (Alex Proyas : remerciez-le) puisse justifier le titre ? Noooooon. Et que penser de la scène du baiser dans la Cité des Nuages dans *L'Empire contre-attaque* (Mais si, LA scène : “Je vous aime !” / “Je sais.”) ? Han et Leia sont filmés en plan rapproché, mais se retrouvent arrachés l'un à l'autre par des stormtroopers, pour une bonne raison – le plan tente de les laisser ensemble, le film ne le veut pas. Vous *voulez* les voir ensemble, mais quelque chose que vous ne pouvez pas voir (ou contrôler) les sépare. C'est une technique visuelle qui donne au film urgence et désespoir (Eh, j'ai finalement appris quelque chose à l'école du cinéma !) De même, pourquoi Solo fut-il enfermé dans la carbonite et enlevé par Boba Fett au *crépuscule* ? Vous y avez déjà pensé ? Ooooooh.

Alors, disons que les formes d'art dont nous venons de parler ont à la base ces éléments fondamentaux : personnages, dialogues, narration, conflit, qu'ils expriment par l'écriture/l'imagerie/la visualisation, etc. Pouvons-nous alors dire que le jeu de rôle partage les “prérequis” de ces formes d'art ? (Quelle astucieuse référence ludique, pas vrai ? Envoyez US\$10.00 au Dr. Rotwang, Institut pour l'Usage du Jargon Rôliste dans le Langage Courant et la Récupération de Votre Pognon, Boîte Postale 11811, Metropolis.)

Bien sûr qu'on peut le dire !

“Le jeu de rôle partage les...”

La question était purement rhétorique et sa réponse implicite, Robert.

“Tout à fait. Mais je serai quand même payé pour ça, pas vrai ?”

Voilà ce que je pense, et tout ça parce que j'ai vu Heather Graham ressembler à un martien : le jeu de rôle n'est qu'un hobby.

Mais comme tout hobby, il peut devenir plus qu'un divertissement : un métier, une application de techniques apprises, à la recherche de l'excellence et de la perfection dans cette tâche. Ce n'est plus alors qu'une question de coup de main, il faut rentrer dedans, assembler des morceaux, coller des pièces, et ainsi de suite. Et là, passé le plus gros du boulot et de la procédure, le jeu peut être élevé au rang d'art. Comme il reprend les mêmes éléments que la littérature et le cinéma utilisent pour émouvoir l'auditoire, le jeu peut lui aussi être utilisé comme moyen pour *la création de belles choses*.

Eh bien. Wouah.

“MAIS COMMENT ?!” hurlez-vous, cramoiis d'hystérie.

Si vous y prêtez attention, vous vous rendrez compte que je viens de vous le *dire*.

Tout est dans le métier, les gars. Vous *avez* les outils. Utilisez-les ! Il n'y a besoin que d'un peu de créativité et de

quelques efforts. Une partie de baston grosbillesque, c'est amusant ; mais que dire si vous utilisez certains de ces outils littéraires, cinématographiques ou théâtraux pour améliorer votre expérience et, oui M./Mme/Mlle Maître de Jeu, pour Émouvoir *votre public* ?

Prenez cette campagne med-fan. Ouais, celle-là. Maintenant, choisissez un PNJ là-dedans. Le baron cupide, ouais. Excellent. Nous savons qu'il est cupide, qu'il impose de fortes taxes, etc. Étoffons-le : peut-être... peut-être qu'il représente pour votre monde de campagne la flamboyante conclusion d'une époque révolue, non ? Il est brillant, éblouissant, et l'histoire veut que son avidité causera sa perte, après quoi le royaume connaîtra une période de troubles avant de changer en profondeur. Aha !

Donnez-lui... Donnez-lui les couleurs de l'automne. Oui ! Ses bannières sont de rouges, d'oranges, de noirs. En passant, ce sont également les couleurs du feu... Vous pourriez décrire ses hérauts (ou lui-même) chevauchant sur les collines, ses bannières claquant comme un feu qui dévorerait le paysage. Que se passe-t-il en automne ? Les arbres changent de couleur, les feuilles finissent par tomber, et le monde devient froid et gris. À partir de cette décomposition en saisons, en quel autre endroit pourriez-vous le placer ? Et qui représentera le printemps ? Hé, vous savez quoi ?

“Nous avons des métaphores !”

Maintenant, comment gérer le rythme ? *Boogie Nights* avait de rares (et ennuyeuses) pépites d'histoire noyées dans de larges (et ennuyeuses) bandes de narration sans objet. Est-ce que votre histoire ressemble à ça ?

Ou est-elle plus guidée, plus vive, plus soignée, plus rapide ? Pensez à la différence entre rentrer dans un tas de petits détails – le poids de cette épée, l'achat d'équipement, ces trucs-là – et dégraisser le tout pour aller directement au cœur de l'action – pas seulement le combat mais *l'intrigue* ? Même si ce n'est que du dialogue ou du texte d'atmosphère, vous pouvez lui rentrer dedans, attraper le ballon, faire la percée et continuer à courir. Ou vous pouvez ralentir les choses et laisser le suspense faire surface...

C'est vraiment comme dans *Boogie Nights*, où des choses sans importance, et ennuyeuses, étaient mises en scène, sans autre raison que de vous ennuier. Si vous en prenez le scénario, et que vous le dégraissez, vous obtenez une intrigue plus simple, plus rapide, avec plus de place pour l'action (et pas seulement pour celle du genre Pan – Pan – T'es mort !).

Ou l'exemple que j'ai donné sur Boba Fett – utiliser les couleurs (gracieusement fournies par la météo) pour créer une atmosphère. Qui est le plus monstrueux – un zombie *vert* trébuchant vers vous, ou un zombie boursoufflé d'un bleu rougeâtre parcouru de veines d'un noir malsain ?

Écoutez, ce n'est qu'un exemple. Mais vous voyez ce que je veux dire ? C'est de l'art, mon pote ! Ça peut être une Belle Chose. Qui sera là pour la voir ? Vous, vos joueurs, peut-être quelques fans. Mais c'est comme un bon livre que vous garderiez avec vous. Vous pouvez transformer votre partie en quelque chose de mémorable, quelque chose de vraiment bien. C'est énorme, les gars – et c'est amusant aussi. Vous n'avez aucune idée du temps qu'une bonne partie peut rester en vous – non, non, je suis *sûr* que vous vous en doutez. En tous cas, je peux vous dire qu'en utilisant ces idées et en vous impliquant un peu, vous pourrez forger à partir de n'importe quel “Porte-Monstre-Trésor” la plus bizarre, la plus prenante, la plus évocatrice des choses contenant le mot “TAC0”. Il y a plus de moyens d'y parvenir que je n'ai de place dans ces colonnes.

“Vous pourriez peut-être rajouter une colonne sur ce sujet.”

Ouais, peut-être que je devrais, Robert. Eh ! Si tu allais chez Arlette pour jouer à *Synnibar* !

“Tout ce que tu veux. Du moment que tu la fermes...”

Article original : [But is it art?](#)

(1) NdT : Le Glitterboy est une classe de PJ de [Rifts](#) ^(grog) (Palladium), un jeu renommé pour sa grande “subtilité” et ses gros flingues. [Retour](#)

(2) NdT : Référence à [World of Synnibar](#) ^(grog). Selon les experts du Grog, le plus mauvais jeu de rôle jamais écrit, et qui n'a (Dieu merci) jamais été traduit. [Retour](#)

(3) NdT : Après avoir tenu 10 mois sur Broadway en 1966 avec *Don't Drink The Water*, Woody Allen a donné à cette pièce une seconde jeunesse en 1994 en tirant le téléfilm [\(Nuits de Chine\)](#) ^(wiki) en VF) où il jouait aux côtés de Michael J. Fox et de Julie Kavner. [Retour](#)



Pour aller plus loin...

Vous désirez découvrir les autres articles de Places to go, people to be traduits sur PTGPTB(yf) ? Cliquez [ici](#) (ptgptb) pour accéder en ligne aux articles concernés.

L'important, c'est la technique

© 2000 Docteur Rotwang

Un article de Docteur Rotwang, tiré de [PTGPTB n°13](#) (juin 2000), et traduit par Aicars



“Doc... Doc, réveille-toi.

– Quoi ? Mmmmmmmgh... pflit. Foutez l'camp.

– Non, Doc. Allez, debout.

– Hein ? Ph... Phoebe ? Hummm... Laisse-moi – il n'est que deux heures du mat'. Laisse moi dorm...

– Il est deux heures de l'après-midi. Tu as loupé les dessins animés. Écoute, Steve vient d'appeler, il veut la seconde partie de ton article [Mais est-ce un art ?](#) (ptgptb).

– Oh. Ouais... Okay, je vois. Uh-huh, OK. Hé, attends... Phoebe ?

– Ouais ?

– Euh. Tu es, comment dire, euh dans... ma... chambre, avec, euh, avec moi... Est-ce que... Euh, est-ce que toi et moi...

– Non, Je suis venue avec Judge Rheinhold (L) pour récupérer Robert et Arlette. Ils disent que tu t'es effondré cette nuit pendant la partie de *Rolemaster*.”

Oh.

Va te faire foutre, Judge Rheinhold.

* * * * *



La fameuse Phoebe Cates avec qui dialogue Dr Rotwang

Rebonjour. C'est le Dr. Rotwang qui vous parle depuis le prestigieux manoir Rotwang, au cœur des terres ensoleillées du Comté de Pasadena (Ouais, d'accord, de l'Indiana). Je suis maintenant réveillé, et j'ai mis un CD d'*Alphaville* ... Venons-en à nos affaires.

Sujet : “Brigitte Bardot – Une Vie De Braiments Forts Et Rauques”

CHAPITRE PREMIER – GROOOONK BRAAAAAAAAAAAHH-HAAAAA-HAAAAA Haaaaaaaaa hoooo
HAAAAANK BRAAAAAAAAAAAHAAAA-

“Doc ?

– Phoebe ?

– Tu es de nouveau hors sujet. Steve a dit “Écris sur *Le jeu de rôle comme forme d'Art*”.

– Ah. Ouais. OK. Eh bien, tu vois, c'est plutôt un sujet difficile, pas vrai ? J'veux dire, par où commencer ?

– Hmm. La dernière fois, tu nous as fait remarquer les points communs entre la littérature, le cinéma, le théâtre et le jeu de rôle, pas vrai ?

– Ouais, peut-être.

– Okay. Maintenant tu pourrais décrire ce qui les lie – quelles sont vraiment ces techniques et comment on peut les utiliser.

– Des techniques, hein ? Tu veux dire, des trucs comme le rythme, la symbolique, la mise en scène et Liam Neeson ?

– Liam Neeson ? L'acteur ? De quoi tu parles ?

– Il était dans *Krull*. Tu le savais ? Il était à chier. À mon avis, c'est ce qui arrive quand vous laissez des midichloriens s'occuper de votre coiffure.

– Ah ? Et on peut l'utiliser comme technique narrative ?”

Bon, alors contentons-nous du rythme, de la symbolique et de la mise en scène.

“Voilà. On y est, ce sont tes techniques. On va pouvoir partir de là. Elles sont utilisées pour le théâtre/littérature/cinéma, et peuvent être récupérées pour le JdR.

– Exact. Tu savais que Brigitte Bard...

– Okay. Alors, est-ce que tu sors ces techniques, de gré ou de force ? Tu n’as pas sorti ça uniquement parce que tu les connais.

– Non ! Jamais ! Ces techniques, ma chère, sont des outils pour raconter ton histoire ; mais ils ne sont que ça – *tes outils*. Ils dépendent de l’intrigue. L’important est qu’ils t’aident à faire passer les idées auprès de ton auditoire et à améliorer le... le... le... l’expérience du jeu... l’expérience de ton jeu. Alors, alors... si... si tu imagines *tel* genre d’histoire, tu peux utiliser ces outils pour faire passer *ce* genre d’histoire, au lieu de la laisser se transformer en un *autre* genre d’histoire.

– Alors, que sont-elles exactement ? Qu’est-ce que le **rythme** ?

– Le rythme ? Le rythme est la vitesse à laquelle tu racontes l’histoire. Il peut être lent ou rapide – c’est la musique sur laquelle danse l’histoire. Il y a une bonne et une mauvaise façon de gérer le rythme, mais la manière exacte de le faire dépend de ce que tu veux raconter. C’est aussi la succession des scènes, tu vois ? Comme, par exemple, une scène d’action qui suit une scène d’exposition, et pourquoi dans cet ordre plutôt que l’inverse ? Comme ça.

– Okay. Alors rythmer, au fond, c’est déterminer ce qui se passe, quand, pourquoi, et à quelle vitesse.

– Ouai.

– Maintenant, comment j’utilise ça dans *ma* partie ? Je veux dire, qu’est ce que ça change ?

– Le rythme peut poser l’atmosphère d’une histoire. Le truc est d’utiliser le rythme à ton avantage et de t’en servir pour raconter l’histoire que tu veux. Si tu veux un jeu bourrin, utilise un rythme rapide et ne ralentis pas plus de quelques minutes – juste assez pour compter les piles de pièces d’or.

Passe les petits détails. Mais si tu veux une épopée poignante, alterne courtes scènes d’action à bâtons rompus, et d’autres plus lentes qui apportent de la couleur au monde. Comme dans *Le Seigneur des anneaux*. Bien sûr, une histoire calme et sombre sera composée de scènes plus lentes, avec peu d’action.

La manière dont tu lies les choses est importante aussi, pas vrai ? Tu ne veux pas d’un monceau d’informations idiotes et sans intérêt au milieu de choses plus passionnantes.

– Ou de scènes rapides d’action furieuse sortant de nulle part, *juste* pour relancer l’action.

– Il y a des cas où tu peux le *vouloir*. Mettons que tu veuilles raconter une histoire ayant la confusion comme thème central ? Et en fait, la technique dite de “*l’action-soudaine-surgie-de-nulle-part*” est parfaite pour les jeux d’horreur. Tu endors tes joueurs dans un faux sentiment de sécurité. Durant la dernière demi-heure de jeu, ils ont passé leur temps dans la cave à compter les tonneaux et construire des barricades – quand soudain BOUM ! Le mur s’effondre et une horreur suintante se pointe et *mange l’un d’eux* en même pas deux secondes. Aïeiee ! Tu as utilisé le rythme pour donner un sens de... désespoir, d’incertitude.

Encore une fois, il n’y a pas vraiment de bonne ou de mauvaise méthode – juste celle qui sert le mieux ton histoire. Exactement comme aucun des maris de Brigitte Bardot ne semble lui avoir vraiment servi.

– Que vient faire Brigitte Bardot là-dedans ?

– Honnêtement, je n’en sais rien.

– A-HA ! Le rythme !

– Quoi ?

– Tu vois, tu étais lancé sur le rythme, avec des grands mots et de beaux concepts, et juste quand tu arrivais à la fin, tu as ajouté cette histoire sur Brigitte Bardot, qui t’a aidé à t’arrêter. À la place d’un simple départ-arrivée, tu as fait départ-trajet-décélération-arrivée. Tu es doué, Doc.

– Viens là, et je vais te montrer à quel point.

– Montre-moi plutôt ce que tu sais sur la **symbolique**.

– D’accord. Eh bien, tu vois, la symbolique, c’est quand tu utilises quelque chose pour représenter autre chose, et que tu le fais en rusant un peu. Mais ce n’est pas forcément subtil – parfois, c’est même carrément évident. Les symboles peuvent dire des choses sans utiliser de mots.

– Précise ça, petit scarabée.

– D’accord, eh bien... voilà. Disons que ta partie traite des... des derniers jours d’une civilisation. Toi, MJ, tentes de délivrer à tes joueurs ce simple message : “La fin est proche”. Alors tu peux te contenter de répéter ces mots encore et encore, jusqu’à ce qu’ils capitulent, genre “Ça va, on a compris”. *Ou*, si tu es sournoise, pour ne pas dire bien moins *emmyeuse*, tu peux trouver d’autres façons pour dire “La fin est proche” de manière indirecte.

Trouve des faits qui évoquent la fin de la civilisation. Les immeubles qui s’écroulent ? Le gouvernement qui cesse de fonctionner ? Les normes sociales disparaissent, laissant les gens en pleine anarchie ? Vous pouvez lancer tout ça dans la mêlée, comme autant de flashes, et dire “La fin est proche” de différentes manières.

– Je vois. Ces petits aperçus n’ont rien à voir avec l’intrigue, mais bien avec le thème.

– Ouais. Tu peux aussi l’utiliser pour, hum, l’interprétation des personnages – dans une partie de *Star Wars* que je dois bientôt maîtriser, il y a une femme PNJ, Darth, qui n’est mauvaise que parce qu’elle n’a jamais vu le côté clair de la Force.

Les personnages-joueurs doivent s'en rendre compte, pour pouvoir la guider vers la Lumière. Ainsi, cette femme Darth porte une visière noire qui lui masque les yeux. C'est lourd de sens pour son personnage, si vous y réfléchissez bien – on ne peut pas voir ses yeux, qui sont le miroir de l'âme ; le côté obscur l'aveugle ; sa vraie personnalité est cachée ou étouffée...

Alors, dans une scène de combat d'anthologie contre un héroïque chevalier Jedi, elle perd un morceau de cette visière. Paf ! Cela découvre un de ses yeux ! Maintenant, elle n'est plus qu'à *moitié* aveugle, et nous pouvons à *moitié* voir ce qu'elle est réellement – elle s'arrête, observe les PJ, éteint son sabre laser et s'enfuit. Cela doit leur suggérer qu'elle n'est pas réellement mauvaise – elle n'a simplement pas...

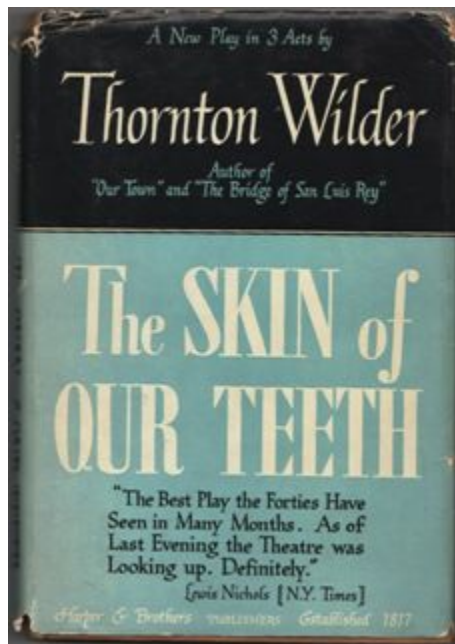
– Vu le monde de ses propres yeux. J'ai compris. Mais attends, ça peut aussi aller carrément de travers, non ?

– Comment ça ?

– Par exemple, ça peut être grossièrement mal interprété.

– Oui, ou mal utilisé. Mal interprété, comme ces personnes qui continuent à voir des flingues en pensant qu'ils symbolisent des pénis. Ainsi, dans *Nikita*, quand Nikita reçoit un cadeau qui se révèle être un pistolet avec lequel elle doit tuer quelqu'un. Il s'agit *en fait* d'un homme qui lui offre la puissance de ce pénis symbolique, mais uniquement dans le but de renforcer son assujettissement, et bla-bla, bla-bla, bla-bla. Faut pas pousser trop loin l'interprétation.

Ou vous pouvez *utiliser trop de symboles* et larguer votre auditoire en route. Il existe une pièce de Thornton Wilder, [The Skin of our Teeth](#) ^(wiki en), qui est tellement remplie de symboles fantaisisto-artistiques, qu'on ne peut même plus distinguer de quoi parle l'histoire.



– Tu viens de dire fantaisisto-artistique ?

– Oui. Mais l'important c'est d'avoir conscience qu'il est facile de mal utiliser les symboles, ou de faire passer une mauvaise idée. En tant que MJ, c'est à vous de les utiliser avec précaution.

– Euh...

– Quoi ?

– Tu n'as pas parlé de Brigitte Bardot.

– Ouais, eh bien...

– Comment s'appelait l'autre ? Mes-enseignes ?

– Ah, oui. *Mise en scène*. C'est un mot français qui désigne, euh, la manière dont l'arrangement des scènes influence l'histoire, et vice-versa. Je crois que cela signifie aussi, dans les faits, "conception artistique".

– Oooh, des mots français. Comme c'est fantaisisto-artistique.

– Fais gaffe, poupée. Je craque peut-être pour toi, mais j'ai aussi cet oreiller, et je *vais* m'en servir.

– Ouais. Quoi qu'il en soit, *Mise en scène* sonne comme s'il y avait un lien avec la symbolique, pas vrai ?

– En quelque sorte. On m'avait donné *Blade Runner* comme exemple de mise en scène dans ma classe de cinéma fantaisisto-artistique, le jour où on m'a appris le mot. Le professeur utilisait ce terme, tu vois, pour expliquer *pourquoi* tout

y était sombre, noirci et noyé dans la fumée. Cela permet de suggérer le mystère, la surpopulation, la fuite en avant technologique – après tout, le film est une histoire de privé traquant des androïdes tellement humains qu'ils peuvent se perdre dans une foule, non ?

– Subtil.

– Oui ! La mise en scène est un lointain cousin du cadre de jeu. Si tu joues, disons, dans un monde médiéval-fantastique, cela est bel et bon. Mais cela passe sous silence l'histoire, l'atmosphère, les nuances, toutes ces sortes de choses. Je vais décrire, à titre d'exemples, deux royaumes fantastiques, et tu vas me donner ton avis sur le genre d'histoire pour lequel ils sont faits. D'accord ?

– Tu peux y aller.

– C'est parti. Une cité médiévale animée, pleine de gens et de marchandises. Les bannières claquent au vent et le soleil brille sur des centaines de toits. Les humains, les elfes, les nains, les halflings et les gnomes couvrent les larges rues pavées, à tel point qu'on croirait voir des arc-en-ciels ramper sur le sol. Des sons s'élèvent de toutes parts : les cris des marchands vantant leurs marchandises, le rire des enfants, le croassement des corbeaux, l'aboiement des chiens, le battement des cloches de l'église. Quelle histoire pourrait commencer ici ?

– Je dirais un conte de *high fantasy*. Quelque chose de léger. Une campagne à l'atmosphère agréable.

– Très bien. Maintenant – des montagnes de roches déchiquetées comme des dents vertes contre le ciel gris-ardoise. Le vent souffle sur des lacs de brume entre les vallées et les ombres. Ici, un antique monticule de pierres qui fut autrefois un château ; désormais, une masse de grands blocs renversés et couverts de mousse. Là, un cercle de pierres, usé par d'innombrables pluies. Un oiseau solitaire perché sur un rocher prend son envol et s'enfuit, ne laissant rien derrière lui. Que le silence. Bien, qu'avons-nous là ?

– Une histoire de terreur. Peut-être un peu déprimante. La solitude... D'anciens mystères. Je m'attends à trouver des tumulus funéraires, des tertres avec des fantômes dedans.

– Bingo. C'est ça ! C'est l'Antique Commandement des Écrivains : *montrez, n'expliquez pas*. Tu vois, ce sont tous deux des cadres propices à une campagne médiéval-fantastique, mais ils suggèrent des histoires totalement différentes, des parties totalement différentes.

– Mais je n'ai jamais dit "C'est une histoire merveilleuse dans un pays merveilleux" ou "C'est une histoire terrifiante de fantômes et d'antiques secrets". À la place, grâce à ma description, je vous ai plongés dedans.

– Alors tu as construit le monde autour de l'histoire, au lieu de construire l'histoire autour du monde.

– Oui. Vous pouvez faire les deux, indifféremment. Encore une fois, il n'y a pas de "Vous devez faire ainsi", mais plein de "Utilisez-le pour créer ce que vous voulez". Tout tourne autour de l'utilisation de ces techniques à votre profit.

– Mais on peut aussi trop montrer. C'est-à-dire trop décrire. Comme Tolkien l'a parfois fait.

– Ouais, le professeur Tolkien avait une façon de décrire les choses avec un tel luxe de détails, que le rythme de ses histoires en était souvent ralenti. Parfois, c'est une bonne chose ; parfois pas.

– Revoilà le rythme ! Nous sommes revenus au point de départ.

– Eh oui.

– Mais maintenant, écoute – est-ce un art ?

– Eh bien, non, non pas vraiment. Mais on s'en est rapproché. En réalité, l'art est ce que vous décidez d'appeler ainsi. Cela peut être de l'art, si tu décides ce que tu veux, et que tu parviens à le créer tandis que chacun dans ton groupe se prête au jeu. Une fois que vous avez fait quelque chose qui a un sens pour tous les autres, alors ça peut être de l'art. Jeu profond, philosophique, ou orgie de balles, aucune importance. Tu as raconté l'histoire comme tu le voulais, et tu as utilisé tes talents pour le faire.

– Attends, Doc.

– Okay, mais pourquoi ?

– Eh bien, c'est juste une idée... *Pourquoi* se donner tout ce mal ? C'est-à-dire... que faire si vos joueurs ne rentrent pas dans le jeu ? Je veux dire, pense au type qui vient de quitter son boulot à *Pizza Tyrant* le vendredi soir, et qui a juste envie d'exploser quelques trolls. Pour lui, qu'est-ce que cela change si le royaume contient de la mise en scène ou du rythme ?

– Eh bien, ce sont tes joueurs. S'ils ne veulent pas y participer, alors ne le fais pas. Mais au moins, ces quelques techniques peuvent t'aider à mieux raconter ton histoire. Même le gars qui ne veut que répandre des tripes de gobelins dans tous les coins aimerait sans doute que la partie soit plus rapide et énergique, et c'est un travail pour notre vieil ami le rythme.

En fin de compte, ma succulente Phoebe, ce ne sont vraiment que des idées – quelque chose à quoi réfléchir. Si tu peux les utiliser, utilise-les. Si tu ne peux pas, ou ne *veux* pas, bazarde-les. Quelle importance ? Mais au moins, tu en sais maintenant un peu plus sur elles.

– Et l'information fait la moitié de la victoire.

– Ouais. Plus que n'en perçoit l'œil. Euh... Mobile Armored Strike Kommand. J'adorais ce dessin animé. Tu te rappelles de [MASK](#) ^(wiki) ?

– Certainement.

– Merci.

– J'ai l'impression que ce ne sont pas les seules techniques possibles.

– Non. Et tu devrais vraiment en chercher d'autres. Notre société offre plus d'accès à l'information qu'aucune autre avant elle. C'est vraiment une époque géniale pour consommer des trucs – lire des livres, voir des films, des pièces, etc. Le Net vous ouvre à *tellement* de choses. Et c'est là, tu vois, c'est là, le *grand* truc – ne te contente pas de regarder le bon matériel. Intéresse-toi aussi aux *rebuts*. Sais-tu combien j'ai appris sur la réalisation en regardant de mauvais films, pour après me dire "Je n'ai pas aimé ceci ou cela, et le reste aurait été meilleur si on avait fait ainsi" ?

– Tu as beaucoup appris ?

– J'ai beaucoup appris.

– Très bien, Je vais dire à Steve que l'article est fini.

– Non, il n'est pas fini. Je n'avais même pas *commencé* quand tu es arrivée ! Au boulot. Où en étais-je ? Ah oui...

CHAPITRE DEUX – ET DIEU CRÉA LA FEMME

BREEEEEEEEEEEE HnEEEEEEEEEE hooooooooonk-aaaaaaaaaaaaa GRONNNNNNNNNK-abraaaaaaaaaaaaa

UUUUUUUUU— – Aïe ! Eh ! Pourquoi tu me frappes ?

– Pour changer le rythme.”

Article original : [It's All in the Technique](#)

⁽¹⁾ NdT : Phoebe Cates et Judge Rheinhold ont joué ensemble dans [Ca chauffe au lycée Ridgemon](#) ^(wiki), film d'ados culte des années 80. Le film a surtout marqué les esprits grâce à la scène où Phoebe défait le haut de son bikini. [Retour](#)

Pour aller plus loin...



Vous désirez découvrir les autres articles de Places to go, people to be traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) ^(ptgptb) pour accéder en ligne aux articles concernés.

Le Manifeste Dogme 99

© 2003 Lars Wingård et Eirik Fatland

Un article de Lars Wingård et Eirik Fatland, tiré de [As LARP Grows Up](#), et traduit par Antoine Drouart et Thomas Krauss

As Larp Grows Up

- Theory and Methods in Larp

Cet article est extrait du livre en ligne [As LARP Grows Up – Le livre de Knudepunkt 2003](#) (“*Tandis que le GN grandit*”), compilation de conférences du festival de GN Knudepunkt 2003 au Danemark. Ce festival annuel se tient depuis 1997 dans les pays scandinaves sous divers noms ([Knutepunkt](#), [Knutpunkt](#); [Solmukohta](#)). Knudepunkt, et ce livre, ont pour but de favoriser la créativité, l’innovation et l’échange d’idées. Rien n’est plus pratique qu’une théorie – telle est l’idée de base de cet ouvrage. Dans ses pages, vous trouverez des idées, des conseils et des solutions pratiques à vos questions sur le GN.

Le Vœu de chasteté

Par la présente, je m’engage à suivre les règles du Vœu de chasteté, développé suivant le Dogme 99 ⁽¹⁾.

1. Il est interdit de créer de l’action en l’écrivant dans l’histoire passée d’un personnage ou de l’événement.
2. Il ne peut exister “d’intrigue principale” (l’histoire de l’événement doit être faite pour chaque personnage-joueur, pas pour l’ensemble).
3. Aucun personnage ne saurait être seulement un assistant ou figurant.
4. Les secrets sont prohibés (on doit remettre, à l’avance, à tout participant qui le souhaite, l’ensemble des documents relatifs à l’événement).
5. Une fois l’événement commencé, les auteurs ne sont pas autorisés à l’influencer (toute utilisation de la mise en scène et des rôles *ad hoc* des organisateurs est interdite).
6. Toute action superficielle est défendue (les auteurs ne peuvent de quelque manière que ce soit planifier ou encourager l’utilisation ou la menace de la violence comme partie intégrante de l’événement).
7. Les GN inspirés de jeux de rôles sur table ne sont pas acceptés.
8. Aucun objet ne devrait être utilisé pour représenter un autre objet (toutes les choses doivent être ce qu’elles semblent).
9. Les mécanismes de jeu sont interdits (les règles pour simuler, par exemple, l’utilisation de la violence ou de pouvoirs surnaturels ne sont pas permises).
10. Les auteurs doivent être tenus pour responsables de l’ensemble de leur travail.

En outre, je jure de me considérer comme un artiste, et tout GN que j’écris comme mon “œuvre”. Je reste ouvert à la critique et au massacre total de mes travaux, et promets de m’excuser auprès de mes joueurs pour toutes les imperfections des GN que j’écris. Mon but ultime est de développer l’art et le médium qu’est le jeu de rôle grandeur nature. Ceci, j’en fais le serment, sera accompli par tous les moyens possibles et aux dépens du bon goût, de toutes les conventions et de toute popularité parmi les soi-disants GNistes. Ainsi, je fais le Vœu de chasteté.

Pourquoi le Dogme 99 ?

Le Dogme 99 a pour visée le développement du jeu de rôle grandeur nature (GN) en tant que médium et forme d’art. Nous cherchons à nous opposer aux pièges des GN conventionnels, à la suprématie des genres dominants et au refus du grand public et de certains GNistes de reconnaître le potentiel du GN comme médium d’expression et forme d’art.

Les méthodes actuelles du GN conventionnel, développées le plus souvent en adaptant le médium du jeu de rôle sur table directement vers le réel, sont insuffisantes pour la création de GN de qualité. Les usages, écueils et clichés du GN conventionnel ne sont qu’une première étape, un stade embryonnaire qu’il est maintenant temps d’abandonner.

Les usages sont les schémas présentement ancrés dans les esprits, sur ce qu’est et doit être le GN, et qui sont difficiles à percevoir et encore plus difficiles à éviter. Les clichés sont les facilités banales qui fonctionnent, et qui sont ainsi reprises à l’infini au lieu d’inventer quelque chose de nouveau. Les écueils sont les erreurs évidentes qui sont répétées par des organisateurs inexpérimentés et expérimentés, principalement parce que les choses apparaissent différemment dans le bureau de l’orga et sur le terrain.

Bien que quelques événements et certains groupes de GN aient réussi à progresser au-delà des pièges du GN conventionnel, particulièrement dans les pays nordiques, la plupart ne sont pas dans ce cas. Les traces du GN conventionnel sont :

- une emphase sur les règles de jeu ;
- un haut niveau de secret ;
- des structures qui distinguent automatiquement les personnages “importants” des “anodins” ;
- et une dépendance au contrôle et à l’intervention du maître de jeu pour faire fonctionner le GN.

Le GN conventionnel est basé sur le style “ludiste” du jeu de rôle. Ce style ludiste crée des structures qui, intentionnellement ou non, autorisent qu’un GN soit gagné par certains et, par voie de conséquence, perdus par d’autres. Il encourage l’utilisation de mécanismes de jeu pour créer de l’équité ; et celle du secret et du combat pour générer des défis. Bien que nous ne soyons pas opposés à ce que le GN soit utilisé de cette façon, nous cherchons à développer le potentiel du GN comme un médium d’expression et non comme une glorification de jeu de stratégie. Nous avons également observé que les méthodes du GN conventionnel ne suffisent pas pour assurer l’équité durant les Grandeur Nature de style ludiste.

Les démonstrations suprêmes des faiblesses du GN conventionnel sont les produits commerciaux de l’industrie du jeu anglo-américaine. En visant au plus petit dénominateur commun, ces publications ne parviennent à rien au-delà de ce stade embryonnaire, pourtant surpassé depuis longtemps en qualité et diversité par des GNistes qui ont innové indépendamment. Toutefois, leur force marketing est tellement vaste en comparaison que nous risquons de voir notre médium défini aux yeux du grand public, non pas par les indépendants du GN, artistes ou artisans, mais par l’industrie du jeu et les partisans du GN conventionnel.

Les principaux genres actuels du GN – les GN de *fantasy* et de science-fiction, combat, horreur, mystère et magie – utilisent généralement des méthodes conventionnelles. Ceci, toutefois, n’est pas une nécessité. Les principaux genres ne dépendent pas de ces méthodes et peuvent être enrichis par le développement de nouvelles méthodes, sans les clichés et écueils des conventions actuelles.

Bien que divertissants et pleins de promesses dans leur propre droit, les principaux genres sont actuellement trop conservateurs et étroits dans leurs vues et dans les attentes de leurs participants, pour pouvoir explorer complètement le potentiel du GN comme médium. Les développements techniques, les adaptations de genres, les mécanismes de jeu et la narration ne sont pas suffisants ! Nous cherchons à découvrir et réaliser le plein potentiel du GN comme une forme d’art et, pour que cela soit possible, les limites dont le médium s’est doté jusqu’ici doivent être transcendées.

Nous lançons donc le programme du Vœu de chasteté qui vise à créer une série de nouveaux GN qui seront probablement inédits. Le Vœu de chasteté a pour but d’étendre les frontières du médium en excluant les méthodes traditionnelles de la conception de GN et particulièrement celles utilisées par les GN conventionnels. Pour renforcer le projet Dogme 99, la liste des signataires sera ouverte de manière permanente. Ceux qui le souhaitent peuvent faire Vœu de chasteté et s’astreindre ainsi à organiser ou coorganiser au moins un GN qui suit les règles du Vœu de chasteté.

Le Dogme 99 est avant tout un manifeste pour les auteurs de GN. Tout auteur qui fait Vœu de chasteté choisit de placer une grande partie de la liberté à définir le GN dans les mains des joueurs. Le Vœu de chasteté ne dit rien quant à l’utilisation de cette liberté par les joueurs.

Bien que nous ne voyions absolument pas le Vœu de chasteté comme la seule manière de progresser, nous pensons qu’il est tout de même nécessaire d’en arriver à des moyens aussi radicaux pour accélérer le développement et la diversification du GN.

Oslo, le 13 Décembre 1999

Le manifeste du Dogme 99 est Copyright © 1999 Lars Wingård et Eirik Fatland. Permission est ainsi accordée de copier et distribuer ce manifeste pour des buts non lucratifs, tant que le texte est entier et exempt de modifications, y compris la présente mention du copyright.

Les commentaires des auteurs sur le Vœu de chasteté

L’Essence du GN : Définition

Le GN est souvent, et par erreur, vu comme un “genre”. Le GN est une forme et une méthode d’expression individuelle et collective ; le GN est un médium. Ce médium, comme tous les autres médias (télévision, jeu de rôle sur table, théâtre, l’Internet...), a ses lois de fonctionnement propres et uniques. Son manque de développement s’explique aisément par le manque de capacité ou d’intérêt des organisateurs à utiliser ce médium selon ses propres règles. Au lieu de cela, le GN s’est trop souvent perdu dans l’inspiration des autres médias et a essayé de ressembler au plus près à un film, une pièce de théâtre ou (le plus fréquemment) à un jeu de rôle sur table.

Pour voir les possibilités intrinsèques du GN, il nous faut trouver ces lois uniques, son essence. Qu’est-ce qui rend le GN différent d’un autre support ? Retirons donc ce que nous pouvons sans que le GN cesse d’être ce qu’il est, et voyons ce qu’il en reste.

Les monstres, les décors historiques et ce genre de choses peuvent être évités sans problème. Un GN avec pour cadre le présent est réalisable et ce, sans aucune notion surnaturelle. La description individuelle des personnages est facultative ; le rôle peut se réduire au fait que vous êtes un membre d’un groupe qui se comporte d’une certaine manière. Il est aisé d’omettre tout document écrit ; des accords oraux sur le fonctionnement du GN suffisent. L’organisateur s’efface

facilement ; chaque joueur peut écrire son propre rôle. Nous pouvons nous débarrasser des mécanismes de jeu ; tout peut s'improviser.

Vous ne pouvez pas, par contre, nier le fait que les participants jouent des rôles dans un monde fictif. Pour que l'événement soit un GN, il doit y avoir un accord sur le fait que tout ce qui se produit est un jeu et que c'est quelque chose de différent de la vraie vie. Vous ne pouvez retirer la rencontre physique entre les rôles. Si les joueurs sont tous dans des lieux différents et ne se rencontrent jamais, ils ne sont pas ensemble dans un GN, même s'ils jouent toujours un rôle. Pour la même raison, vous ne pouvez pas faire de Grandeur Nature seul. Et il n'est pas possible de le faire avec quelqu'un qui ignore que c'est un jeu. C'est une tromperie, pas du GN, mais sans doute beaucoup de fun en perspective. Tout ce qu'il nous reste est donc :

“Un Grandeur Nature est une rencontre entre personnes qui, à travers leurs rôles, interagissent dans un monde fictif.”

Ceci est difficile à percevoir car les mécanismes de jeu, les énigmes, les histoires en arrière-plan, les actions superficielles et d'autres éléments, détournent notre attention de l'essence du GN : une rencontre entre participants. Avec comme fondement cette définition minimale, il est aisé d'identifier les conventions et les clichés.

Que le GN soit une rencontre entre personnes implique également qu'il n'est pas la somme de toutes les descriptions de personnages et de tous les manuels, mais plutôt la somme de tout ce qui se produit durant son déroulement. Le GN est action, pas information.

Le Vœu de Chasteté expliqué

1. Il est interdit de créer de l'action en l'écrivant dans l'histoire passée d'un personnage ou de l'événement

Du point de vue d'un organisateur, le GN peut apparaître bon du fait que chaque personnage dispose d'une histoire et d'un passé passionnants. C'est un écueil typique. Du point de vue du joueur, seul ce qui se produit durant le GN est réel. Le GN n'est pas information, il est action. L'utilisation de description rétrospective pour un personnage force son joueur à se rattacher à des événements qui ne sont pas dans la partie qu'il joue.

Le Vœu de chasteté interdit toute action dans la description écrite du passé d'un personnage : toutes les actions de l'histoire doivent se produire durant le jeu.

Pour solutionner ce point, vous pouvez utiliser des *destinées*, laisser le soin aux joueurs de se coordonner (et jouer leur rôle) à propos des conflits qui les opposent ou d'avoir recours à des conflits statiques dans les passés des personnages. Que les joueurs inventent un passé plus détaillé pour leur personnage, pour plus d'immersion, n'est pas contraire à cette règle.

2. Il ne peut exister “d'intrigue principale” (l'histoire de l'événement doit être faite pour chaque personnage-joueur, pas pour l'ensemble)

Par intrigue principale, nous entendons des conflits conçus pour affecter le GN tout entier, mais qui ne concernent pas tous les personnages. Les intrigues principales sont un autre écueil typique ; le conflit est important pour les organisateurs et les joueurs directement impliqués, mais il réduit le rôle des autres personnages à celui de spectateurs. L'utilisation d'intrigues principales mène quasi inéluctablement à une séparation entre personnages importants et insignifiants.

Cette convention est probablement issue d'organisateur désireux de reproduire des films, des romans ou des pièces de théâtre. Une histoire issue d'un support non-interactif a forcément un nombre réduit de personnages actifs. En GN, forme d'art interactive, le nombre d'acteurs et d'histoires est théoriquement illimité.

Exemples de façons alternatives de ficeler un GN :

- Le GN peut contenir beaucoup de petites intrigues, tant que les intrigues sont thématiquement reliées.
- Le scénario du GN peut être une tranche de vie. Dans la vraie vie, il n'y a pas d'intrigue principale.

3. Aucun personnage ne saurait être seulement un assistant ou figurant

Chaque personnage doit non seulement être directement impliqué dans les conflits qui l'affecteront, mais il doit également, à sa manière, jouer le rôle principal dans ces conflits. Il n'est par conséquent pas permis d'écrire un personnage dont la fonction la plus importante dans le GN sera d'aider ou d'assister un autre personnage.

4. Les secrets sont prohibés (on doit remettre, à l'avance, à tout participant qui le souhaite, l'ensemble des documents relatifs à l'événement)

En GN conventionnel, les organisateurs tentent souvent de créer du suspense en empêchant les joueurs de savoir ce qu'ils ont prévu pour leurs personnages. En réalité, les choses sont souvent tenues secrètes afin que les joueurs ou les organisateurs se sentent importants (“Je sais quelque chose que tu ignores”) ou par routine.

La réalité d'un GN est ce qui est joué ; pas ce qui est tenu secret par une minorité durant le GN ou ne devient connu qu'une fois le GN fini. En retirant le secret, nous retirons également l'aspect compétitif des GN. Certains joueurs souhaitent connaître tout avant même que le GN ne commence, alors que d'autres non. Le précepte n°4 implique que tous les plans doivent être mis à disposition des joueurs qui veulent bien les connaître, mais pas qu'ils doivent être fournis à tous.

5. Une fois l'événement commencé, les auteurs ne sont pas autorisés à l'influencer (toute utilisation de la mise en scène et des rôles ad hoc des organisateurs est interdite)

Les organisateurs de GN conventionnels utilisent un certain nombre de méthodes pour influencer son déroulement. Ils font cela pour divertir les joueurs et pour diriger la partie dans la "bonne" direction.

Lorsque les organisateurs prennent le contrôle pendant un GN, les joueurs deviennent passifs. Ceci mène les joueurs à s'attendre à un contrôle des organisateurs, et parfois même à le demander. Seul un GN sans aucune influence des organisateurs placera l'initiative là où il le faut, à savoir entre les mains des joueurs. Tandis que nous apprendrons à rendre les GN indépendants du contrôle et de l'influence des organisateurs, il deviendra possible de développer des méthodes plus constructives et plus stimulantes en ce qui concerne les interactions des organisateurs.

6. Toute action superficielle est défendue (les auteurs ne peuvent de quelque manière que ce soit planifier ou encourager l'utilisation ou la menace de la violence comme partie intégrante de l'événement)

Le support qu'est le GN est généralement adapté pour créer de la tension par la simulation de la violence. Le support peut cependant être utilisé pour beaucoup plus que cela – quelque chose qui passe souvent à la trappe en faveur du combat. Au moment où j'écris ceci, il est difficile pour beaucoup de GNistes d'imaginer un Grandeur Nature sans aucun combat. Nous sommes de l'opinion qu'il est plus que temps que les auteurs et les joueurs apprennent à créer des GN sans utiliser ces méthodes simplistes pour atteindre le frisson et le suspense.

7. Les GN inspirés de jeux de rôles sur table ne sont pas acceptés

Les Grandeurs Naturelles et les jeux de rôles sur table sont deux médias distincts qui, malgré quelques similarités, fonctionnent différemment. Dans la partie sur table, l'action est développée lorsque se rencontrent les rôles (les joueurs) et le monde fictionnel (le conteur). Dans un GN, on se concentre sur les rôles (les joueurs) et leur relation entre eux.

Quelques écueils hérités des parties sur table

- L'idée "d'équilibre du jeu" (tous les joueurs doivent avoir la même chance de trouver le trésor)
- La focalisation sur la résolution de l'énigme / la conclusion de l'aventure
- Le souhait des organisateurs de contrôler le jeu
- La division entre les personnages importants et futiles ("PJ" et "PNJ").

La plupart des GN traditionnels sont inspirés de jeux de rôles sur table à la fois dans leur forme et leur contenu. Il n'est plus original d'écrire un GN depuis un nouveau type de jeu de rôle sur table.

Nous notons aussi que la majorité des clichés dans le GN contemporain sont hérités du JdR sur table. L'argument essentiel pour ne pas s'inspirer de jeux de rôles sur table est cependant que nous serons uniquement capables ainsi de discerner l'apport spécifique du GN en tant que médium en soi.

8. Aucun objet ne devrait être utilisé pour représenter un autre objet (toutes les choses doivent être ce qu'elles semblent)

Dans les GN conventionnels et dominants, un certain nombre de signes et de substitutions sont utilisés : les épées sont faites de mousse recouverte de latex, le sirop est censé être du vin, les rideaux sont tirés parce qu'il n'y avait pas de fenêtres au Moyen Âge, une corde sert de mur de la ville, des tentes sont utilisées à la place des maisons, du maquillage et des masques pour représenter des créatures surnaturelles, etc.

Les signes sont généralement une solution inhérente, mais unitaire, aux transferts d'univers d'un autre support vers le GN. Une utilisation exagérée des signes mène facilement à des absurdités en jeu, puisqu'il est compliqué pour les joueurs de se rappeler ce que représente chaque signe. L'immersion d'un GN se dissout dans les signes. Les êtres humains ne sont, dans ce contexte, pas à considérer comme des "objets". Un joueur pourra toujours représenter un personnage... Ce à quoi nous désirons mettre fin est cette certitude absurde qu'une forme en mousse latexée est une épée, et la supposition que c'est la seule manière de faire.

Les signes ne font pas partie de l'essence du GN. Bien qu'ils puissent occasionnellement être pratiques, nous souhaitons apprendre à créer des Grandeurs Naturelles sans les utiliser.

9. Les mécanismes de jeu sont interdits (les règles pour simuler, par exemple, l'utilisation de la violence ou de pouvoirs surnaturels sont interdites)

Nous entendons par "mécanisme de jeu" toute règle utilisée pour simuler des situations censées être impossibles à faire en vrai dans des GN : violence, douleur, intoxication, magie, empoisonnement, etc.

Le GN a été développé à partir des jeux de rôle sur table, eux-mêmes développés d'après les jeux de stratégie. L'utilisation des mécanismes de jeu est quasiment un résidu fossile des jeux de stratégie, inutile et généralement impraticable à la fois dans les jeux de rôles sur table et les GN. Les mécanismes de jeu devraient pouvoir être facilement remplacés par la confiance dans la capacité des joueurs à improviser. Le Précepte n°9 n'exclut pas des règles portant sur d'autres sujets que la simulation ; comme les règles de sécurité ou de destinées.

10. Les auteurs doivent être tenus pour responsables de l'ensemble de leur travail

Les GN ont souvent été perçus comme un hobby. Conjointement à cette idée, les joueurs applaudissent les organisateurs quel que soit le produit, car ces derniers font toujours du bon boulot pour leur hobby. Dans la mesure où une critique naît après une partie, c'est souvent pour critiquer des sujets purement pratiques – la nourriture, la sécurité incendie et ainsi de suite. Nous ne sommes pas opposés aux passionnés dans le sens d'honorer la volonté de réaliser quelque chose, mais cela aide peu quand on cherche à développer le médium et la forme d'art. Selon quels critères un GN peut être critiqué est une autre discussion. Les auteurs d'une partie obéissant au Dogme 99 refusent ainsi de se bercer d'illusions. Nous serons tenus responsables de notre production et mis en pièces pour quoi que ce soit de mauvais ou d'imparfait, et ne recevrons simplement de critiques positives que sur ce qui était original, bien réalisé et synonyme de progrès.

L'avenir

Nous appelons les GNistes qui partagent notre objectif de développement du Grandeur Nature en tant que moyen d'expression différent, à considérer les objectifs généraux suivants pour le futur :

L'abandon du GN conventionnel

Les conventions actuelles du GN ne sont quasiment qu'à l'état d'embryon et devraient être abandonnées. Dans le futur, il devrait être impossible de parler de Grandeur Nature "conventionnel", de même qu'aucune convention ne devrait exister. Le GN que nous avons appelé "conventionnel" dans le Dogme devrait un jour être nommé GN "primitif", "déchu", ou "corrompu".

À cette fin, des cours et des manuels doivent être rendus disponibles pour de nouveaux Grandeur Nature et des groupes d'auteurs, de crainte qu'ils ne tombent dans les écueils de la convention.

La diversité

Les auteurs et les parties de GN doivent diversifier leurs genres et méthodes. Nous recherchons la mort du Grandeur Nature "dominant", puisque la diversité des parties de GN devrait être si vaste qu'aucun genre unique ou groupe de genres ne devrait être appelé "dominant". Nous ne désirons certainement pas la disparition des genres actuellement dominants, mais ils devraient perdre leur position privilégiée.

Nous appelons ainsi les auteurs du courant dominant actuellement à organiser des parties nouvelles et différentes, à expérimenter de nouvelles méthodes, et à explorer ou créer de nouveaux genres.

Publicité

Le GN doit être reconnu aux yeux du public en tant que nouveau médium qui puisse prendre diverses formes, et non comme une curiosité. Pour arriver à cette fin, les GNistes devraient être conscients de l'attention qu'ils reçoivent et fuir les couvertures médiatiques à charge pour celles relevant des articles de fond.

On ne doit pas laisser les fondamentalistes chrétiens et les personnes bien-pensantes affolées ⁽²⁾ choisir le champ de bataille. Des relations actives et bien planifiées avec les médias sont le meilleur moyen de parachever une bonne couverture médiatique, stable et objective.

Recrutement

Le Grandeur Nature doit perdre son profil d'activité jeune, légèrement geek, blanche et pour la classe moyenne. Le recrutement devrait cibler tous les niveaux de la société, et spécialement les groupes chez qui il y a eu peu de recrutement jusqu'ici. Nous devons abandonner la fausse idée que le GN conventionnel est le meilleur moyen de présenter le médium ; il ne l'est pas.

Communication

Les liens entre les communautés locales, régionales et nationales doivent être renforcés.

Les forums (incluant les magazines, Internet et les conventions) doivent être ouverts aux échanges d'idées et de savoir-faire. Les GNistes doivent documenter leur travail, leurs expériences et leur vécu, puis mettre cette documentation à la disposition de la communauté internationale de GNistes. Un échange de connaissances avec les médias liés (l'art dramatique, le théâtre, la cinématographie, le conte, les jeux de rôle sur table) devrait avoir lieu, mais les différences entre ces supports doivent être prises en compte.

Sélection de commentaires

Morten Gade [\(U\)](#)

C'était tellement passionné dans les années 90. Établir des dogmes. Se restreindre. Trouver le noyau de votre forme d'art. Le Dogme de Lars Von Triers de 1995 fut un grand succès pour le cinéma danois. Non seulement les films ont eu un grand succès critique mais ils ont même vendu des places. "Nous avons nous aussi besoin d'un truc comme ça" ont dû penser Lars Wingård et Eirik Fatland. Et donc ils ont écrit "Dogme 99 – Un programme pour la libération du GN".

Le Dogme 99 prend son origine dans les méthodes conventionnelles d'écriture de GN en 1999. Basés sur les méthodes ludistes, ces GN possédaient un grand nombre de "conventions, écueils et clichés" qu'un GN "dogmatique" pourrait éviter. Pour ce faire, les auteurs ont écrit un Vœu de chasteté avec dix préceptes, montrant ainsi les choses qu'ils considéraient comme étant "conventions, écueils et clichés". C'est un curieux mélange de choses que Wingård et Fatland n'aiment pas. Et c'est probablement la plus grande faiblesse du Dogme 99. Ils argumentent bien pour chacun des dix préceptes – et ceux-ci semblent tous justes. Mais ils n'argumentent pas vraiment sur le choix précis de ces dix-là – et pas de dix autres. Nous pouvons trouver des centaines de choses que nous faisons sans y penser : écrire des rôles, concevoir des sites internet, être des organisateurs efficaces, établir des règles, jouer de la *fantasy* et écrire des intrigues principales. Le Dogme 99 n'en mentionne que quelques-unes. Ainsi, il semble être un document inachevé.

Cependant, il a vraiment fait du bien à la théorie du GN. Soudain, plus que quelques spécialistes l'ont remarquée. L'idée de faire un Vœu de Chasteté pour le GN n'est pas mauvaise. Car il y a beaucoup de conventions et d'écueils qui ne rendent pas vraiment un GN meilleur. Et en tant que tel, le Dogme 99 était un bon cadre de travail et un bon début pour la discussion : qu'est-ce qui est au cœur du GN ? Maintenant, espérons que quelqu'un attrape la balle au rebond et remplisse les blancs.

Line Thorup [\(U\)](#)

En établissant des forts parallèles avec le cinéma, Lars Wingård et Eirik Fatland ont créé le Dogme 99. Leur but était de trouver l'essence du GN en supprimant toutes les composantes facultatives qui causaient inévitablement les "conventions, écueils et clichés" qui, selon les deux auteurs, caractérisaient le GN conventionnel.

La définition du GN dans le Dogme est "une rencontre entre personnes qui, à travers leur rôle, interagissent dans un monde fictif", rien de plus et rien de moins. L'idée était qu'en s'interdisant l'utilisation de tous les mécanismes de jeu conventionnels dont l'objet était de superposer de l'action au GN (le secret, les personnages faire-valoir, le contrôle des organisateurs, les règles, etc.), le GN deviendrait de droit un médium ; un moyen d'expression.

Wingård et Fatland définissent le Vœu de chasteté avec dix préceptes auxquels le GNiste "dogmatique" se doit d'obéir. Les préceptes ne sont pas tout à fait transparents sur la raison pour laquelle leurs contenus respectifs ont été choisis. Les préceptes 1 et 2, 4 à 6, et 8 concernent les restrictions créatives auxquelles les organisateurs de GN doivent se soumettre. Le reste du Dogme, cependant, me semble être un mélange des choses qui ont énervé les auteurs eux-mêmes dans les GN auxquels ils ont participé, et le désir de séparer le GN du jeu de rôle sur table.

Le problème qui découle de l'établissement de règles est qu'il faut clarifier pourquoi ces règles sont si importantes, par exemple je ne comprends pas, au regard de la définition du Grandeur Nature, pourquoi aucune restriction ne fut faite concernant la création d'un décor, et pourquoi les jeux "à destinée" ne sont pas considérés du type "action-crédation". Ceci mis à part, je pense que Wingård et Fatland ont fait une bonne argumentation. Il est aussi important de noter qu'ils n'ont jamais émis l'idée que suivre les préceptes du Dogme 99 est la seule façon de faire du GN.

Le Dogme 99 est une façon d'expérimenter le GN en tant que médium, dans lequel toutes les règles admises ont été effacées pour faire plus de place à la créativité, à la remise en question et à la diversité. Je pense que le Dogme 99 était et est en fait encore une des voies possibles dans les tentatives récurrentes et sans fin pour que le GN devienne bien plus que ce qu'il est maintenant.

(I) NdA : [2003] Morten Gade vit à Copenhague, au Danemark. Il pratique le GN depuis 1996 et en a organisé de différents types depuis 1998. Il est aussi l'éditeur de [www.liveforumdk](#), un portail danois sur le GN. Il est un des organisateurs de Knudepunkt. [\[Retour\]](#)

(II) NdA : [2003] Line Thorup est archéologue. Elle est impliquée dans le milieu du GN et en a coorganisé un certain nombre, ainsi que des festivals Knudepunkt, tout en éditant les livres compilant ses conférences. [\[Retour\]](#)

(1) NdT : Comme dans le [manifeste de Turku](#) (ptgptb), le Vœu de Chasteté des auteurs danois fait référence à [Dogme 95](#) (wiki), le manifeste cinématographique de Lars von Trier. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : Cf la " [panique morale](#)" (ptgptb) de la droite chrétienne. [\[Retour\]](#)

Pour aller plus loin...

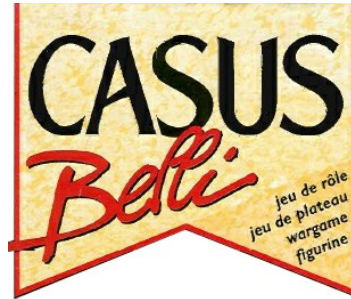


Vous désirez découvrir les autres articles de Knudepunkt 2003 traduits sur PTGPTB(vf) ? Cliquez [ici](#) (ptgptb) pour accéder en ligne aux textes concernés.

Manifeste pour le 10^e art

© 1997 Stéphane Adamiak et Frédéric Weil

Un article de Stéphane Adamiak et Frédéric Weil, tiré de Casus Belli n°102 (février 1997)



Ce manifeste a été initialement publié dans *Casus Belli*, il y a 18 ans. À cette époque, l'émission *Bas les masques* de Mireille Dumas laissait croire à M. Tout-le-monde que les rôlistes étaient principalement des adolescents tentés par le suicide, causant une hécatombe dans la pratique de notre loisir. Dans la mesure où ce manifeste met en avant l'importance de la création partagée, il nous a semblé pertinent de le rattacher à cet ebook. Nous le reproduisons ici avec l'aimable autorisation de leurs auteurs.

Défendre le jeu de rôle, c'est aussi avoir une vision de l'avenir. Comme le jeu lui-même, cette vision est multiforme. Nous avons laissé la parole à deux responsables de Multisim, qui présentent leur credo.



Nous pouvons nous demander pourquoi après quinze ans (et cette durée nous renseigne sur le fait que le jeu de rôle n'est pas une mode), l'ensemble de notre milieu est si mal connu, si peu développé et même rabaissé par l'ensemble des médias de masse. En dépassant les querelles internes et les petites économies, on peut chercher un élément de réponse dans le manque cruel d'une intelligence de l'activité, un vide dans l'analyse à la fois par les acteurs économiques et les utilisateurs.

Il est temps de poser les bases d'une réflexion sur notre passion. La BD a mis quarante ans à s'imposer comme le 9^e art. Au regard de son statut de ghetto, le jeu de rôle ne peut attendre aussi longtemps, sinon ce sont les poubelles de l'histoire qui nous attendent. Ce travail doit être collectif, général et partagé. Nous avons entre nos mains tous les éléments qui peuvent faire exploser le jeu de rôle. À nous de les empoigner.

L'art du rêve

Il est temps de devenir les ingénieurs des mondes virtuels de demain.

Les auteurs de jeu de rôle jouissent d'une très grande liberté d'expression peu commune. Du fait de la petite taille du marché, des maigres enjeux économiques, très peu de pressions peuvent s'exercer sur les auteurs de jeu de rôle. Ils ont à leur disposition une liberté presque totale de thèmes, de manières d'écrire, de styles. Cette liberté est précieuse et doit être conservée le plus longtemps possible avant la mise sous coupe potentielle de l'activité. Il est alors inadmissible d'entendre parler de marketing et de loi du marché dans le jeu de rôle.

Écrire du jeu de rôle est aussi un changement radical dans la manière de raconter et de faire vivre des histoires. Devant le travail important de création que cela demande, un jeu de rôle est souvent (et à notre avis doit être) le produit d'une création collective, le fruit d'une réflexion commune, d'un partage global des idées. Ce partage induit alors une composante nouvelle et majeure dans la création, l'humilité. Tout auteur doit être prêt à voir son idée transformée, développée au-delà même de ce qu'il a pu envisager.

Un jeu de rôle n'est pas fait que pour s'amuser (comme tous les jeux, d'ailleurs). Il est fait pour s'émerveiller, rêver, réagir, apprendre, vivre des moments forts. Il doit nous parler au plus profond. Peut-être plus encore que dans d'autres formes que prend l'art aujourd'hui, le jeu de rôle est l'un des moyens les plus forts pour vivre des émotions et ressentir des idées. Nous devons donner à jouer des problématiques. Vous devez réagir aux thèmes proposés.

Ainsi, les univers inventés doivent être porteurs de sens. Le temps est fini où ces mondes n'étaient que de simples décors pour *dungeon bashers*, où seules les règles et les statistiques importaient. Il faut une scénographie du monde. Nous

la revendiquons.

Il faut aussi marquer des territoires de création, revendiquer des choix d'auteurs et engager des querelles de genres, quitte à les transcender plus tard. De même, une vraie critique doit se construire. Faisant fi des engagements partisans en faveur de tel ou tel éditeur ou d'une neutralité bienveillante censée protéger notre passion (mais qui en fin de compte l'étouffe), les journalistes et critiques doivent commenter un jeu sur ses choix thématiques et artistiques, sa forme et sa présentation, la manière dont il s'inscrit dans l'histoire du jeu de rôle (1). Où est notre nouvelle vague ? Où se trouve l'âge d'or du jeu de rôle (2) ? Qu'en est-il du jeu de rôle expérimental (3) ? Où sont les grosses machines "hollywoodiennes" (4) ?

Pour une politique de l'imaginaire

Toutes ces déclarations d'intention se heurtent aujourd'hui à une série d'obstacles qui peuvent signifier la lente agonie de notre passion.

Les médias se nourrissent de ce qui effraie la masse pour encore mieux le stigmatiser. Pourquoi le jeu est-il si effrayant ? Parce qu'il échappe aux modèles de société actuels !

Si nous voulons continuer à partager nos imaginaires, nous devons prendre conscience de l'originalité de notre passion et de la liberté qu'elle nous offre !

Non, le jeu de rôle n'est pas une activité stérile, coupée de la réalité. En nous réunissant autour d'une table, nous ne nous laissons pas aller à une rêverie "inutile". Nous formons un groupe et nous créons, grâce à cette formidable matière première qu'est le jeu. Nous expérimentons des situations, nous réagissons à des problèmes qui tirent leur origine de la réalité (voir les jeux contemporains ou cyberpunk).

Non, le jeu de rôle n'est pas dénué de morale. Mieux, il permet, par le biais du groupe, de fonder notre propre éthique. Même lorsque nous jouons à des jeux qui n'ont que peu de rapports avec la réalité, nous nous projetons dans un monde pour l'expérimenter et nous éprouver nous-mêmes. Qui s'est assez investi dans un jeu saura que ses expériences de jeu ont laissé une marque sur sa manière d'agir et qu'il a pu se servir de sa pratique dans la vie courante (5).

Si le jeu de rôle fait peur, c'est parce qu'il est innovant, parce qu'il échappe à un système de consommation passive du loisir. En somme, il offre une liberté inédite, forcément dangereuse si elle n'aboutit pas sur une loi inconsciente du groupe, et jugée comme telle par des gens qui n'ont jamais joué, ou ne le veulent pas. Cette liberté est inaliénable. Rien ne vous empêchera de créer et de partager votre imaginaire.

Il n'est pas besoin de chercher à ce que le jeu de rôle soit toujours plus populaire, il suffit d'une simple reconnaissance de ce moyen d'expression et que vous cultiviez cette originalité et cette liberté.

Si, selon Roger Caillois, les jeux sont le reflet de la société, alors le jeu de rôle nous enseigne beaucoup sur aujourd'hui et demain.

L'ensemble des acteurs du milieu ne sont pas des fous décalés et abrutis par le hard rock, mais des avant-gardistes de la révolution culturelle mondiale en marche. Le siècle prochain ne sera pas ou non spirituel, il sera ludique (6) !

(1) NdlR : Lire à ce sujet [Comment j'écris mes critiques de jeu](#) (ptgptb), où l'auteur donne ses trucs pour que les critiques formulées rencontrent le succès correspondant. [\[Retour\]](#)

(2) NdlR : Steve Darlington estime que les années 1980 représentent l'âge d'or du jeu de rôle classique, voir [Une Histoire du jeu de rôle \(chapitre 5\)](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(3) NdlR : Depuis 1997, le jeu de rôle expérimental a eu le temps de se développer. Il correspond notamment à toute la production *indie*, qui n'était pas aussi importante à cette époque-là. [\[Retour\]](#)

(4) NdlR : Depuis, Hasbro a racheté Wizards of The Coast qui avait racheté TSR les nouvelles éditions de *D&D* sont des événements, tout comme, dans une autre mesure, les suites et reboots du Monde des Ténèbres de White Wolf *Pathfinder*, en développant une version améliorée de *D&D 3.5*, s'est également hissé au rang de ces machines "hollywoodiennes". [\[Retour\]](#)

(5) NdlR : Si vous doutez encore des bienfaits du jeu de rôle dans la vie réelle, ruez-vous sur [10 raisons qui font que les jeux de rôles ont une influence positive sur les enfants et sur les adultes](#) (ptgptb) ! [\[Retour\]](#)

(6) NdlR : [Avec près de 2000 jeux de société qui sortent chaque année](#), on peut dire, une fois encore, que ce manifeste était visionnaire pour son époque. Ce, sans même parler de l'explosion des jeux vidéo et de leurs nombreux supports. [\[Retour\]](#)

Se tenir au courant

Vous voulez être tenu au courant de l'actualité de *Places to go, People to be* (vf) ? Découvrir des articles de fond permettant de réfléchir sur le jeu de rôle, apprendre de nouveaux conseils de maîtrise et bien plus encore ? Pour cela, n'hésitez pas à nous suivre sur les différents réseaux sociaux.



[Notre page Facebook](#)



[Notre page Google+](#)



Nos gazouillis [@PTGPTB_vf](#)

Recevoir les derniers articles



[Nos flux RSS :](#)

Recevez directement nos mises à jour dans votre boîte mail ou votre lecteur RSS

*Et n'oubliez pas : PTGPTB(vf), c'est une mise à jour par trimestre.
Alors, rendez-vous les **1^{er} janvier, 1^{er} avril, 1^{er} juillet et 1^{er} octobre !***

Les ebooks Places to go, People to be (VF)

Ce livre numérique vous a plu ? Dans ce cas, n'hésitez pas à vous plonger dans les autres ebooks *Places to go, People to be* (VF).



[Le plaisir de la table](#)

[Les grosbills, ces incompris ?](#)

[Transmettre la flamme du rôlisme](#)

[La théorie... c'est pratique](#)

[Dirty PJ](#)

[Une brève histoire du jeu de rôle](#)

[Le père Noël est un rôliste](#)

[Comment écrire un bon scénario](#)

[Les maîtres de l'improvisation](#)

[Bâtir une campagne mythique](#)

Sans compter nos ebooks spéciaux !

[Hors série n°1 : La compil'](#)

[JdR complet : L'Ombre du passé](#)

Enfin, n'oubliez pas : chaque trimestre (**1^{er} mars, 1^{er} juin, 1^{er} septembre et 1^{er} décembre**), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB(vf). Alors restez connecté(e).

Crédits

Textes : Greg Costikyan, David Thomas, Mica Goldstone, Neel Krishnaswami, Steve Darlington, Docteur Rotwang, Lars Wingård, Eirik Fatland, Stéphane Adamiak, Frédéric Weil

Traducteurs : Pierre Buty, King Rod, Courtney Chitwood, Pierre Pradal, Pal, Aicars, Antoine Drouart, Thomas Krauss

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappar

Ce livre numérique a été réalisé à l'aide de [Sigil](#) (un éditeur open source d'ePub) et [Calibre](#) (un gestionnaire de bibliothèque et convertisseur d'ebooks).

Si vous souhaitez apprendre à réaliser des ePub facilement avec Sigil, vous pouvez vous procurer [Créez des ebooks avec Sigil](#) aux éditions Walrus. Cet ebook a été rédigé par votre serviteur afin d'expliquer clairement et simplement comment réaliser des ePub professionnels. Il est disponible au prix de 1,99 €, sans DRM.

Rappel : Tous les textes de ce livre numérique sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTB(vf).

THE END.

Table des Matières

Sommaire	2
Ça commence ici...	3
Édito	4
Là où l'histoire finit et où le jeu commence	5
Les bonnes histoires font-elles de bonnes parties ?	5
La linéarité dans les jeux	5
Fiction non-linéaire	5
Fiction hypertexte	6
Livres-jeu	7
Aventures en solitaire et jeux de plateau à paragraphes	8
Les jeux vidéo d'aventure en mode texte et les jeux vidéo d'aventure graphiques	8
JdR sur PC et consoles	9
JdR sur table	10
Le continuum entre histoires et jeux	10
Susciter des émotions avec les jeux	12
Fiction jouable ?	14
Une chose ne peut pas en être une autre	14
Comment faire plein de brouzoufs en écrivant des histoires de nelfes et de nains	19
Écrire de la science-fiction crédible	21
Lexicon RPG : un jeu de rôle	24
Sélection de commentaires	25
Tim	25
Sedna sur le forum Pandapirate	25
La Belle Époqualypse	26
Mais est-ce un Art ?	32
L'important, c'est la technique	37
Le Manifeste Dogme 99	42
Le Vœu de chasteté	42
Pourquoi le Dogme 99 ?	42
Les commentaires des auteurs sur le Vœu de chasteté	43
L'Essence du GN : Définition	43
Le Vœu de Chasteté expliqué	44
1. Il est interdit de créer de l'action en l'écrivant dans l'histoire passée d'un personnage ou de l'événement	44
2. Il ne peut exister "d'intrigue principale" (l'histoire de l'événement doit être faite pour chaque personnage-joueur, pas pour l'ensemble)	44
3. Aucun personnage ne saurait être seulement un assistant ou figurant	44
4. Les secrets sont prohibés (on doit remettre, à l'avance, à tout participant qui le souhaite, l'ensemble des documents relatifs à l'événement)	44
5. Une fois l'événement commencé, les auteurs ne sont pas autorisés à l'influencer (toute utilisation de la mise en scène et des rôles ad hoc des organisateurs est interdite)	45
6. Toute action superficielle est défendue (les auteurs ne peuvent de quelque manière que ce soit planifier ou encourager l'utilisation ou la menace de la violence comme partie intégrante de l'évènement)	45
7. Les GN inspirés de jeux de rôles sur table ne sont pas acceptés	45
8. Aucun objet ne devrait être utilisé pour représenter un autre objet (toutes les choses doivent être ce qu'elles	45

semblent)	45
9. Les mécanismes de jeu sont interdits (les règles pour simuler, par exemple, l'utilisation de la violence ou de pouvoirs surnaturels sont interdites)	45
10. Les auteurs doivent être tenus pour responsables de l'ensemble de leur travail	46
L'avenir	46
L'abandon du GN conventionnel	46
La diversité	46
Publicité	46
Recrutement	46
Communication	46
Sélection de commentaires	47
Morten Gade (I)	47
Line Thorup (II)	47
Manifeste pour le 10e art	49
L'art du rêve	49
Pour une politique de l'imaginaire	50
Se tenir au courant	51
Les ebooks Places to go, People to be (VF)	53
Crédits	54