



Places to Go.
People to Be

LA THÉORIE... C'EST PRATIQUE

Une sélection d'articles de fond sur le jeu de rôle, traduits de l'anglais



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.free.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,

Il y a un truc que j'aimerais vous avouer : la théorie et moi, ça fait deux. Je veux dire, je n'ai jamais aimé les discours pompeux et jargonnants qui ne font que réinventer l'eau tiède. Alors forcément, réaliser un ebook sur la théorie rôliste, vous imaginez bien que ce n'était pas forcément ma tasse de thé.

Seulement, *Places to go, People to be* est un site réputé pour ses articles de fond et qui dit articles de fond dit, à un moment ou un autre, théorie. On peut repousser l'échéance de nombreuses fois mais il vient un moment où il faut bien se frotter à la bête.

Vous avez donc sous les yeux notre quatrième ebook, consacré à la théorie. Seulement, notre but n'est pas ici de vous faire fuir (rassurez-vous, on a d'autres armes pour ça) mais de vous faire comprendre que, parfois, la théorie peut avoir du bon (si, si). Ce livre numérique a donc pour objectif d'aborder les principales notions de théorie rôliste mais avec des articles clairs et accessibles. Bref, tout le contraire du pompeux et jargonnant mentionné plus haut.

Vous retrouverez donc les trois *Théorie 101*, d'excellents articles de Mark J. Young, qui abordent clairement et naturellement des notions comme le fait que nous partagions tous un [imaginaire commun](#), que le [contrôle de l'histoire](#) ne se trouve pas toujours où l'on croit et que nos [attentes de joueurs](#) obéissent à trois grandes tendances. John H. Kim viendra ensuite à votre aide car, il faut bien le reconnaître, Mark s'est montré assez flou sur l'une de ces tendances. John se chargera donc de resituer ce fameux modèle théorique via une petite [FAQ](#) avant de [clarifier](#) les termes qui doivent l'être. Enfin, parce que la théorie n'est jamais aussi utile que lorsqu'elle est appliquée, Mark nous fera le plaisir de vous expliquer en quoi elle peut vous permettre de [créer de meilleurs jeux de rôles](#).

Nous espérons que vous prendrez plaisir à lire ces quelques articles et vous souhaitons une bonne lecture.

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

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

THÉORIE 101 – 1^{RE} PARTIE : LE SYSTÈME ET L'ESPACE IMAGINAIRE COMMUN

© M.J. Young 2005

Un article de M.J. Young, tiré de [PTGPTB n°26](#) (mars 2005), et traduit par Pierre Carmody

Comment les jeux de rôles fonctionnent réellement



Il n'y a pas très longtemps, sur une liste de diffusion que je fréquente, quelqu'un chercha les embrouilles en affirmant qu'il faisait du "jeu sans règles" et qu'ainsi, il n'utilisait aucun système du tout. J'ai réagi de façon assez vigoureuse, expliquant avec quelques détails ce qu'est un système et ce qu'il fait, et pourquoi le "jeu de rôle sans règles" utilise tout autant du système que n'importe quel autre JdR, que ce soit *Theatrix*, *Fudge* ou *Rolemaster*.

Quelqu'un d'autre intervint sur cette liste en disant que mes explications relatives au fonctionnement du jeu de rôle lui semblaient plutôt déprimantes et enlevaient beaucoup à l'amusement.

Je n'y avais jamais pensé. Certaines personnes ne veulent vraiment pas savoir ce qui fait marcher les jeux de rôles ; elles veulent juste jouer et s'amuser. C'est comme voir ce qui se passe en coulisses. Tout le monde n'a pas envie de savoir comment un prestidigitateur effectue ses tours de magie.

Je peux comprendre ça, d'une certaine manière. *Le Choc des titans* ⁽¹⁾ est une aventure extraordinaire pour celui qui n'a aucune idée de la manière dont le film a été réalisé. Comprendre comment Ray Harryhausen a utilisé la technique du stop-action avec ses maquettes peut sembler fascinant à certains d'entre nous, mais cela supprime certainement quelque peu cet effroi mêlé de respect, lorsqu'on ne voit plus cette énorme Gorgone s'élever des profondeurs, mais une maquette de 30 centimètres en surimpression sur l'écran.

De la même manière, certaines personnes adorent regarder sous le capot et comprendre ce qu'elles font et comment elles y arrivent lorsqu'elles jouent, alors que d'autres veulent juste profiter du voyage et rigoler un bon coup. Si vous voulez *réaliser* un film, vous aurez probablement besoin de comprendre comment de telles choses sont faites ; si vous ne voulez qu'apprécier le spectacle, il pourrait alors être plus amusant de ne voir que le produit fini sans savoir comment il fut conçu. De même, pour certaines personnes, comprendre comment fonctionne fondamentalement un jeu de rôle peut interférer avec le plaisir d'y jouer, mais c'est absolument nécessaire pour savoir comment les créer.

Si vous ne voulez pas savoir comment les jeux de rôles fonctionnent réellement, il est temps d'arrêter votre lecture. Il n'y a absolument pas de honte à ne pas vouloir

connaître la théorie, à vouloir regarder le magicien scier la femme en deux sans avoir aucune idée de comment l'illusion fonctionne. Nous allons regarder en coulisses comment ces choses sont faites, et pourquoi elles fonctionnent de cette manière. Si ça vous intéresse, continuez à lire.

À l'heure actuelle (mars 2005), une grande partie des théories les plus pertinentes sur le jeu de rôle sont élaborées sur un site internet appelé [The Forge](#). Les créateurs de jeux présents construisent leur travail à partir de celui des autres, et les théoriciens d'ailleurs comme ceux d'Europe du nord de l'[École Turku des Créateurs de Jeu de Rôle Grandeur Nature](#) ^(ptgptb) y ont trouvé leur voie en participant à ces discussions. Le travail théorique est poussé par la conviction qu'une meilleure compréhension de la théorie produira de meilleurs JdR. La plupart de ce qui sera présenté dans cette série d'articles provient de là-bas ou y fut développé.

Le concept qui a émergé comme étant probablement le dénominateur commun et le signe distinctif des jeux de rôles est celui d'**Espace Imaginaire Commun**. En substance, chaque groupe de joueurs fait un effort pour se figurer les mêmes événements se déroulant dans le même univers imaginaire. Bien entendu, il existe quelques écarts entre les visions individuelles de l'univers imaginaire mais dans l'ensemble, le jeu peut continuer car il existe une compréhension partagée de ce qui se produit, un accord commun concernant les événements de la partie.

Parfois, des gens mettent en doute l'existence réelle de cet espace imaginaire commun. Le moyen le plus simple de s'assurer qu'il en est ainsi est d'examiner ce qu'il en serait autrement :

Soudain, le personnage de Bob essaye de dégainer plus vite que Dan-regarde-la-mort-qui-tue dans les rues de Laredo, tandis qu'Anne tente de sortir son vaisseau spatial d'un champ d'astéroïdes et qu'elle appelle Bob pour qu'il vise l'ennemi qui lui colle aux fesses, pendant que Jim voit tout ce beau monde attaquer un dragon.

Alors que tout ça commence à ressembler un peu à une partie de *Multiverser* ⁽²⁾, le fait est que même dans *Multiverser*, il existe un espace imaginaire commun, un ensemble convenu d'événements, d'éléments de l'univers, et d'actions des personnages qui interagissent entre eux, bien que fréquemment à des niveaux différents. S'il n'y a pas cette convention, alors nous ne jouons pas vraiment ensemble.

La manière dont nous arrivons à cet accord tacite est au cœur du concept de **système**. On attribue à [Vincent Baker](#), auteur de JdR aussi novateurs que *Kill Puppies for Satan*, *Dogs in the Vineyard*, *Animals at Night*, et *Matchmaker*, la première identification et formulation de ce qui fut appelé le **Principe de Lumpley** : le système est le moyen par lequel chaque groupe de joueurs arrive à un accord sur le contenu de l'espace imaginaire commun.

Ce principe est la raison pour laquelle le jeu de rôle sans règles et *Rolemaster* ont en

fin de compte la même “quantité de système”. En jeu, quelqu’un à la table fait une déclaration, le système est alors appliqué par les cerveaux des participants, et un consensus est atteint sur comment ceci a changé le contenu de ce qui est imaginé. Comment cela se produit diffère dans les détails selon que le jeu possède des mécaniques compliquées tel *Rolemaster*, ou qu’il soit un jeu de rôle sans règles réglé de manière complètement sociale (une différente forme de complexité), mais au fond c’est la même chose.

Fondamentalement, le système répartit la **crédibilité**. Ce qui signifie qu’il fournit aux participants les moyens nécessaires d’estimer qui a le droit de déclarer quoi à propos de l’espace imaginaire commun, et qui n’en a pas le droit.

Par exemple, dans les JdR traditionnels, les participants que nous avons tendance à appeler les joueurs (ou les “personnages-joueurs”, dans un souci de clarté) possèdent la crédibilité de dire ce que leur personnage entreprend et ce qu’il dit. Le seul joueur responsable de “tout le reste”, que nous appellerons ici le meneur, mais qui porte d’autres noms dans beaucoup de JdR, a la crédibilité de décider de la réussite ou de l’échec de leurs actions et de leurs conséquences, des actions des antagonistes et des ennemis, de la condition générale et de la situation du monde.

Nous appelons ceci crédibilité car nous acceptons tous les déclarations de ces participants si celles-ci sont prononcées dans la mesure de ce concept. Nous croyons que ce qu’un joueur dit de son personnage est vrai par le biais de l’image que nous partageons, et que ce que le meneur dit de tout le reste est vrai. Ce sont ainsi des déclarations crédibles. Bien qu’il existe des exceptions même dans les jeux traditionnels, les limites de la crédibilité suivent ces lignes de très près. Un joueur ne pourrait pas dire “Je vois soudain à ma droite une porte que je n’avais pas remarquée avant et, la trouvant déverrouillée, je m’y précipite pour être en sûreté”.

De même, un meneur ne pourrait pas normalement dire “Ton personnage tire son épée et charge le vénérable et titanesque dragon rouge”. Un personnage-joueur qui annoncerait la présence d’une porte serait ignoré dans la majeure partie des cas, puisqu’il ne possède pas la crédibilité d’insérer de telles portes dans le monde imaginaire commun. Un meneur peut parfois s’en sortir en faisant des déclarations sur les actions des personnages-joueurs, mais les joueurs attendront de lui qu’il ait une bonne raison de prétendre à la crédibilité d’effectuer une telle déclaration dans ces circonstances et, pour cette raison, cette affirmation sera ouvertement contestée dans de nombreux groupes.

Une fois que ceci est compris, il devient possible de changer la façon dont est répartie la crédibilité. Par exemple, [*Universalis*](#) élimine entièrement le meneur et fournit à la place un système de ressources par lequel les joueurs enchérissent pour contrôler ce qui se passe. De nombreux autres jeux de rôles indépendants permettent aux joueurs de créer des problèmes pour eux-mêmes et les uns pour les autres.

En corollaire, il est clair que le meneur est un des joueurs. Son rôle dans la partie est différent de celui des autres, mais c’est un rôle qui peut être défini de beaucoup de manières différentes par les règles du jeu. Changer ce que le meneur fait, distribuer de

diverses façons les aspects de cette crédibilité, a mené à beaucoup d'idées révolutionnaires dans la création de jeux de rôles. Nous voyons également que jouer à un JdR est une activité essentiellement sociale, entièrement bâtie sur la définition des relations entre les membres d'un groupe afin qu'ils sachent quoi croire de ce que disent les autres et ce qu'ils ont eux-mêmes le droit d'exprimer.

Ainsi, un système de jeu de rôle est un ensemble de modifications spécifiques du contrat social d'un groupe d'amis, une sorte de rituel dans lequel ils s'engagent, et dont la fonction spécifique est de créer cet objet d'imagination commun. C'est une façon de se lier les uns aux autres dans ce but.

En tentant de classer différentes manières de distribuer la crédibilité, [Ron Edwards](#) a avancé le concept de **Posture**. Auteur de nombreux jeux parmi lesquels *Sorcerer*, *Trollbabe*, et *Elfs* sont les plus connus, le professeur Edwards a obtenu le [Diana Jones Award](#) pour ses contributions à la création du jeu de rôle. La Posture se réfère aux relations entre le joueur, son personnage et le reste de l'espace imaginaire commun, et fournit des catégories générales à l'intérieur desquelles des spécificités peuvent varier selon le jeu ou le groupe. Les quatre postures majeures sont le *marionnettiste*, *l'acteur*, *l'auteur* et le *metteur en scène*.

La posture du marionnettiste est plutôt simple à comprendre. Le personnage est un jeton qu'utilise le joueur pour agir à l'intérieur du monde de jeu. Comme une pièce de *Monopoly* ou de *Trivial Pursuit*, tout le monde se fiche de savoir si les actions du personnage sont sensées. Ce qui compte est que le personnage fasse dans l'univers de jeu ce que veut le joueur.

La posture d'acteur représente l'approche du monde par le biais exclusif du personnage, mais aussi uniquement par le biais de ses désirs et de sa personnalité. Cette approche de jeu fait dépendre beaucoup de choses de ce que le joueur croit que son personnage ferait "en vrai", s'il était une personne réelle dans cette situation, et est étroitement associée aux concepts que la plupart des gens appellent *immersion*. La posture d'acteur découle des perceptions et pensées affectées au personnage, et limite la crédibilité du joueur de contrôler ce personnage et l'impact que le PJ peut avoir d'une façon réaliste sur le monde.

La posture d'auteur est en quelque sorte une fusion complexe entre acteur et marionnettiste. Dans ce cas, le joueur contrôle encore uniquement le personnage ; cependant, il lui est permis, et on attend même du joueur, qu'il utilise ses propres connaissances et désirs pour établir les décisions de son personnage, tout en donnant en même temps une justification à la raison qui a poussé le personnage à agir ainsi.

Par exemple, soit un PJ guerrier grossier et impétueux toujours mêlé à des bagarres ; soudain le joueur décide qu'il veut que le cours de la partie évolue vers une alliance entre ce guerrier et un noble non-joueur. Ainsi, lorsque les personnages se rencontrent, le personnage décide de ne pas se battre même si tout le monde s'était attendu à ce qu'il le fasse. Le joueur justifie son acte en déclarant que son personnage fut pour une fois impressionné par quelqu'un avec un comportement noble, ou que le personnage tomba soudain amoureux de l'adorable fille du Duc, et qu'il n'était plus le même à ce moment.

Ce qui importe ici est que le joueur permette à ses propres connaissances et désirs de contrôler la direction que prend l'histoire, mais fasse cela en gardant la mainmise sur son personnage et en créant des raisons expliquant pourquoi le personnage a suivi le bon vouloir du joueur. C'est donc similaire à la posture d'acteur, dans la mesure où le joueur ne contrôle que son personnage et n'effectue son action que d'une façon à préserver l'intégrité de ce dernier, mais aussi comme la posture de marionnettiste, puisque le joueur utilise son personnage pour accomplir les objectifs du joueur et non ceux du personnage, s'ils diffèrent.

La posture du metteur en scène est assez simple à comprendre mais choquante à accepter pour la majorité de joueurs. Cela signifie que les joueurs possèdent la crédibilité de créer des parties de l'espace imaginaire commun qui sont normalement en dehors du contrôle de leur personnage. De fait, cela donne aux joueurs une grosse part de crédibilité traditionnellement réservée au meneur. Pourtant, c'est quelque chose que presque chaque rôliste a un jour utilisé, dans une certaine mesure.

Imaginez un instant qu'un personnage-joueur vienne d'entrer dans une pièce. Le meneur déclare que ça ressemble à une chambre de femme. Le joueur dit alors que son Pj se dirige vers la table de toilette pour examiner les petits objets qui y sont disposés. Notez que le meneur n'a jamais déclaré qu'il y avait une table de toilette ou que quelque chose était posé dessus ; le joueur a supposé qu'une chambre à coucher de femme aurait une table de toilette et que sur ce meuble, on aurait disposé quelque chose de décoratif. Il avance alors l'assertion que de telles choses existent et demande plus d'informations à leur sujet.

Ceci est un exemple très limité de la posture de metteur en scène. La majorité des JdR donnent assez de crédibilité au joueur pour qu'il puisse produire de telles affirmations. Si le joueur ne possédait pas cette crédibilité, il aurait dû demander s'il y avait une table de toilette, si quelque chose était posé dessus, et peut-être s'il n'y avait rien l'empêchant d'aller y jeter un coup d'œil de plus près ; attendant à chaque fois la confirmation du meneur, qui est la seule personne possédant la crédibilité d'ajouter de tels éléments dans l'espace imaginaire commun.

Si on allait vers l'autre extrême, un joueur avec davantage de crédibilité aurait affirmé qu'il ouvrait le tiroir du haut, qu'il fouillait les sous-vêtements de la dame et trouvait un petit paquet emballant une correspondance qui pourrait bien être des lettres d'amour, et qu'il empoche pour un examen ultérieur. À nouveau, rien de tout cela ne fait partie des déclarations du meneur quant au contenu de la chambre, mais un joueur peut avoir assez de crédibilité pour créer ces éléments, puisqu'ils sont cohérents avec ce qui est donné.

Avec suffisamment de crédibilité, un joueur pourrait créer la porte latérale par laquelle son perso fuirait. C'est le concept de la posture du metteur en scène. Les meneurs le font tout le temps, mais il n'existe aucune raison inhérente pour que les

joueurs ne puissent pas le faire.

Il faut signaler qu'il n'existe pas de posture juste ou fautive, pas de manière de jouer meilleure ou de pire. Il n'existe que des préférences individuelles sur comment faire les choses, et des considérations pratiques sur comment faire fonctionner chaque partie particulière. Toutes ces postures sont de bons choix pour certains types de jeux de rôles. Cela peut ou pas être un type de jeu que vous apprécieriez, mais des gens aiment bien jouer à des JdR qui incluent ces différents aspects.

Bien entendu, si le système est à la base de la répartition de la crédibilité, que sont alors les règles ? Est-ce que la fournée d'une douzaine de bouquins des *Règles Avancées de Donjons & Dragons* est complètement inutile ? Est-ce qu'il n'existe aucune différence entre *Aftermath* et *Ambre – le jeu de rôle sans dé* ? Est-ce que ceux qui travaillent à créer de nouveaux JdR gaspillent leurs efforts vu que les règles du bouquin ne sont pas le système ?

La relation entre les règles et le système a mis un peu de temps à être développée, et est difficile à comprendre. Les règles font **autorité**, ou peut-être de façon plus précise, sont des autorités. Elles sont des autorités dans le même sens que le droit jurisprudentiel est une autorité dans les tribunaux, ou que les Écritures sont des autorités pour la religion : les personnes impliquées s'y réfèrent et les invoquent pour soutenir leurs déclarations et ce faisant, renforcent la crédibilité de celles-ci.

Ainsi par exemple, un joueur incarnant un rôdeur à *Donjons & Dragons* pourrait dire que son personnage va utiliser sa capacité de pistage pour identifier la direction qu'a prise l'adversaire. Ceci sera probablement accepté car faisant partie de la crédibilité du joueur. Cependant, si le meneur ne savait pas que le rôdeur possédait cette compétence, le joueur pourrait montrer la section des règles dans laquelle le pistage est présenté et expliqué et donner ainsi de la crédibilité à l'action qu'il a déclarée.

Notez que les règles ne possèdent pas de crédibilité. Elles ne peuvent pas déclarer quelque chose par elles-mêmes, mais doivent être citées par une personne possédant de la crédibilité. Qui plus est, l'autorité des règles est soumise à la crédibilité des personnes impliquées dans la partie. Un rôdeur peut-il pister les traces de quelqu'un au fond de la mer ? Quelqu'un possède la crédibilité pour savoir si les règles s'appliquent et comment elles doivent être comprises. Il peut exister une règle quelque part dans les livres qui traite de cette situation, mais si personne ne l'utilise, elle ne fait pas partie du système, car elle n'influence pas ce qui est mutuellement imaginé.

Une fois que nous reconnaissons que les règles sont des autorités utilisées pour soutenir la crédibilité des déclarations faites par les gens, il n'y a qu'un pas pour se rendre compte que tout le reste en dehors de leur esprit et de leurs déclarations est au mieux une autre autorité.

Les dés ne font pas partie du système, mais sont plutôt une autorité à laquelle quelqu'un fait appel pour déterminer un résultat. Qu'un meneur puisse ignorer ou non les dés fait partie du système ; que les joueurs puissent le forcer à tenir compte du résultat des dés fait partie du système ; mais en utilisant le dé, nous faisons appel à l'autorité du dé. Ceci s'applique également aux diagrammes et aux tableaux, aux feuilles

de personnages, aux descriptions du monde, aux scénarios et suppléments, et à toute la somme des autres supports d'information que nous utilisons en cours de partie. Nous utilisons le véritable système du jeu à chaque fois que nous décidons de ce qui se produit dans notre réalité imaginaire ; si nous utilisons un dé, ou un tableau, ou des scores de caractéristiques, nous faisons appel à une autorité pour soutenir ces décisions ; mais c'est toujours encore nous en tant que participants qui décidons.

Pour finir, un jeu de rôle est une conversation entre un groupe de personnes où celles-ci décrivent les unes aux autres certains événements imaginaires qu'elles créent au fur et à mesure qu'elles les décrivent. Tout le reste que nous voyons comme partie intégrante du JdR existe pour soutenir cette activité, et pour déterminer quelles déclarations sur ce qui se passe seront acceptées par tous.

Si votre réaction à cela est, *c'est tout* ? : toutes mes condoléances. Dans un sens, oui, c'est tout. Pourtant, c'est le plus puissant des secrets de la création de JdR parmi ceux qui ont été révélés jusqu'à présent, et selon le degré où vous pouvez comprendre, consolider et exploiter ce concept central, vous pouvez créer ou jouer un JdR formidable.

Article original : [*Theory 101: System and the Shared Imagined Space*](#)

(1) NdT : *Le Choc des titans* (VO : *Clash of the Titans*) est un peplum avec des divinités grecques, réalisé par Desmond Davis en 1981, célèbre pour ses trucages et ses maquillages. [\[Retour\]](#)

(2) NdT : [*Multiverser*](#) est un jeu de rôle multi-univers de l'auteur, publié par Valdron Inc. Les PJ pouvant se déplacer d'une dimension à l'autre, les règles de la réalité peuvent changer et déterminent ce qui est possible ou non dans cette dimension. [\[Retour\]](#)

THÉORIE 101 – 2^E PARTIE : LE TRUC IMPOSSIBLE AVANT LE PETIT DÉJ'

© 2005 M.J. Young

Un article de M.J. Young, tiré de [PTGPTB n°27](#) (juin 2005), et traduit par Pierre Carmody

Qui a le contrôle de l'histoire ?



Il y a une idée gravitant autour du jeu de rôle, qui n'a plus été remise en cause depuis très longtemps. Les livres de règles de nombreux JdR ont décrit une approche que nous tenons presque pour allant de soi. Seulement, si nous nous arrêtons pour y réfléchir, nous remarquerions presque certainement que ce en quoi nous avons cru était intrinsèquement contradictoire, impossible dans son essence.

La plupart des lecteurs seront d'accord pour dire que dans un jeu de rôle, l'arbitre, ou Maître du Jeu, a habituellement le contrôle complet de l'histoire, et que les joueurs ont un contrôle complet de leurs personnages, qui sont les personnages principaux de l'histoire. De mémoire d'homme, Ron Edwards a été la première personne à signaler le problème dans cette idée. Si une personne a le contrôle total des personnages principaux de l'histoire, comment quelqu'un d'autre peut-il contrôler l'histoire ? On pourrait croire que l'histoire doit tourner autour des actes des personnages principaux. Si les joueurs possèdent le contrôle complet des actions de leur personnage, alors le meneur de jeu ne peut pas avoir le contrôle de l'histoire ; inversement, si le meneur a le contrôle complet de l'histoire, alors les joueurs n'ont pas vraiment le contrôle des actions de leurs personnages.

Bien que Ron Edwards ait créé pas mal de jeux de rôles, et particulièrement *Sorcerer*, *Trollbabe*, et *Elfs*, et qu'il ait reçu le prix Diana Jones Award pour ses contributions au jeu de rôle, il est probablement plus connu pour [l'analyse] qui est populairement appelée le LNS [Abréviation pour *Ludisme, Narrativisme, et Simulationisme* – [traduite sur PTGPTB\(vf\)](#)]. Bien que ceci soit très important dans la théorie du jeu de rôle, cela est hors du sujet de cet article ; en fait, ce n'est qu'une petite partie du travail personnel du Professeur Edwards, bien que cela ait été la partie la plus débattue.

Il est probable que ce conflit, qui a été surnommé “Le Truc Impossible Avant Le Petit déj'”, ne vous apparaisse pas comme posant un problème. La plupart des rôlistes répondent que ce paradoxe disparaît si on le replace dans son contexte. Chaque groupe de jeu fonctionnel a trouvé un moyen de résoudre le conflit, et la plupart des rôlistes vous diront avec joie ce que cette définition [“Le maître du jeu a le contrôle complet de l'histoire, et les joueurs ont un contrôle complet de leurs personnages, qui sont les personnages principaux de l'histoire”] signifie vraiment. Le problème est que *ce que la définition signifie vraiment* dépend entièrement de la personne à qui vous posez la

question.

Il y a au moins quatre façons de réconcilier ces deux concepts. Ils sont exprimés en styles de jeu, plus spécifiquement en style de maîtrise, selon la manière dont les maîtres de jeu mènent leurs parties et comment les joueurs y réagissent. Les quatre méthodes ne sont pas entièrement compatibles entre elles, au point que des joueurs transplantés d'un groupe qui utilise une méthode à un groupe qui en utilise une autre pourraient éprouver des difficultés à jouer, car ils ne comprendraient pas ce qu'on attend d'eux.

Notre hobby gagnerait beaucoup à clarifier cette situation. Malheureusement, les éditeurs importants sont jusqu'à un certain degré dans un dilemme. S'ils devaient énoncer quelles approches ils avaient initialement imaginé pour leur jeu, ils s'aliéneraient sans aucun doute la base de leurs joueurs (aucune approche de la définition ne représente la majorité des joueurs). De plus, à cause de la confusion qui existe depuis si longtemps, beaucoup de livres de règles et de suppléments pour des JdR d'importance ont utilisé différentes approches à des endroits différents. Un jeu de rôle peut illustrer une approche dans son système de règles mais utiliser une approche différente dans ses suppléments, sans indiquer que cela est différent. Heureusement, des éditeurs et théoriciens indépendants posent le problème par le biais de nouveaux JdR qui reconnaissent la nécessité de clarifier plus précisément cette distribution de la crédibilité.

Le premier style courant de maîtrise est connu sous le nom d'*illusionnisme*. Pour des raisons qui devraient devenir évidentes, ce style est généralement perçu comme non fonctionnel. Le meneur illusionniste prend au pied de la lettre l'énoncé selon lequel il a le contrôle complet de l'histoire, et justement, il contrôle l'histoire complètement. Peu importe ce que font les joueurs, il adapte et les contre au mieux de ses capacités afin de pouvoir raconter son histoire, sans jamais avouer ce qu'il est en train de faire.

Pendant ce temps, les joueurs n'ont pas conscience du fait que leurs actions n'ont aucune importance. Ils réussissent parfois, ou se ratent, et tout a l'air d'être cohérent. La crédibilité que les joueurs accordent au MJ pour lui permettre de contrôler les événements lui permet de cacher le fait que, quoi que les joueurs fassent, rien ne comptera jamais.

Maintenant, si vous pouviez attraper le meneur illusionniste la garde baissée et dans un élan d'honnêteté, il pourrait vous dire quel destin attend chacun des personnages, ce qui va leur arriver à eux et au groupe, comment les différentes trames vont se développer et se résoudre à la fin, qui gagnera et qui va perdre, où la rencontre finale se produira, et peut-être même quel personnage subira le coup fatal. Personne ne meurt dans cette partie sans que le meneur ne le décide, personne ne réussit sans qu'il ne le veuille, personne ne subit d'échec sans qu'il ne dirige l'action.

Les signes caractéristiques de l'illusionnisme sont que les joueurs n'ont absolument aucun impact sur l'espace imaginaire commun, mais qu'ils ne le savent pas. Le maître leur dit quoi imaginer. Ils font des suggestions sur ce qu'ils veulent voir arriver, mais il les remet dans les rails de son plan, favorisant celles qu'il peut gérer et niant celles qui risqueraient de faire dérailler son histoire – tout en faisant croire aux joueurs qu'ils

contribuent à l'action.

Quand l'illusionnisme est découvert, cela conduit souvent à la dissolution du groupe de jeu. La plupart des joueurs veulent en fait décider de ce qui arrive à leur personnage, et savoir qu'ils ne le peuvent pas enlève toute raison de jouer. Cependant, certains groupes passent de l'illusionnisme au participationnisme, le second style de maîtrise de notre liste.

Le **participationnisme**, identifié et baptisé par le co-créateur d'*Universalis*, Mike Holmes, ne diffère pas de l'illusionnisme par sa structure. Le maître contrôle toujours tout ce qui a une signification en jeu, tandis que les joueurs n'ajoutent rien, si ce n'est du relief. La différence est que les joueurs le savent, et sont assez contents de laisser le maître raconter son histoire centrée sur les personnages.

On pourrait décrire le participationnisme ainsi : une petite fille est assise sur les genoux de son grand-père. "Il était une fois," commence le grand-père, "vivait une princesse." "Et le nom de la princesse était Alicia, pas vrai grand-père ?" l'interrompt la petite fille. "C'est cela, Alicia," répond le grand-père, "le nom de la princesse était Alicia." La petite fille n'a rien apporté de significatif à l'histoire, mais on lui a permis de sentir qu'elle en faisait partie, et elle écoute ainsi plus attentivement l'histoire grâce à cette contribution, qui serait autrement sans intérêt. Dans le jeu participationniste, les meneurs utilisent les mêmes techniques illusionnistes pour tromper les joueurs en leur faisant croire que leurs choix font une différence, mais les joueurs le savent et en sont contents, parce que le meneur va créer quelques histoires géniales dans lesquelles ils se sentiront comme des héros. Ils ne peuvent pas regarder trop sévèrement leurs victoires ou leurs défaites, puisqu'en fin de compte, ils n'ont rien fait, mais ils se sont amusés à faire croire qu'ils le faisaient, tout comme ils peuvent s'amuser à s'identifier au héros d'un film dont ils n'auront jamais le contrôle.

Ces deux approches reposent largement sur les techniques d'illusionnisme. De telles techniques ne sont pas mauvaises ou non fonctionnelles en soi, et on considère le participationnisme comme un style fonctionnel – parce que chacun accepte de jouer de cette façon. Tous les styles de maîtrise les utilisent à un certain degré. Il est tout autant possible d'utiliser ces techniques pour augmenter la crédibilité des joueurs que pour la réduire. Les illusionnistes utilisent ces techniques pour supprimer le pouvoir des joueurs sur les faits qui comptent vraiment, ne leur laissant que les décisions sans intérêt. Il est aussi facile de les utiliser inversement, de retirer le pouvoir des joueurs sur les faits sans intérêt et de l'augmenter sur les faits qui comptent vraiment. Une des révélations importantes des débats théoriques récents est que la plupart des techniques peuvent s'adapter à presque tous les types de jeu, si elles sont bien utilisées.

De nombreux scénarios sont créés pour une approche de maîtrise connue sous le nom d'**esprit pionnier**. Quand j'ai identifié l'esprit pionnier pour la première fois en tant qu'approche distincte, je l'ai baptisé jeu en module, pendant que j'essayais de le comprendre, pour ensuite le renommer esprit pionnier en référence au concept de celui qui crée une piste à travers les bois pour que d'autres puissent la suivre. Ceci résout Le Truc Impossible par un accord inhabituel entre les joueurs. Dans un jeu d'esprit pionnier, le maître a créé un scénario qui est en général très linéaire et y a placé pour

les joueurs des indices à suivre pour atteindre la fin qu'il désire. Ainsi il a le contrôle complet de l'histoire, parce qu'il l'a créée et a décidé comment elle devrait se terminer. Cependant, une fois que le jeu commence, il se limite à révéler les informations de son scénario et à juger les résultats des actions des Personnages-Joueurs. Les joueurs sont libres de faire tout ce qu'ils souhaitent. Ils ont été prévenus, et ont accepté (souvent implicitement) de suivre les indices et tenter d'atteindre la fin du scénario telle que le maître l'a prévu.

Dans une certaine mesure, le principal objectif de telles aventures est de parvenir à les terminer victorieusement. Un groupe qui réussit à faire son chemin jusqu'au terme de l'aventure peut se féliciter d'avoir trouvé la solution ; le meneur mérite aussi des félicitations, puisqu'il a été capable de créer une piste que les joueurs ont pu suivre. Si les joueurs perdent la piste, ils tentent de la retrouver sans aucune intervention du meneur ; s'ils n'y arrivent pas, ils ont en quelque sorte perdu la partie, et il est temps de créer un autre scénario.

Comme nous l'avons vu, beaucoup de scénarios suivent cette approche : on attend des joueurs qu'ils commencent à un certain point, se déplacent à un autre endroit quand ils résolvent quelque chose, puis par plusieurs étapes successives pour atteindre la fin. La seule chose qui garde véritablement les joueurs dans cette aventure est leur promesse qu'ils vont tenter de terminer le scénario. Beaucoup de meneurs créent leurs aventures de cette façon, parce que c'est ce qu'ils trouvent dans les scénarios.

De l'extérieur, il peut sembler difficile de distinguer l'illusionnisme du participationnisme et de l'esprit pionnier. Dans chaque cas, le meneur a créé une histoire et les joueurs la suivent. Le meneur illusionniste a enfermé ses joueurs dans l'histoire sans le leur dire. Le meneur participationniste a leur consentement pour les enfermer dans l'histoire. Le meneur "esprit pionnier" est dépendant de leurs efforts volontaires à suivre les indices pour que son histoire puisse être contée.

Même si les Personnages-Joueurs vivent presque toujours l'histoire telle qu'elle a été préparée par le meneur. La quatrième approche de jeu, appelée *jeu de basse*, est complètement différente des précédentes.

Ron Edwards a identifié et baptisé le jeu de basse, en référence au rôle du bassiste dans un groupe de jazz ou de rock. Le bassiste donne la mesure, fixe parfois l'ambiance, la clé et les changements dans la musique, mais il ne joue presque jamais la mélodie. Cela est laissé aux autres instrumentistes. De la même manière, le meneur du jeu "de basse" crée le monde, l'ambiance, peut-être les situations, mais se fond ensuite dans l'arrière-plan afin de permettre aux joueurs d'improviser, en se contentant d'encourager leurs efforts, d'apporter des changements quand tout marche trop bien pour eux, et de conserver un rythme acceptable pour l'ensemble.

Dans cette résolution du Truc Impossible, le meneur contrôle l'histoire dans le sens où il crée le monde et la situation, et décide ainsi de quoi parle l'histoire et où elle commence, mais ne contrôle pas sa fin, ou comment elle atteint sa fin car cela dépend entièrement des choix effectués par les joueurs par le biais de leurs personnages. En fin de compte, l'histoire sera une aussi grande surprise pour lui que pour n'importe qui

d'autre. Le jeu de basse est l'approche de jeu la plus libre et interactive. Toutefois, il demande que les joueurs n'attendent pas du Maître qu'il leur dise quoi faire. Les joueurs devraient faire ce qu'ils veulent, pour provoquer la survenance des choses qui les intéressent. C'est ainsi d'une certaine manière l'approche la plus surprenante et la plus difficile à appliquer. Beaucoup de jeux indépendants tentent d'encourager cette approche.

Ceci ne signifie pas que d'autres approches ne soient pas valides. L'esprit pionnier et le participationnisme sont fréquents et appréciés par beaucoup de joueurs. Ce qui compte dans la théorie de la création de jeu de rôle, c'est de faire un JdR amusant. Ces méthodes ont toutes porté leurs fruits, au moins pour quelques joueurs.

Les quatre méthodes décrites ici sont en quelque sorte l'archétype des formes pures platoniques qui n'existent pas dans la réalité. La plupart des gens les mélangent à un certain niveau. La distribution de la crédibilité en jeu est constamment en mouvement, étant constamment renégociée au fur et à mesure de la progression du jeu. Il est probable que votre style tombe entre deux de celles-ci, ou en tire des éléments, ou alors que vous hésitez à qualifier ce que vous faites jouer (je sais que je le fais). De même, puisqu'elles sont dans une certaine mesure des abstractions, beaucoup de débats existent pour savoir si elles ne sont vraiment que quatre.

Quelques-uns affirmeraient que l'illusionnisme et le participationnisme sont en réalité la même chose, ou que l'esprit pionnier est simplement du participationnisme qui fonctionne bien. On suppose qu'il existe d'autres styles qui n'ont pas encore été identifiés, mais personne ne sait vraiment comment les reconnaître. La théorie avance et s'étend constamment, avec de nouvelles idées ajoutées chaque mois et de vieilles idées réexaminées et réformées. Cette série d'articles a tenté de se concentrer sur des idées qui sont très largement établies, au moins parmi les théoriciens de [The Forge](#), mais il est toujours possible que quelque chose de neuf ait pu être reconnu alors même que cet article va être publié, le rendant au mieux incomplet, au pire obsolète.

Cependant, la théorie sur les styles de maîtrise et les solutions au "Truc Impossible Avant le Petit-Déj" n'ont pas seulement un impact sur la création de JdR indépendants, mais sur comment les joueurs et les meneurs peuvent comprendre et modifier leur propre approche du JdR au sein de leur propre groupe de rôlistes.

Article original : [Theory 101: The Impossible Thing Before Breakfast](#)

THÉORIE 101 – 3^E PARTIE : LES PROPOSITIONS CRÉATIVES

© 2006 M.J. Young

Un article de M.J. Young, tiré de [PTGPTB n°28](#) (novembre 2006), et traduit par Pierre Carmody

Pourquoi jouons-nous ?



En examinant les styles de maîtrise et la création de jeux, on a noté au passage que le but d'une partie de jeu de rôle, et donc celui de la création de JdR, est de s'amuser. Beaucoup de gens fatigués des théories se tournent vers l'idée que ce qui compte, c'est de s'amuser, pas de faire de cette chose un sujet académique. Jouons, amusons-nous, et ne nous inquiétons pas de ce que nous faisons.

Cette attitude est louable, en quelque sorte ; nous devrions toujours garder à l'esprit que les JdR sont faits pour s'amuser, et c'est une erreur de ne pas se concentrer sur cela dans la création de jeux. D'un autre côté, cela contourne une question essentielle. Comment s'amuser ? Qu'est-ce qu'il y a à propos des jeux de rôles qui les rend amusants ? Bien que je comprenne certainement la dichotomie entre s'amuser et transformer le jeu en un sujet académique, je suggérerais que les sujets académiques puissent représenter énormément d'amusement pour ceux qui les apprécient. L'amusement est un concept tellement mal défini. Nous le reconnaissons quand nous en faisons l'expérience, souvent quand nous le voyons chez les autres, mais nous ne réfléchissons généralement pas à ce qui provoque cette expérience.

Si nous voulons créer des jeux de rôles, cependant, et même si nous voulons les mener efficacement, nous aurons besoin de comprendre ce qui rend les JdR amusants, et comment en faire ressortir l'amusement inhérent. De même qu'il est vrai que certaines personnes trouvent les études académiques amusantes et d'autres pas, il doit être vrai que différentes choses sont amusantes pour différentes personnes. Afin de rendre un jeu plaisant, il faut discerner ce que les joueurs apprécient, et accepter que ce n'est pas la même chose pour tous.

Mon frère plaisante toujours en disant qu'il y a deux catégories de personnes dans le monde, ceux qui divisent toutes les personnes du monde en deux catégories, et ceux qui ne le font pas. Il semble, cependant, que nous divisions toujours les joueurs en trois catégories. La plus ancienne répartition de joueurs en trois catégories que j'aie rencontrée, – et dont j'ai oublié la source –, maintenait que certains joueurs voulaient du combat, d'autres des énigmes, et que d'autres voulaient des opportunités pour des interactions entre personnages, leur évolution, et l'expression. Ce classement recommandait de créer des aventures avec des opportunités pour les trois types de jeu, afin d'attirer les trois catégories de joueurs.

Le premier classement de joueurs en trois catégories qui eut un impact durable sur la

théorie du jeu de rôle émergea de discussions d'un newsgroup, qui faisait partie d'un coin d'Internet maintenant largement abandonné, connu sous le nom de Usenet, et nommé rec.games.frp.advocacy. Ce classement est parfois connu sous le nom du modèle RGFA ou *Threefold model* (modèle en trois volets), ou appelé GDS. Ce modèle semble avoir essentiellement émergé d'une tension entre ceux pour qui le jeu de rôle était *l'expérience* d'un personnage, qui prirent le nom de simulationnistes (*simulationists*), et entre ceux pour qui c'était *l'expression* d'un personnage, qui furent appelés dramaturges (*dramatists*). Au milieu du débat, quelqu'un avança qu'aucune de ces deux choses ne lui importait, puisqu'il était là pour jouer à un jeu ; ainsi la troisième catégorie de Ludistes (*gamists*) fut créée pour couvrir ceux plus intéressés par la partie que par les rôles.

Au début de l'année 1998, Ron Edwards publia un article crucial sur Gaming Outpost intitulé [Le système est important](#) ^(ptgptb). Dans celui-ci, il tenta de présenter un certain nombre de concepts de la création de jeux. Il cita les distinctions de Jonathan Tweet dans les mécanismes de résolution : la chance (l'utilisation de dés ou d'autres générateurs aléatoires comme des cartes), le karma (la comparaison directe des scores ou la dépense de ressources), et la dramaturgie (la détermination par décret, la décision de quelqu'un dans la partie). Il a également mis en avant sa compréhension du [modèle à trois volets](#) ^(ptgptb), renommant le Dramaturge en Narrativiste pour éviter la confusion avec les termes de Tweet. Cependant, il changea fondamentalement les concepts centraux du ludisme, du dramatisme et du simulationnisme, provoquant en cela l'émergence d'une théorie distincte connue de façon plus populaire sous le terme LNS.

Cela prit de nombreuses années et des débats avec les contributions de beaucoup de personnes avant que ce qui fut appelé LNS fusionne en un concept central en ce qui pourrait être la première principale théorie globale des jeux de rôles. Dans cette théorie, le ludisme, le narrativisme et le simulationnisme ont été désignés sous le terme de [proposition créative](#) ^(ptgptb), dans un effort d'expliquer ce qu'ils sont et comment ils fonctionnent.

Le professeur Edwards évite d'employer des mots tels que raison, mobile ou intention. À un certain niveau, il est facile de dire qu'une proposition créative est la réponse à "pourquoi nous jouons". Cependant, étant donné que la langue est un peu imprécise ici, il y a souvent un malentendu avec la formule "pourquoi nous jouons". Peut-être que John vient jouer parce qu'il essaie de mettre Mary dans son lit. Nous pourrions honnêtement dire que c'est ce pourquoi il joue. Ceci n'a rien à voir avec la raison pour laquelle il joue dans le sens de la proposition créative ; c'est seulement la raison sociale de son implication.

Quand nous parlons de pourquoi quelqu'un joue, nous demandons pourquoi le jeu est amusant pour ce joueur, ce qu'il apprécie quand il est dans une partie de jeu de rôle.

Comme on peut s'y attendre, différentes personnes apprécient différentes choses, et ont ainsi des attentes différentes de leur expérience de jeu de rôle. Ceci mène à des conflits d'intérêts et aux conflits associés entre les joueurs. En se remémorant ce vieux *modèle à trois volets* des préférences de jeu, si nous avons un joueur qui veut du combat, un autre qui veut des énigmes et un troisième qui veut des interactions entre

personnages, satisfaire les intérêts des trois relève au mieux du jonglage. Le maître de jeu tente alors de diviser équitablement le temps passé sur chaque domaine, pour que chacun puisse apprécier la fraction de la partie orientée sur ses préférences.

Au pire cela devient un motif de division dans un groupe, lorsque chaque joueur se rend compte que moins de la moitié du jeu tourne autour de ce qu'il apprécie, et qu'on pourrait concevoir des parties plus amusantes pour lui, en se basant sur ce qu'il trouve amusant. Les conflits autour de la proposition créative étant plus fondamentaux que cela tendent davantage à diviser. Nous disons qu'un groupe de jeu est **dysfonctionnel** si les joueurs qui le composent luttent pour le contrôle de la proposition créative [de la partie], qu'ils en soient conscients ou non. Quand différents joueurs attendent des choses différentes de la même partie, les groupes de JdR ne fonctionnent pas bien.

Pour comprendre les propositions créatives, on doit déjà comprendre qu'elles sont en relation avec la partie. C'est ce que les personnes amènent à la table qui provoque leurs décisions de jeu ; c'est ce qui rend le jeu amusant pour une personne. Certains joueurs ont des raisons multiples de jouer, et joueront à différents jeux pour différentes raisons, ou changeront même leur proposition créative en cours de partie. Celles-ci ne sont pas des catégories de personnes, ni ne sont exactement des catégories de JdR, mais plutôt des catégories de types d'amusement qui conduisent et renseignent l'approche individuelle de la partie. De même, personne ne dit ou ne croit qu'il n'existe pas une quatrième proposition qui n'ait pas encore été identifiée ; pour l'instant, les efforts pour en définir une ont toujours ramené à une des trois existantes.

Le ludisme a mauvaise réputation chez beaucoup de joueurs parce que tout le monde croit comprendre ce que c'est, et beaucoup de personnes l'associent à des termes comme *grosbill*, *optimisateur de persos* et *expert de règles* [NdT : le joueur qui, tel un avocat s'appuyant sur la jurisprudence, utilise les règles pour détourner le système]. Bien que ces joueurs soient certainement le plus associés au jeu ludiste, ils ne le définissent pas. Il a été dit que le ludisme, c'est la question de gagner ou de perdre, mais cette description est bien trop étroite. Que ce soit à propos de relever des défis est effectivement plus proche, mais il manque encore quelque chose. Finalement, le ludisme c'est la course à la gloire. C'est une histoire de vantardise, de la récompense qui vient d'une action que les autres admirent. Si les joueurs s'amusent du fait qu'ils s'impressionnent les uns les autres par la qualité de leur jeu (particulièrement en relevant des défis en jeu), si leur conversation d'après-partie raconte les choses cool que les joueurs ont faites et si leurs sourires en cours de partie viennent de la bonne gestion des situations, c'est certainement une partie ludiste.

Si le ludisme est plus compliqué que les gens ne le croient, le **narrativisme** l'est moins. Il a souffert d'incompréhensions et de mauvaise presse, et de la limitation particulière de langage du mot *histoire* qui signifie des choses si différentes pour les gens. Le narrativisme procure la même sorte d'amusement que de vous asseoir avec vos amis pour discuter du sens de la vie, de l'univers et du reste.

Cette proposition est induite par le désir d'*explorer* des problèmes, de créer un drame avec de l'action morale, éthique ou personnelle en établissant un conflit et en testant une réponse à ce dernier. C'est fondamentalement centré sur les conséquences des

choix.

En pratique, cependant, c'est aussi simple que d'imaginer une situation confrontant des valeurs réelles, de décider ce qu'un personnage ferait en se basant sur ses valeurs, et de regarder ce qu'il se passe. Les gens jouent à ça tout le temps sans s'en rendre compte. Ils soulèvent des questions d'amour, de loyauté, de fidélité, de confiance, d'honneur, d'honnêteté et bien plus, dans leurs parties et, en plaçant le personnage dans des situations où ces différents principes entrent en conflit, testent leur propre croyance dans ces choses.

La théorie est de par sa nature toujours en mouvement. Ceci apparaît dans chaque effort pour qualifier le simulationnisme. Ron Edwards le décrit comme mettre l'accent sur la préservation du rêve. Le co-auteur d'[Universalis](#), Ralph Mazza met en avant la relation entre les éléments fixes et variables comme dans une expérience, tandis que son collègue Mike Holmes questionne le fait que ce soit véritablement une proposition créative dans le même sens que le ludisme ou le narrativisme.

Mon sentiment est que le but du simulationnisme est la découverte, et son moteur est la curiosité. C'est la même conception de l'amusement qui est le moteur de la popularité de la chaîne Histoire, des documentaires, des carnets de voyage et des programmes scientifiques ; ce désir d'apprendre. ⁽¹⁾

Nous arrivons ainsi tous autour d'une table de jeu pour nous amuser ; mais nous pouvons avoir des conceptions différentes de ce qui rend le jeu amusant. Si nous ne sommes pas d'accord, alors, comme le fana d'énigmes et le combattant, nous lutterons pour le contrôle de la partie ou déplorerons à quel point celle-ci ne nous plaît pas.

Un des objectifs de la création de JdR est d'éliminer un tel dysfonctionnement. Il pourrait paraître peu pratique de suggérer que les règles du jeu peuvent avoir un impact sur ce que les joueurs trouvent amusant, particulièrement puisqu'elles ne sont pas le système mais plutôt un moyen d'influencer le système, comme nous l'avons vu dans notre premier article.

Toutefois, le système *est* important. La relation entre la proposition créative et les règles apparaît parce que le système importe, et parce que les règles sont une autorité majeure du système. Un jeu de rôle peut être créé pour promouvoir ou faciliter une proposition créative particulière, ou au moins pour éviter d'entrer en conflit avec elle.

C'est là où émergent les concepts de *jeux* ludistes, narrativistes ou simulationnistes. Dans une certaine perspective, on ne peut pas logiquement dire qu'ils existent. Le ludisme, le narrativisme, et le simulationnisme sont des propositions créatives exprimées à travers la partie de JdR. Cependant, si un jeu récompense une proposition et interfère avec les autres, ceux qui y jouent devront faire un choix. Ils peuvent ignorer ces règles qui sont un obstacle à leur approche particulière de s'amuser, et décaler le jeu vers ce qu'ils veulent en créant un système moins strictement fidèle aux règles. Ils peuvent changer leur pensée, et essayer de comprendre pourquoi une manière de jouer différente est amusante et trouver de l'amusement dans quelque chose de neuf. Ou ils peuvent jouer à un autre jeu.

On a dit beaucoup de choses sur les créations de JdR **incohérentes** dans les

discussions théoriques. Ceci mène à de nombreux débats, principalement parce que le terme est mal compris.

Les premiers jeux de rôles ont découvert qu'ils représentaient un immense panel de possibilités, et tentèrent de toutes les combler. Les racines du wargame de notre loisir transposèrent dans ces nouvelles créations la tension entre le ludisme et le simulationnisme qui existe dans les wargames ; l'introduction de l'interaction entre personnages apporta avec elle le potentiel du narrativisme. Les jeux tentèrent de tous les encourager.

Cependant, les propositions créatives sont souvent en conflit direct les unes avec les autres, puisque des joueurs en désirant une vont interférer avec des joueurs en désirant une autre. Les systèmes de règles contenaient ainsi des morceaux qui, en soutenant différents modes de jeu, montaient les joueurs les uns contre les autres.

La solution simple à cela a toujours été de dire aux joueurs de se débarrasser des règles qui ne contribuaient pas à leur capacité à s'amuser. Ceci fonctionne extrêmement bien pour créer des groupes de jeu fonctionnels, ainsi ceux qui ont des penchants ludistes se débarrasseront de beaucoup de règles avantageant le narrativisme et le simulationnisme, afin d'augmenter leur capacité à se prouver quelque chose. Ceux avec des intérêts narrativistes vont davantage se débarrasser de ce qui est ludiste ou simulationniste pour se concentrer sur des valeurs et des choix de personnage. Ceci arrive à un certain degré dans chaque groupe, souvent sans que ceux qui sont impliqués s'en aperçoivent.

Ceci peut passer totalement inaperçu, chaque groupe croyant qu'il joue le jeu tel qu'il est écrit, jusqu'à ce que des joueurs changent de groupe et découvrent que le choix par cet autre groupe des règles qui ne sont pas importantes ou qui devraient être ignorées, est totalement différent.

Ceci signifie finalement que bien qu'ils utilisent les mêmes règles en tant qu'*autorité*, ces deux groupes ont forgé des systèmes complètement incompatibles à partir d'elles. Les deux prétendront jouer à *Donjons & Dragons* ou à *Champions* ou à *Vampire*, mais ils ne pourraient pas plus jouer ensemble qu'un joueur de bridge et un joueur de pinochle [NdT : le pinochle est le bésigue américain, un jeu de cartes classique, lointain cousin de la dame de pique]. Les mêmes règles ont résulté à ce que l'on joue à des jeux extrêmement variés.

De tels jeux de rôles sont qualifiés d'incohérents à cause de leur incapacité à produire des parties uniformes parmi la totalité des groupes de jeu. Les règles du bridge ou du baseball ou de *Axis and Allies* sont construites de telle façon que des joueurs puissent aller d'un groupe de jeu à l'autre sans avoir à apprendre de nouvelles règles. Beaucoup, beaucoup de jeux de rôles sont construits de cette façon. Beaucoup d'entre eux sont cependant construits comme des trousseaux à outils, non pour être joués tel qu'écrits, mais pour être personnalisés suivant des goûts individuels.

Il y a des avantages marketing à ce type de création, parce qu'un nombre bien plus important de joueurs achètera un jeu qu'ils pourront personnaliser plutôt qu'un autre qui est bien conçu pour procurer une expérience de jeu spécifique, qu'ils pourraient ou

non apprécier. D'un autre côté, cela promeut une attitude suivant laquelle le système n'est pas important, que n'importe quel Maître de Jeu peut maîtriser n'importe quel jeu, éviter le jeu de la mécanique et faire jouer un univers en utilisant ses propres règles éprouvées. Le système est important car si vous laissez les règles renseigner votre approche de jeu, vous devriez découvrir que les jeux de rôles sont vraiment différents entre eux, davantage que seulement dans les détails de l'univers, et qu'il y a plus de choses à apprécier dans le jeu de rôle que ce que vous aviez cru.

C'est le but d'une création de JdR bonne et cohérente, et également celui que les théories actuelles sur le jeu de rôle soutiennent. The Forge et d'autres lieux de discussions théoriques existent pour donner la possibilité aux créateurs d'examiner leurs propres postulats, d'arriver à une meilleure compréhension de ce que les jeux de rôles peuvent faire et, via l'amélioration de leurs propres créations, enrichir notre passion.

Cet aperçu de la théorie du JdR a nécessairement été très bref, peut-être même superficiel. Il y a pas mal d'articles qui prennent pour thème ces notions et les développent à l'attention de ceux qui voudraient en apprendre davantage.

Ron Edwards a été un précurseur en bien des aspects depuis quelques années. Ses articles, maintenant sur The Forge, sont essentiels pour tout débat sur la théorie actuelle. [Le Système est important](#) ^(ptgptb) est maintenant dépassé, mais reste l'endroit le plus pratique pour débiter. Cela est développé en une théorie complète dans [Le LNS et d'autres sujets de théories rôlistes](#) ^(ptgptb).

Une compréhension bien meilleure de la théorie est exprimée dans des publications plus récentes : [Simulationism: The Right to Dream](#), [Gamism: Step On Up](#), [Narrativism: Story Now](#). Même celles-ci ont été partiellement mises à jour par la publication de [The Provisional Glossary](#).

John Kim a beaucoup de choses sur son [site internet](#). Il a été très impliqué dans les premières discussions sur le Modèle à trois volets sur RGFA, et a aussi bien préservé ce travail qu'il l'a développé.

Ma propre [Théorie appliquée](#) ^(ptgptb) est un effort pour clarifier beaucoup de concepts théoriques en se concentrant sur leur application potentielle dans la création de jeu de rôle. J'écris également la série hebdomadaire *Game Ideas Unlimited* sur [Gaming Outpost](#), qui s'est aventurée dans la théorie rôliste à un certain nombre d'occasions. [Gauche ou droite ?](#) ^(ptgptb) discute de l'usage des techniques d'illusionnisme pour rendre les joueurs plus puissants. Dans le même temps, [Ephemeral Illusion](#) conteste l'illusionnisme comme une approche de jeu pratique. On discute des moyens d'encourager les diverses propositions créatives (depuis un âge où elles n'étaient pas encore appelées ainsi) dans [Rewards](#). [Credibility](#) examine certaines des bases de l'espace imaginaire commun et de la façon dont il est formé.

Une compréhension complète de l'état présent de la théorie requiert de l'implication dans les débats actuels. À présent, les [forums de The Forge](#) sont les endroits les plus accessibles pour ces débats, attirant des contributeurs de beaucoup d'éditeurs de jeux

de rôles, de créateurs indépendants, de membres de groupes et du milieu du GN scandinave, et d'autres. Dans le monde des blogs, [celui de Vincent Baker](#) est notable ; il y a d'autres liens vers des blogs dans les forums de The Forge.

Article original : [*Theory 101: Creative Agenda*](#)

(1) NdT : La définition proposée ici étant relativement floue, les deux prochains articles de cet ebook (en particulier [La clarification du simulationnisme dans le modèle à trois volets](#)) permettront de mieux comprendre cette proposition créative. [[Retour](#)]

LE MODÈLE À TROIS VOILETS – FAQ

© 2004 John H. Kim

Un article de John H. Kim, tiré de [John H. Kim's Role-Playing Game Page](#) (2004), et traduit par Pierre Buty



Ce qui suit est plus ou moins la forme originale de la FAQ du modèle en trois volets (*Threefold Model*). Je l'ai rédigée en octobre 1998 pour la poster sur [rec.games.frp.advocacy](#). Elle faisait suite à un fil intitulé "Nouvelle FAQ : Simulationniste versus Plausible" (18 octobre 1998). Depuis, il y a eu deux légères révisions et la version finale est ci-dessous.

[1. Qu'est-ce que le Modèle en trois volets ?](#)

[2. Qu'est-ce que je préfère ? L'accent sur l'histoire, le jeu ou la simulation ?](#)

[3. Arrêtez de tourner autour du pot ! C'est quoi à la fin ?!](#)

[4. Mais ces catégories se chevauchent, non ?](#)

[5. Ce modèle est à chier ! Comment je m'en débarrasse ?](#)

[6. Mais mes histoires sont **toujours** crédibles ! Mes parties sont donc à la fois complètement narrativistes et complètement simulationnistes, non ?](#)

[7. Donc les narrativistes sont des acteurs ratés qui se payent un trip artistique, les ludistes sont des grosbills qui veulent battre le MJ, et les simulationnistes sont des experts de règles qui ergotent sur des problèmes de balistique, c'est ça ?](#)

[8. Je ne crois pas être narrativiste ou simulationniste. Mais j'aime jouer, donc je dois être ludiste, pas vrai ?](#)

[\(9.\) Deux commentaires du modèle tripartite](#)

1. Qu'est-ce que le Modèle en trois volets ?

Le modèle tripartite est une façon de rassembler plusieurs aspects des "contrats sociaux" [les conventions d'un groupe de jeu, NdT] ⁽¹⁾ en catégories logiques. Un contrat social [rôliste] complet contient toutes les facettes de comment une partie se joue : pas seulement la mécanique des règles, mais aussi comment les scénarios sont construits, le genre de comportement attendu des PJ, comment les actions non prises en compte par les règles sont résolues, la tolérance envers les distractions hors-jeu, etc. Le Modèle divise nombre de ces aspects en trois catégories, connues sous le nom de l'Histoire [*Drama*], le Jeu et la Simulation.

Le modèle est basé sur l'acceptation du fait qu'il puisse y avoir des objectifs différents à jouer, tous aussi valides les uns que les autres. De nombreux modèles de JdR ou de

nombreux joueurs emploient des étiquettes péjoratives telles que “grosbills” [munchkin], “poseurs”, “expert des règles” (2), etc. par opposition aux “vrais rôlistes”. Le Modèle Tripartite est conçu pour inciter les rôlistes à voir les différents styles simplement comme d’autres façons de jouer.

Les jeux de rôles ne sont pas simplement bons ou mauvais. Un même JdR peut être très apprécié d’un joueur et détesté par un autre. Plutôt que de dire que l’un ou l’autre a mauvais goût, il est plus utile de distinguer des schémas dans ce que différents joueurs et MJ apprécient. Le Modèle est une méthode de classification, qui répertorie les styles en fonction de leur degré d’orientation vers l’Histoire, le Jeu et/ou la Simulation.

Ce à quoi s’applique le Modèle est une question ouverte. On s’en sert souvent pour analyser les décisions d’un MJ quant à ce qui doit se passer dans l’univers du jeu pendant une session, et dans une moindre mesure pour la conception des aventures en cours de campagne. L’applicabilité du Modèle au reste du “contrat social” est discutable. Il peut ou non s’appliquer au comportement des joueurs, aux méthodes de hors-jeu, à la conception du système de règles, de la campagne, et à d’autres sujets.

2. Qu’est-ce que je préfère ? L’accent sur l’histoire, le jeu ou la simulation ?

Sans doute aucun des trois. Votre style personnel ne se résume pas à un seul mot tenant sur une étiquette. De manière plus intéressante, vous utilisez probablement un mélange de différentes techniques, et poursuivez plus d’un seul objectif. Peut-être êtes-vous plus proche d’un des sommets du triangle, mais vous appréciez sans doute le mélange.

3. Arrêtez de tourner autour du pot ! C’est quoi à la fin ?!

OK, voilà quelques petites définitions :

Narrativiste : ce style valorise la création d’une histoire satisfaisante à travers les actions à l’intérieur de la partie. Plusieurs sortes d’histoires peuvent être perçues comme satisfaisantes, en fonction des goûts personnels, ce qui va de l’extravagante action *pulp* au drame psychologique réaliste. C’est le résultat final de l’histoire qui compte.

Ludiste : ce style valorise la création de défi digne de ce nom aux joueurs (et non aux PJ). Ce défi peut être du combat tactique, des énigmes à résoudre par l’intelligence, de la politique, ou n’importe quoi d’autre. Les joueurs vont tenter de résoudre les problèmes auxquels ils sont confrontés, et en retour le MJ fera en sorte qu’il soit possible de surmonter l’obstacle si les joueurs agissent intelligemment dans les limites du contrat.

Simulationniste : ce style veut que les événements en cours de partie soient résolus seulement à partir d’éléments internes à l’univers de jeu, sans qu’aucune considération de méta-jeu ne vienne affecter la décision. Ainsi, un MJ complètement simulationniste

ne trafiquera pas les résultats pour sauver les PJ ou pour sauver son intrigue, ou ne modifiera même pas des faits inconnus des joueurs. Un tel MJ peut utiliser des considérations de méta-jeu pour répondre à des questions de méta-jeu, comme qui jouera quel personnage, doit-on interpréter une conversation mot pour mot, etc. mais pour résoudre les événements du jeu proprement dits, il se basera sur ce qui se passerait “réellement”.

4. Mais ces catégories se chevauchent, non ?

Il est vrai que ces objectifs ne sont pas opposés en permanence. À court terme, un conflit donné peut à la fois constituer un défi digne de ce nom et se résoudre de façon réaliste. Cependant, toute partie aura ses problèmes, y compris des passages sans intérêt dramatique, des passages irréalistes, et des passages déséquilibrés. Le Modèle s’attache à comparer les efforts que vous mettez pour résoudre chacun d’entre eux.

Une campagne, même parfaitement simulationniste ou ludiste, comportera quelques fragments de narration. Après tout, les gens racontent des histoires sur ce qui leur arrive dans la vraie vie, ou même dans ce qui s’est passé dans une partie d’échecs qu’ils ont jouée. De même, une campagne narrativiste comportera quelques conflits qui constitueront un vrai défi pour les joueurs, et quelques événements réalistes. Mais un MJ ludiste de même talent, qui ne se donnera pas un mal de chien pour la qualité de l’histoire, sera capable de présenter de meilleurs défis. De même, un MJ simulationniste, qui se concentrera uniquement sur les résolutions d’action en jeu, pourra rendre ce monde de jeu plus “réaliste”.

5. Ce modèle est à chier ! Comment je m’en débarrasse ?

Vous ne pouvez pas vous en débarrasser totalement. C’est une idée dont quelques personnes parleront forcément. La meilleure façon de réduire son emploi dans les discussions est de ne pas en parler. Cette idée existait avant cette FAQ, et elle existera après sa disparition. Si vous croyez qu’elle n’est pas assez exacte ou pas assez complète (ce qu’elle n’est pas), alors inventez un meilleur modèle et parlez-en.

6. Mais mes histoires sont toujours crédibles ! Mes parties sont donc à la fois complètement narrativistes et complètement simulationnistes, non ?

Le simulationnisme n’est pas défini en termes de crédibilité, il est défini en termes de méthode. Par exemple, en tant que MJ vous pouvez avoir une intrigue en tête, et mettre si bien en place le décor et les personnages, que pendant la partie, l’intrigue se déroule sans que vous ayez à intervenir de manière notable. Un joueur très simulationniste pourrait ne pas remarquer que vous aviez construit les événements de manière à produire cette histoire. Cependant, s’il s’en rend compte, il se sentira trompé : vous aurez rompu son contrat favori.

À tort ou à raison, un pur simulationniste n’essaye pas simplement de produire une

histoire crédible. Il essaye en fait de découvrir ce qui se passerait “en vrai” en modélisant ce que contient le monde de jeu. Bien sûr, il est impossible de simuler ça à la perfection, mais il trouve son compte à essayer.

Par exemple, disons que les PJ savent qu’une cible se cache dans un hôtel parmi huit, mais qu’ils ne peuvent pas trouver lequel à part en les fouillant. Un MJ narrativiste pourrait décider que pour des raisons de rythme, le second hôtel qu’ils fouillent sera le bon, de façon à ce que la partie ne s’éternise pas pendant qu’ils les font l’un après l’autre.

C’est tout à fait crédible, mais un MJ purement simulationniste refusera de le faire. Il est plus probable qu’il en choisisse un à l’avance et qu’il laisse les joueurs décider dans quel ordre ils les fouilleront. Les joueurs peuvent très bien trouver le bon immédiatement, ou ils peuvent s’échiner sur les sept autres avant.

7. Donc les narrativistes sont des acteurs ratés qui se payent un trip artistique, les ludistes sont des grosbills qui veulent battre le MJ et les simulationnistes sont des experts de règles qui ergotent sur des questions de balistique, c’est ça ?

Non, ce sont des stéréotypes extrêmes. Même s’ils comportent une part de vérité, le Modèle ne recherche pas le plus petit dénominateur commun. Il y a de bons et de mauvais exemples de chaque type de jeu.

Un pur narrativiste pourrait faire jouer un drame dur, sobre et réaliste où les PJ sont des personnages de la vraie vie qui peut-être se concentrent sur leur travail. Dans ce cas, l’histoire dramatique s’articulera peut-être autour de leurs inter-relations et de la tension ainsi produite. Les campagnes narrativistes incluent aussi les campagnes de comédie, où l’action du jeu est menée dans une perspective humoristique, plutôt que pour réaliser un “drame” plus classique. L’important est que les événements de la partie sont créés en fonction de la satisfaction que l’intrigue donne au groupe.

Un ludiste pourrait mener un jeu d’enquête où les PJ sont mis au défi de trouver le tueur non seulement à partir d’indices matériels, mais aussi de la personnalité et des motivations des suspects. Remarquez que ceci ressemble superficiellement à une histoire dramatique, mais l’important est ici que le mystère puisse être résolu par les joueurs, tout en leur donnant du fil à retordre. Une énigme purement narrativiste ferait peut-être une meilleure histoire, mais une enquête purement ludiste mettra davantage l’astuce des joueurs à l’épreuve.

Par définition, le simulationniste tentera d’être “réaliste” au sein de l’univers de jeu, bien qu’il puisse y avoir des lois naturelles différentes de celles du monde réel. Cependant, les joueurs ne sont pas nécessairement obsédés par les règles ou les lois de la physique. Une partie simulationniste peut tout autant être centrée sur les discussions politiques entre des personnalités importantes, ou sur des rebelles livrant une guerre de propagande pour rallier les masses à leur cause. De nombreux membres du forum ont

mené des parties simulationnistes sans le moindre jet de dé.

Une enquête purement simulationniste débiterait par la recherche de comment le crime a été perpétré en se basant uniquement sur des éléments de l'univers de jeu. La conséquence logique peut très bien signifier que les joueurs peuvent résoudre le mystère facilement, ou ne peuvent pas le résoudre du tout, ou ne peuvent le résoudre qu'en le soumettant à l'attention d'autres autorités. Un MJ absolument simulationniste ne reviendra pas en arrière pour changer quoi que ce soit afin que l'enquête se déroule mieux pour les PJ.

8. Je ne crois pas être narrativiste ou simulationniste. Mais j'aime jouer, donc je dois être ludiste, pas vrai ?

Le ludisme n'est pas conçu comme une catégorie fourre-tout pour tout ce qui n'entre pas dans les deux autres catégories. Il s'oriente spécifiquement sur la création des défis dignes d'être relevés par les joueurs. Le Modèle n'a pas la prétention d'être un répertoire exhaustif et exclusif des types de jeu, et il n'est pas forcément complet. Plusieurs personnes ont suggéré une quatrième sorte de style, le "Social". Cependant, la discussion est retombée parce qu'il n'y a pas eu de consensus quant à ce que ce style signifiait comparé aux autres, ou même s'il était possible d'en discuter de la même façon.

De nombreux aspects du jeu ne sont pas compris dans le Modèle. Par exemple, chacun des trois styles peut varier de "léger" à "sérieux". Le jeu "Bière et chips" (*Beer-and-pretzels*) désigne habituellement l'exploration ludiste de souterrains, où vous essayez de casser du monstre. Cependant, il y a également des jeux narrativistes non sérieux, par exemple des histoires bien mielleuses de super-héros où les bons triomphent toujours des méchants. Remarquez que ce n'est pas du ludisme, vu qu'il n'y a pas de difficulté là-dedans : le gentil gagne toujours, c'est juste marrant de voir comment il le fait.



Deux commentaires du modèle tripartite

Note de PTGPTB(vf) : ces commentaires sont extraits de [Knudepunkt](#), le livre en ligne qui compile les conférences du festival de GN Knudepunkt au Danemark, d'où leur orientation "GN". Mais ils sont symptomatiques des réactions et de l'étendue d'application du modèle tripartite.

Commentaires sur le Modèle Tripartite – Morten Gade

Cette théorie est certainement la plus ancienne de toutes. Diable, ce n'est presque plus une théorie, vu que les concepts de ludiste, narrativiste et simulationniste sont

passés dans le langage GNiste courant.

Dans la préface de cette anthologie, nous avons écrit, “Il n’y a rien de plus pratique qu’une bonne théorie”. Et s’il y a une théorie qui peut le prouver aux joueurs et aux organisateurs, c’est bien le modèle tripartite, auquel la plupart des joueurs peuvent effectivement se référer. Oh, je pourrais parler pendant des heures de la beauté de cette théorie.

Toutefois, il faut prendre conscience de l’a priori qu’elle contient. Peut-être pas dans la théorie elle-même, mais dans les interprétations qui en sont faites. Parce que le plus souvent, cette théorie est utilisée afin de justifier une attitude envers des “bons” ou “mauvais” joueurs. Dans certains endroits, les narrativistes sont vus comme les meilleurs joueurs de tous. Dans d’autres, ce sont les simulationnistes. Plus rarement, c’est même les ludistes. Mais nous devons nous méfier de cela.

Il n’y a pas de “vraie” façon de jouer à un GN qui soit meilleure que les autres. Il y a toutefois des objectifs différents dans des GN différents – et ainsi une façon de jouer peut mieux convenir dans un GN particulier que dans un autre. Il n’y a pas de vérité universelle, mais une vérité différente dans chaque exemple – et cette vérité est choisie par les organisateurs.

Commentaires sur le Modèle Tripartite – Line Thorup

Le modèle tripartite est très différent des deux autres théories de ce chapitre, dans la mesure où il n’est pas un manifeste. Il ne prend pas position en montrant le bien et le mal, il ne fait qu’expliquer. Le but du modèle est de regrouper les façons de jouer à un GN dans des catégories logiques. Il y arrive très bien. Il réussit à former trois catégories qui sont toutes pertinentes et très bien expliquées. Le narrativiste, le ludiste et le simulationniste.

On peut se rendre compte du succès de cette théorie du fait que ces catégories sont en train de s’intégrer dans le vocabulaire normal des GN.

Là où le modèle n’est pas aussi efficace à mon avis est dans les exemples où il relie les différents types d’orgas et de joueurs. C’est un point que j’aimerais voir approfondi car je pense que beaucoup de personnes en tireraient profit. Tel qu’il est aujourd’hui, c’est une tentative admirable que de faire plus que définir des catégories, mais il n’amène pas plus de clarification, au contraire, je le trouve un peu déroutant. Mis à part ce point, le modèle tripartite est très bien pensé et est de loin l’un des modèles le plus utile en GN car il donne un jargon commun qui permet aux GNistes de discuter des termes plus abstraits de manière non préconçue.

Article original : [The Threefold Model – FAQ](#)

(1) NdT : Un exemple de contrat social pour groupe de JdR [ici](#) ^(ptgptb) [\[Retour\]](#)

(2) NdT : *rules lawyer* en VO ; littéralement “avocat de règles”. Pire qu’un simple “expert des règles”, ce joueur, tel un avocat américain déterrante une jurisprudence dans des tomes poussiéreux, cherche LE point de règles qui lui

permettra de les détourner à son profit [\[Retour\]](#)

CLARIFICATION DU SIMULATIONNISME DANS LE MODÈLE À TROIS VOLETS

© 2004 John H. Kim

Un article de John H. Kim, tiré de [John H. Kim's Role-Playing Game Page](#) (2004), et traduit par Grégoire Pinson



Le “simulationnisme” est un terme qui est apparu en février 1995 au sein du [groupe de discussion rec.games.frp.advocacy](#) (rgfa). Je voudrais l’expliquer ici et le remettre dans son contexte. Lors des deux années suivantes sur rgfa, il a été défini par la négative, en opposition à certaines méthodes.

Le simulationnisme se définissait par : ne pas laisser des informations de méta-jeu influencer les décisions dans l’aventure (telles que : le fait qu’un personnage soit un PJ ; qu’il ait plus d’importance que le décor de l’aventure (*background*) ; ou qui les joueurs sont). Ainsi, le simulationnisme rejette les méthodes de type bonus aux jets de dés quand le MJ trouve une action cool, ou de type “points de karma” permettant aux joueurs d’altérer le décor de l’aventure. À la place, ce qui arrive doit être fondé uniquement sur ce qui arriverait dans l’univers de jeu, en tant que réalité alternative.

D’après la discussion, un certain nombre de personnes ont trouvé ce style de jeu gratifiant. Pourtant, il a été difficile d’analyser les raisons de cet intérêt. Cela vient en partie du fait que le simulationnisme rejette les analogies simples. Par exemple, le jeu de rôle simulationniste n’est ni la narration d’histoires (*storytelling*), ni non plus que le jeu compétitif. Je vais essayer d’analyser ces raisons, en revisitant ce style à partir de mes propres observations de parties de JdR tendant vers le simulationnisme pur.

Plus tard, le simulationnisme fut incorporé dans les typologies globales dont le point culminant fut le “modèle à trois volets” [R1]. Dans cet article, je vais traiter le simulationnisme comme un style en soi ; une méthode de prise de décision, parallèle quelque part à des styles artistiques tels que l’impressionnisme ou le surréalisme. Il y a des caractéristiques et des tendances du simulationnisme qui pourraient s’avérer aussi importantes que la définition formelle.

Analogie et identité

Un aspect central du simulationnisme est qu’il n’identifie le jeu de rôle, ni avec l’écriture de fiction, ni avec d’autres types de jeux. C’est important parce que le jeu de rôle est souvent perçu et jugé selon des normes extérieures. Par exemple, un JdR pourrait être considéré comme mauvais si les aventures qu’il produit ne feraient pas un bon livre ou un bon film de ce genre d’aventures. À l’inverse, un JdR pourrait être également jugé mauvais si ses règles ne sont pas équitablement équilibrées, comme

celles d'un jeu de plateau ou de cartes.

Il faut donc rejeter cette assimilation pour trouver ce qui est spécifiquement intéressant dans les jeux de rôles. Ainsi, le simulationnisme appelle à rejeter les idées préconçues sur ce à quoi devrait ressembler le jeu de rôle. À la place, il demande aux gens de se faire leur propre idée sur la façon dont ils aiment jouer au JdR pour lui-même.

Le simulationnisme permet que des techniques particulières puissent être empruntées à d'autres activités, comme les mécanismes des jeux de cartes, ou s'inspirer de romans. Pour autant, cela ne veut pas dire que le jeu de rôle est l'une ou l'autre de ces activités, ou qu'ils ont la même essence.

D'une certaine façon, cette vision peut n'être que transitoire. Une fois que vous avez découvert le jeu de rôle indépendamment des analogies, vous pouvez tenter de le mélanger et de le relier à d'autres activités. Mais il est vital d'essayer d'oublier ses idées reçues, au moins au début.

Création d'aventure

L'aspect le plus radical du simulationnisme est son approche de la préparation du MJ. Les JdR classiques demandent au MJ de préparer une aventure personnalisée et qui engage les joueurs. Le MJ est censé préparer des accroches scénaristiques afin d'encourager les PJ à s'engager dans l'aventure prévue. Voici des exemples d'accroches classiques :

- Dans une taverne, un individu mystérieux propose aux PJ un travail inhabituel.
- Un être cher d'un personnage est enlevé ou menacé par quelque adversaire maléfique.
- Un vieil ennemi réapparaît soudain pour causer des ennuis à un personnage.

Toutefois, le principe central du simulationnisme empêche d'utiliser ces méthodes. Lorsqu'un MJ prépare la partie entre les séances, les événements du décor devraient se baser uniquement sur ce qui devrait être raisonnablement présent dans l'univers du jeu. Ça peut être de l'extrapolation, du hasard ou imaginé arbitrairement, mais ça ne peut pas être construit délibérément à des fins narratives. Ce principe du simulationnisme rejette les accroches mélodramatiques ou tout autre structure narrative préparée.

Cela dénie tout contrôle du MJ sur l'intrigue. Puisqu'il n'y a pas de "crochet" narratif pour "attraper" les PJ, le MJ a peu de maîtrise sur ce que les PJ vont faire. Il est réduit à superviser le décor, et ça pourrait ne pas être une force motrice de l'intrigue. En fait, ni le MJ ni les joueurs ne peuvent savoir où l'intrigue les emmène. Il est possible qu'elle parte dans des directions complètement inattendues parce que le MJ a créé la toile de fond sans planifier ce que les joueurs y feront, et que les joueurs agissent sans connaître l'ensemble de la toile de fond. C'est une forme de [ce que Liz Henry appelle la collaboration dialogique](#) (*dialogic collaboration*) en opposition à la collaboration hiérarchique (*hierarchical*) [R2].

Cette approche inquiète de nombreux rôlistes qui craignent qu'elle puisse mener à ce

qu'il ne se passe rien. Les PJ voyageraient et visiteraient différents endroits sans y trouver quoi que ce soit de spécial et s'ennuieraient. C'est le risque si les joueurs sont conditionnés à attendre une aventure préparée. Les joueurs tourneraient en rond en cherchant des indices de ce que le MJ voudrait qu'ils fassent, sans succès. Mais il est possible de faire émerger une dynamique différente en ajustant la façon de jouer ⁽¹⁾.

Dans une partie simulationniste, le fardeau de diriger la partie repose davantage sur les épaules des joueurs. Sans situations arrangées pour forcer les PJ à l'action, les joueurs doivent être plus proactifs. Ils ont intérêt à se montrer rebelles dans le sens où, confrontés à une situation stable, ils vont prendre des risques pour la chambouler. Dans les aventures provoquées par le MJ, il y a un événement inhabituel (une accroche scénaristique) qui pousse les PJ à l'action. Mais dans une partie simulationniste, il n'y aura, en général, pas de tel événement inhabituel. Sans une telle accroche, les PJ auront besoin de chercher le conflit.

Maintenant, certaines personnes pourraient arguer que la plupart des joueurs ne seront pas assez proactifs. Ils sont généralement passifs tant qu'on ne les pousse pas à l'action. Il existe de nombreuses manières de contourner cela ⁽²⁾ :

- Vous pouvez répartir les responsabilités autrement. Dans les groupes de JdR, c'est traditionnellement le joueur le plus actif qui devient MJ. Changez ces habitudes, en prenant quelqu'un d'autre comme MJ et en gardant le membre le plus actif du groupe comme joueur.

- Les joueurs apprennent de ce qu'on leur montre. Si on les nourrit constamment d'accroches dramatiques, ils en viennent à considérer que c'est le boulot du MJ d'être le stimulateur. En enlevant les accroches, cela force les joueurs à sonder les motivations de leurs personnages.

- Vous pouvez construire, dès le départ, une situation génératrice [d'aventures] comme prémisses de la campagne. Par exemple, les PJ pourraient tous être des gens normaux dans le monde contemporain, mais qui acquièrent soudain des super-pouvoirs. Cette simple prémisse peut être la cause de toutes sortes de conflits variés et d'événements pour une longue campagne.

- Il vaut mieux décider de limiter le décor ou la portée des aventures à une "zone" donnée. Vous pouvez créer une campagne avec des raisons de rester dans la zone en question. Dès lors, les éléments préparés comme les PNJ et les lieux peuvent être réutilisés dans de nombreuses aventures.

- Faire des ellipses sur de longues périodes en jeu peut devenir important. Si rien n'arrive, là maintenant, vous pouvez faire un saut de six mois dans le temps jusqu'au moment où quelque chose est susceptible d'arriver. Les joueurs devraient généralement avoir leur mot à dire. Il est logique qu'ils puissent arriver au moment et à l'endroit qui les intéresse, et où ils souhaitent jouer, quels qu'ils soient.

- Garder trace des détails peut devenir important. Journaux de campagne et synthèses sont souvent d'importantes références qui génèrent des idées.

Il est probable qu'à la fin, une campagne simulationniste vous donne l'impression d'être plus historique ou biographique. En termes narratifs, une telle campagne manquera souvent de conclusion dramatique aux événements ; avec certaines intrigues

ne faisant pas long feu, et d'autres qui seront à peine effleurées. Toutefois, ce type de campagne aura aussi de plus en plus de profondeur dans les détails et les relations. Le simulationnisme rend les intrigues plus complexes et riches de sens. Toutefois, il est primordial de ne pas juger le JdR simulationniste [sous l'angle de la qualité des intrigues] comme s'il était un roman ou une pièce de théâtre, mais plutôt comme une expérience en soi.

Actions et résolution des scènes

La résolution d'actions diffère de la conception d'aventures, parce que cela concerne moins la préparation du MJ avant la séance, et plus l'utilisation des règles pendant la partie. On peut pourtant y appliquer le même principe simulationniste de se laisser guider par les dynamiques internes.

Plusieurs systèmes de jeu axés sur les histoires conseillent au MJ d'ignorer ou de modifier les jets de dés ou les règles ⁽³⁾. Ils suggèrent notamment de laisser réussir les actions "cool" ou inspirantes des PJ.

Un autre concept est que l'opposition des PJ doit être équilibrée avec eux. Cela signifie que si les joueurs jouent intelligemment, les PJ devraient réussir.

Le simulationnisme réfute ces deux idées. Les résultats ne sont pas truqués pour le bienfait de l'histoire. Ainsi, lorsqu'ils sont confrontés à des difficultés importantes, les PJ peuvent très bien échouer. Ou bien, ils peuvent avoir de la chance et surmonter la difficulté en un clin d'œil. Il n'y a aucun parti pris pour rendre difficiles mais surmontables les obstacles auxquels seront confrontés les PJ.

Le plus important à retenir de tout cela est qu'il faut lâcher la bride sur ce que vous voulez que l'histoire soit. Souvent, une partie de JdR peut se transformer en un bras de fer méta-jeu entre les joueurs et le MJ, ou entre les joueurs eux-mêmes. Le MJ veut que l'histoire aille dans un sens et les joueurs veulent qu'elle aille dans un autre. Le simulationnisme vous encourage à abandonner vos attentes sur la façon dont vous voulez que tournent les choses, et au contraire de vous concentrer à enrichir ce qui survient.

Réduire la honte de l'échec est une autre leçon essentielle. Les systèmes qui récompensent les joueurs selon les succès du personnage stigmatisent nécessairement les joueurs des PJ qui échouent. Dans ces systèmes, si votre PJ échoue, c'est parce que le MJ n'a pas pensé que votre façon de jouer était assez bonne pour vous octroyer un succès. Cela transforme la partie en exercice de critique et fixe l'attention des joueurs sur la performance (que ce soit en tant que joueurs tactiques ou en tant qu'acteurs). Si le groupe accepte de s'en tenir à des résultats simulationnistes, alors le centre d'intérêt évolue. Les joueurs essaient toujours de faire en sorte que le personnage réussisse, mais l'échec est plus acceptable, car il est celui du PJ et pas du joueur. On s'intéresse plus à la façon dont les choses se sont déroulées, que ce soit autour du personnage ou dans sa psyché.

Conflit et tension dramatique

Comme on vient de le voir, la partie de JdR simulationniste est par nature ouverte, et peut donner des résultats inattendus, à la fois pour les joueurs et le MJ. Cependant, on a encore du mal à imaginer à quoi ressemble la partie du point de vue du récit. Ce qui arrive n'est pas le résultat d'une structure dramatique planifiée. Comment apporter de la tension dramatique, si les personnages font tout simplement ce qu'ils veulent dans le décor ? Quel genre d'événements se produisent, et quelle est leur signification ?

Un problème classique dans les campagnes traditionnelles, c'est qu'elles mettent en scène un groupe de personnages sans liens forts avec l'univers de jeu, ni motivations fortes. Les accroches scénaristiques inventées par le MJ, qui conduisent les PJ dans l'aventure préparée, sont la solution typique à ce problème. Toutefois, ces accroches dépendent du talent du MJ [à connaître] ce qui à la fois motive le personnage et intéresse le joueur.

Le simulationnisme rejette cette méthode. En l'absence de programme externe qu'ils sont censés suivre, les personnages devraient chercher à accomplir des objectifs qui sont importants pour eux. Les joueurs doivent apprendre à créer des personnages dont les actions sont intéressantes à jouer. La toute première qualité d'un PJ est d'accepter de prendre des risques. La partie se centrera alors sur l'extrapolation des conséquences de leurs actions. Si un PJ prend des risques pour ses ambitions, alors il peut réussir ou échouer. Les deux possibilités sont intéressantes.

En outre, ces ambitions deviennent des buts pertinents pour les joueurs car la création de personnages est un processus profondément personnel. Les joueurs mettront un peu d'eux-mêmes dans le PJ, si on leur donne le choix et la possibilité de créer un personnage complexe. Cela représente souvent un moyen d'exaucer les vœux des joueurs ; des personnages qui peuvent faire, et feront, des choses impossibles pour le joueur. Cela ne revient pas à fixer des objectifs méta-jeu qui n'ont rien à voir avec ceux du personnage ; c'est plutôt que le personnage de fiction reflète les intérêts et les souhaits du joueur.

En extrapolant à partir du processus de création de personnage, on peut voir quel aspect est en fait important pour le joueur. Au lieu d'un MJ qui devine ce qui pourra avoir une importance pour le joueur, c'est au joueur de créer un personnage dont les actions ont un sens [p.ex. si un joueur crée un personnage avec de forts scores en Charme, on en déduit qu'il cherche des aventures diplomatiques, NdT]

En fin de compte, le sens dans la partie ne vient pas du fait que telle ou telle action réussit ou échoue. Si un personnage décide de charger sous le feu ennemi pour sauver un frère d'armes, la chose la plus importante est son choix d'agir ainsi. Qu'il réussisse ou qu'il échoue est secondaire et les deux options sont intéressantes.

Interprétation et immersion

C'est l'imitation précise d'autres personnalités, d'autres cultures et d'autres philosophies que les nôtres, qui intéresse le jeu de rôle simulationniste. Les moyens de le faire ne sont pas clairement perceptibles dans la définition. Cela n'a pas besoin d'être un pur exercice intellectuel avec une indifférence clinique. Il peut s'agir d'une

expérience émotionnelle mais également éducative. Notez que le simulationnisme rejette toute racine littéraire : il est donc exclu de vouloir imiter les comportements et les attitudes de personnages de films ou de séries. Jouer un rôle, de façon détaillée, appelle à sonder les motivations des personnages, pas à simplement imiter d'autres sources.

Sur le forum rgfa, la plupart des contributeurs simulationnistes étaient contre des mécanismes de personnalité coercitives. Ces dernières spécifient ce que les personnages-joueurs devraient penser ou faire, indépendamment du joueur. Il s'agit de mécanismes comme le fait d'avoir un trait quantitatif du type "Maîtrise de soi 4" [dans *Vampire*, NdT] contre lequel on fait un jet de dés pour déterminer les actions du PJ dans certaines situations. Dans les débats, le premier argument a été la précision. On trouvait que ajouter de telles règles ne renforçait pas la vraisemblance du comportement du personnage. Pour un rôliste expérimenté, ça entrerait en conflit avec les tentatives d'interprétation, et pour un rôliste qui interprète peu, ça ne ferait qu'ajouter des réactions aléatoires et déconnectées à un *roleplay* médiocre (et les vrais gens n'agissent pas au hasard).

Je trouve cet argument fort mais il y a une autre raison. Le pouvoir émotionnel du simulationnisme émane généralement des conséquences des choix du joueur. Pour des raisons similaires, les JdR simulationnistes ont eu tendance à favoriser les créations de personnage par attribution de points au lieu des déterminations aléatoires.

Bien que ça ne fasse pas partie de la définition du rgfa, il y a souvent une association entre le simulationnisme et ce que l'on nomme "immersion". Par exemple, la plupart des contributeurs orientés "simulationnisme" sur rgfa étaient aussi en faveur de ce qui a été nommé le jeu "profondément dans le personnage" (*deep in-character*) ou jeu immersif. La FAQ de l'adaptation du modèle à trois volets pour les jeux grande nature scandinaves de Petter Bøckman substitue le terme d'*immersionnisme* au terme de simulationnisme. [R3]

Il existe beaucoup de points de vue différents sur ce qu'est un jeu immersif ou même, sur son existence même. James Wallis, dans son essai *Through a Mask, Darkly*, parle d'un type de jeu immersif qu'il nomme "jeu de masque" (*mask-play*) (basé sur le concept de [Keith Johnstone](#) "d'état de masque" au théâtre). Tel qu'il le décrit :

Le "jeu de masque" est la façon la plus complète pour un joueur de pénétrer l'univers du jeu. Pensez-le comme une réalité virtuelle : lorsque le joueur regarde autour de lui, il voit le décor du jeu. Il regarde les autres joueurs et voit les personnages. Il se regarde dans le miroir et voit le visage de son personnage. C'est uniquement en se fermant le plus possible au monde réel que le joueur sera capable de laisser sa personnalité normale au second plan et permettre à la personnalité de son personnage fictif de prendre le dessus. Je ne peux pas décrire ce que cela veut dire exactement, parce que ça n'arrive pas assez souvent pour être analysé, mais d'après mon expérience personnelle, ça vaut la peine d'essayer de l'obtenir. [R4]

Cela rejoint certainement d'autres formes de narration. Dans son livre sur l'écriture créative, [Lajos Egri](#) explique :

La première chose consiste à faire que votre public ou votre lecteur identifie votre personnage comme quelqu'un qu'il connaît. Ensuite, il faut que l'auteur fasse en sorte que le public imagine que ce qui se passe peut lui arriver [à cette personne qu'il connaît, NdT] ; l'émotion suscitée imprégnera la situation et le public ressentira une sensation si intense qu'il ne se sentira pas comme un spectateur mais comme le participant d'une histoire passionnante qui se joue devant lui. [R5]

Je ne prétends pas que le jeu de masque immersif soit une forme supérieure (ou inférieure) d'une même expérience fictionnelle. Toutefois, je pense qu'il est important de souligner les similitudes entre elles – au lieu de considérer qu'elles sont opposées.

Le sujet du jeu immersif va au-delà de la portée de cet essai. Certaines personnes (telles que Wallis) ⁽⁴⁾ le considèrent important et cela semble aller de pair avec le jeu simulationniste.

Systèmes de jeu simulationnistes

La plupart des systèmes de jeu ont mis l'accent dans les scénarios, soit sur l'émulation d'un genre, soit sur les obstacles adaptés au groupe de PJ (*fair challenge*). Pourtant, beaucoup de jeux ont connu l'influence du simulationnisme ou de la simulation. Les tout premiers scénarios étaient des défis pour les joueurs, à peine voilés. Les donjons dans *D&D* étaient conçus comme des épreuves (*tests*) pour les joueurs ⁽⁵⁾, et non pas créés suivant une logique interne, ce qui a amené certaines frustrations.

En réponse, il était courant d'adapter des sources littéraires ou des genres ⁽⁶⁾, suggérant ainsi que le jeu devrait être dans la veine de la source d'inspiration initiale. Les exemples incluent [L'Appel de Cthulhu](#) (1981), [James Bond 007](#) (1983), [Ambre](#) (1991) et [Theatrix](#) (1993).

Je voudrais citer trois systèmes simulationnistes majeurs : [SkyRealms of Jorune](#) (1985), [HarnMaster](#) (1986) et [Ars Magica](#) (1987). Les précurseurs importants sont notamment : [Tékumel](#), [Empire of the Petal Throne](#) (1975) et, à un certain niveau, [Traveller](#) (1977) et [RuneQuest](#) (1978).

Ces JdR n'avaient pas de modèle littéraire pour définir à quoi devait ressembler une aventure. Ils étaient enracinés dans une vision du décor, où les personnages font partie intégrante du monde et de la société. Ils ont (au moins) essayé de faire en sorte que les aventures découlent des motivations des personnages au sein de leur monde, au lieu d'être déterminés par des accroches. Il y avait toujours des scénarios clé en main pour ces JdR et bien entendu, nombre de ces jeux étaient plus ou moins influencés. Néanmoins, je perçois ceux-ci comme étant parmi les plus simulationnistes.

Pour moi, la différence principale réside dans le fait d'avoir des personnages-joueurs

qui ne soient pas des aventuriers, des super-héros, des mercenaires ou d'autres archétypes similaires. Ceux-ci n'ont que de très minces motivations pour leurs aventures, recherchant des accroches dramatiques ou simplement l'aventure pour l'aventure elle-même.

Les JdR simulationnistes tendent à avoir des personnages plus sociaux et/ou plus égoïstes. Par exemple, à *Ars Magica*, les PJ réalisent leurs ambitions d'apprendre la magie en étant membres d'une petite communauté de mages (une Alliance). Dans *SkyRealms of Jorune*, les PJ essaient d'obtenir la citoyenneté en gagnant des marques sur leur *challisk* [la plaque de métal inaltérable sauf au laser, qui conserve les marques reçues par les apprentis-citoyens de Burdoth, NdT].

Pourtant, le simulationnisme a aussi eu une forte influence sur d'autres JdR. Évoluant à partir d'un *D&D* basé sur la résolution de défis, de nombreux jeux de rôles ont adopté une forme plus ou moins simulationniste de résolution d'actions variées ; mais ils furent, du coup, aux prises avec une certaine déconnexion entre ceci et leur tentative d'émulation littéraire. C'est la source de divers bidouillages et manipulations pour obtenir une intrigue adéquate, principalement de la part du MJ.

Changer la résolution d'action pour tenir compte de la narration, comme c'est exemplairement montré dans des JdR comme *Theatrix* (1993) et [Everway](#) (1995) est une solution. La solution du simulationnisme consiste à renoncer à toute émulation littéraire et à explorer la simulation en jouant un rôle, comme une différente forme d'art.

Conclusion

Le *simulationnisme* du modèle à trois volets est basé sur la méthode et l'observation, plutôt que la tentative d'atteindre un but théorique. L'outil est la simulation : définir ce qui devrait arriver, en se basant sur le monde de campagne tel qu'il a été imaginé. Écartez le choix de rendre l'histoire conforme aux livres et aux films (7). Pensez plutôt l'univers du jeu comme une réalité alternative. Beaucoup de rôlistes ont découvert des conséquences et des expériences intéressantes grâce à cet outil.

Ce texte a tenté de montrer l'apport de cet outil ; non seulement à quoi ressemblent les parties mais aussi ce qu'elles impliquent à un niveau émotionnel. Le simulationnisme n'a pas un unique objectif. Comme de nombreuses formes d'art, le jeu de rôle simulationniste ne se réduit pas aisément à une nature ou origine unique.

Toutefois, beaucoup d'autres questions pourraient être posées, telles que :

Quelle est la fonction sociale représentée par le jeu de rôle ?

Que représente l'immersion dans le personnage en termes de narration ou de psychologie ? Qu'est-ce qui rend cette expérience gratifiante ? Quels sont les meilleurs moyens de l'induire ?

Quelle est l'importance de l'apprentissage dans les jeux de rôles ? Avec le temps, mes propres parties ont certainement eu tendance à inclure de plus en plus d'Histoire (la vraie), de culture générale et de science. De nombreux JdR mettent l'accent sur cet aspect.

De quelles façons le simulationnisme peut-il être combiné à d'autres approches de la manière de jouer un rôle ?

Comment le simulationnisme, tel qu'il est décrit ici, peut-il être rapproché d'autres modèles, comme celui du modèle LNS de Ron Edwards ? [R6]

Je suis impatient de discuter de ces questions.

Références

R1 Kim, John (2003), [*Origin of the Threefold Model*](#)^{kim}

R2 Henry, Liz (2003), [*Group Narration: Power, Information, and Play in Role Playing Games*](#)^{kim}.

R3 Bøckman, Petter (2001), [*The Three Way Model: Revision of the Threefold Model*](#)^{kim} in Gade, Morten (ed.) *When Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp* p. 12-16. [NdT: la “variante GN” du [*modèle à trois volets*](#) (ptgptb)]

R4 Wallis, James (1995), *Through A Mask, Darkly: Connecting players and roles in Interactive Fantasy #3*

R5 Egri, Lajos (1965), *The Art of Creative Writing*. Kensington Publishing Corp, New York.

R6 Edwards, Ron (2001), [*Le LNS et d'autres sujets de théorie rôlistique*](#) (ptgptb).

Article original : [*Threefold Simulationism Explained*](#)

(1) NdT : Dans un registre similaire, le chapitre “L'absence d'orientation de la campagne” de [*Huit canots de sauvetage*](#) (ptgptb) explique que, s'il n'y a pas d'aventure préparée, “si l'univers de campagne est assez riche, alors une direction générale finira par émerger de l'interaction entre les joueurs et le monde de jeu”, ce que l'on peut exprimer aussi par “Les joueurs finiront bien par faire faire une connerie par leur perso” [\[Retour\]](#)

(2) NdT : John Kim a écrit la [*bible du joueur proactif*](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Par exemple ce manifeste du narrativisme qu'est [*La Trousse à outils interactive*](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(4) NdT : Et les [*turkuistes*](#) (ptgptb) ! [\[Retour\]](#)

(5) NdT : Que ceux que “tester les joueurs” interpelle, se rendent compte que dans un “donjon” ludiste, un obstacle à affronter, vivant ou non, s'appelle une *Rencontre* (oui, comme en coupe, un championnat... ou un tournoi !) [\[Retour\]](#)

(6) NdT : Kim s'y connaît en adaptation de genre, expliquant la nécessité de [*réifier les conventions de genre*](#) (ptgptb). [\[Retour\]](#)

(7) NdT : Par exemple, vous jouez des aventures basées sur *Les Trois Mousquetaires*. Oubliez l'idée selon laquelle les mousquetaires sont les “bons”, qu'ils vainquent les gardes du Cardinal à 4 contre 20, et qu'ils doivent gagner à la fin [\[Retour\]](#)

LNS : DE LA THÉORIE À L'APPLICATION

© 2003 Mark J. Young

Un article de Mark J. Young, tiré de [The Forge](#) (janvier 2003), et traduit par Antoine Drouart et Grégoire Diet



Utiliser la théorie pour aider à la création de JdR

Introduction

Il y en a parmi les rôlistes qui aiment faire de la théorie, pour essayer de comprendre et expliquer notre passe-temps, ou pourquoi nous faisons ce que nous faisons, et pourquoi ça marche quand ça marche. Pour certains rôlistes, ceci n'a aucun sens. Nous jouons pour nous amuser ; nous concevons des jeux de rôles de la manière qui semble être la plus amusante. Certains méprisent la théorie et n'y voient aucune utilité. Si vous n'avez aucun usage de la théorie, alors le seul intérêt de ce texte sera que, peut-être, quelqu'un d'autre en aura. Je fais partie de ceux pour qui les théories sont fondamentales, aussi m'intéresseront-elles toujours même si elles n'ont aucune valeur pratique pour qui que ce soit.

Cependant, puisque je pense que la théorie est la base de l'action, je ne peux pas imaginer qu'une théorie n'ait aucune application pratique. Aussi j'explorerai l'application pratique de la théorie du jeu de rôle.

Plus spécifiquement, j'examine la théorie généralement connue sous le nom de [LNS](#) ^(ptgptb). Cette théorie suggère que les styles de pratique rôliste se divisent en :

- Ludistes qui ont plaisir à relever les défis du jeu,
- Narrativistes qui apprécient les grandes histoires qui impliquent des thèmes ou des problématiques,
- et Simulationnistes qui cherchent à savoir comment pourrait être une autre réalité.

La théorie doit beaucoup à de nombreuses personnes tout au long de nombreuses années, y compris dans les discussions sur le forum de [rec.games.frp.advocacy](#), où elle prit pour la première fois cette forme, avec ces mots, quand Ron Edwards la formula dans son article [Le système est important](#) ^(ptgptb), à l'origine édité sur Gaming Outpost, mais depuis perdu et republié sur [The Forge](#) [et PTGPTB(vf)]

M. Edwards a développé cette théorie dans plusieurs autres articles, et les discussions et débats sur les détails se sont tenus sur les forums de plusieurs sites rôlistes. Régulièrement au cours de ces discussions, quelqu'un suggère que la théorie n'a pas beaucoup d'utilité, parce qu'elle n'indique pas comment créer un meilleur JdR.

La réponse peut être, et est souvent, que ce n'est pas vraiment une théorie sur la façon de créer des JdR. C'est une théorie sur ce que les rôlistes cherchent quand ils jouent, et elle trouve son application la plus efficace comme outil de diagnostic pour les groupes de jeu qui semblent être intérieurement en désaccord. Dans ce contexte, si nous avons des rôlistes qui essaient d'obtenir d'un JdR des choses différentes, avoir une terminologie et des définitions avec lesquelles discuter de ce que chacun cherche peut être d'une valeur inestimable pour résoudre un conflit.

Si tout ce que faisait la théorie LNS était de résoudre de tels conflits, ce serait déjà précieux. Cependant, personne ne peut lire le titre de ce premier article, [*Le système est important*](#), sans assimiler l'idée que la création de JdR fait elle-même partie du problème, et pourrait donc faire partie de la solution. Ceux qui demandent comment créer de façon narrativiste, ludiste, ou simulationniste, posent des questions pertinentes ; les réponses généralement données à ces créateurs débutants ont été insatisfaisantes, car elles reviennent essentiellement à leur dire de créer tout ce qu'ils aiment puis de le tester dans des parties pour voir comment cela fonctionne.

Sur ce point, les réponses n'ont pas besoin d'être aussi nébuleuses. Une fois la théorie comprise, elle suggère par certains aspects des approches pratiques pour concevoir des JdR cohérents qui encouragent des types particuliers de manières de jouer. On ne parle pas de conception de règles lourdes ou non, ou du degré de détail de l'univers de jeu, ou même de sujets du genre "Jouez-vous *votre* personnage à la première personne ou à la troisième personne" ou de laisser les joueurs contrôler des éléments au-delà du personnage. Il s'agit de la façon de créer des JdR qui encouragent et facilitent une des approches de jeu définies par la théorie.

Une fois que vous avez le concept de base d'une idée de jeu de rôle, l'application de la théorie peut considérablement faciliter plusieurs des détails de la conception.

La création de JdR couvre de nombreux aspects ; aucun pris séparément ne déterminera complètement comment le jeu sera joué. Il n'est pas nécessaire non plus pour être efficace, que les priorités de la création soient considérées par rapport à la totalité de ces aspects. Le contexte social du groupe de jeu peut avoir un impact significatif sur le bon fonctionnement du jeu, et s'il est joué tel qu'il a été conçu.

Une fois que l'on convient qu'un groupe particulier de rôlistes est intéressé par jouer un genre particulier de JdR, créer en rapport avec ces désirs n'est pas aussi mystérieux que certains le sous-entendent. On peut faciliter des préférences LNS particulières par certains aspects de la conception : la création de personnage, les mécanismes de résolution, la répartition de la crédibilité, la progression et les récompenses ; et les créateurs peuvent concevoir des approches pour chacune des préférences LNS par de telles réflexions longtemps avant que la partie de test commence.

La base de cet article, qui sera quelque part à la limite entre la théorie et la pratique, est ce principe fondamental : on préférera un comportement s'il est récompensé, et on l'évitera s'il est pénalisé.

Il y a beaucoup à dire, aussi l'article sera par nécessité incomplet ; cependant, j'espère que ceci fournira une certaine base pour des applications pratiques de la théorie à la

création de JdR.

La création de personnage

Presque tous les jeux de rôles incluent une section sur la façon de créer un personnage. Très peu consacrent plus d'une ligne ou deux à l'étude de ce que vous créez quand vous le faites. Négliger l'étude de cet aspect mène à des problèmes de conception ; en termes de LNS, la compréhension de ce que vous créez est de loin plus importante que la façon dont vous le créez. Autrement dit, si vous savez ce que vous créez, comment le faire devrait le plus souvent venir naturellement.

Trop de JdR créent des personnages sans penser à ce qu'ils sont. Les personnages ne sont pas vraiment des gens ; ils sont des composants fonctionnels d'un monde de jeu, instrumentalisés par les joueurs afin de réaliser leurs buts. En un mot, ils sont des outils. C'est à ce moment de la partie que vous essayez de guider les joueurs pour qu'ils créent les bons outils.

Prises de cette façon, il devient évident que les considérations LNS sont très importantes pour répondre à la question de ce que vous concevez. Si vous guidez les joueurs pour concevoir des marteaux, ils vont terminer avec de très bons outils pour frapper des choses ; si vous voulez qu'à la place ils écrivent des histoires, vous devez leur faire concevoir des stylos. Vous avez besoin du bon outil pour le travail à réaliser ; si vous ne l'avez pas, il existera une tendance à essayer de faire correspondre le travail à l'outil.

Donc, quels sont les genres d'outils nécessaires aux principaux types de travaux ?

Les outils ludistes sont faciles à reconnaître et à concevoir. Un personnage ludiste doit pouvoir faire face aux défis qui se présenteront. Ce que cela signifie précisément dépend de la nature de la partie et des préférences du créateur. Certains personnages ludistes peuvent être extrêmement focalisés sur les défis principaux de la partie.

Le combat en est l'exemple le plus commun, et on pourrait mesurer l'efficacité d'un personnage, dans un certain type de conception ludiste, par ses capacités à causer et à résister aux dommages, afin de survivre au combat.

Dans un style de jeu très différent, le défi pourrait être la course, et la création du personnage serait étroitement liée à la vitesse du personnage, sans prendre en compte beaucoup d'autres facteurs.

Cependant, les jeux à compétences peuvent également avoir une forte base de conception ludiste, si les compétences sont adaptées pour relever les défis potentiels de l'aventure. Les compétences de Conduite ou de Pilotage, de Médecine, de Piratage informatique, de Crochetage, et de Discrétion, sont toutes des candidates à la conception ludiste, parce qu'elles sont là pour fournir des options au joueur, des façons de relever les défis que la partie présente.

Cela ne veut pas dire que les personnages narrativistes ne peuvent avoir ni puissance ni compétences ; ils en ont. Cependant, les personnages narrativistes doivent être reliés au monde. Ils doivent être construits pour que les choses aient une importance pour

eux, et qu'ils aient une importance pour les choses.

Tout comme il y a de multiples manières de concevoir un personnage efficace pour relever les défis à venir, il y a de multiples manières d'intégrer un personnage dans l'univers de jeu. Créer des relations avec d'autres personnages est un facteur précieux ; il est également utile de donner au personnage des croyances et des principes, qui seront mis à l'épreuve par les événements. L'histoire et les buts du personnage peuvent être importants, s'ils peuvent donner naissance à des problèmes. Une inimitié de longue date pourrait être simplement la cause d'un nouveau combat ; bien fait, cela pourrait devenir un thème à Explorer [l'Exploration ≈ l'imagination en action, NdT.] ⁽¹⁾

Pour construire un outil narrativiste, vous devriez avoir [un personnage] qui est déjà lié aux idées que vous espérez Explorer.

Les outils simulationnistes sont peut-être les plus difficiles à voir ou à concevoir. D'une certaine manière, aucun mot qui décrive un personnage simulationniste, ne s'applique aussi bien à une autre catégorie. Il doit être efficace, capable de changer son monde ; mais alors, les personnages ludistes sont efficaces dans ce sens. Il doit être humain, ressemblant à une personne réelle ; c'est aussi vrai des personnages narrativistes. Peut-être que la caractéristique la plus importante d'un personnage simulationniste est qu'il doit être un [intermédiaire] *fidèle*, c'est-à-dire qu'il doit clairement exprimer quelque chose de vrai et crédible dans le contexte, afin qu'il ait exactement l'impact sur les événements et les personnes autour de lui qu'il devrait avoir, ni plus, ni moins.

Ceci ne signifie pas qu'un personnage simulationniste est plus détaillé qu'un autre. Un personnage simulationniste pourrait avoir une histoire, des principes, un caractère, des buts, des relations, des compétences, et toutes les choses qui soutiennent d'autres formes de JdR ; il pourrait aussi facilement être défini par trois chiffres définissant son efficacité sur une feuille de perso. Ce qui importe est qu'il ait pris forme comme une partie intégrante du monde, dans lequel il prend place comme s'il y était né et y avait été élevé. Le comprendre est comprendre les fondamentaux du monde dans lequel il vit, et vice versa. Il est ce qu'il est, et dans un certain sens, pas ce qu'un étranger à son monde veut qu'il soit. Il est dans le monde et de ce monde, et en tant qu'outil il nous révèle le monde à travers lui.

Maintenant que nous avons une certaine idée du genre d'outil, de la sorte de personnage, que nous essayons de créer, comment le créons-nous ? Employons-nous des systèmes [à répartition] de points pour les personnages ludistes, des générateurs de background ⁽²⁾ pour les narrativistes, et des dés pour les simulationnistes ? Erreur sur toute la ligne. Ces considérations méthodologiques n'ont rien à voir en elles-mêmes avec ce que nous créons. Vous pouvez créer n'importe quelle sorte de personnage avec chacune d'elles.

Prenons les générateurs de background pour exemple. Nous pourrions commencer un personnage à l'adolescence et le faire passer, à travers une combinaison de jets de dés et de choix, par une formation militaire, une éducation, un travail dans le secteur privé, et d'autres expériences par lesquelles il améliore les compétences qui le préparent

aux futurs défis.

Nous pourrions à la place commencer un personnage plus jeune, le promener à travers ses premières années, développer ses amis d'école, ses relations, ses liens familiaux, ses ami(e)s pour la vie, en combinant avec ces moments où se forment les opinions et les croyances, et ainsi obtenir quelqu'un prêt à *Explorer les thèmes* de la partie.

Nous pourrions avoir un choix beaucoup plus large d'options, créant des personnages moins spécialisés et ayant un historique et des expériences plus variées, et paraissant ainsi plus vrais, en tant qu'outils que nous emploierons pour *Explorer le monde*. L'idée d'employer des générateurs de background n'était pas importante ; c'était la manière de les utiliser qui a fait la différence. Ce n'est pas *comment* vous construisez le personnage, mais *quelle sorte de personnage* vous construisez. Vous devrez certainement ajuster le système de création de personnage pour construire le bon type de personnage et vous pourriez constater que vous avez plus de chances de faire fonctionner un type de mécanisme plutôt qu'un autre, selon ce que vous souhaitez faire, mais la réponse n'est pas tant dans le type de mécanisme que dans le résultat recherché.

Je donne quelques suggestions sur les systèmes de création de personnage dans [Game Ideas Unlimited: CharGen](#) (qui donne quelques pensées générales et se concentre sur la création sans règles de PJ) et [Game Ideas Unlimited: Negative Points](#) (manières d'aplanir certains problèmes dans les systèmes avec dés et à points).

Les mécanismes de résolution

Ron Edwards a dit que le système dans une partie est l'équivalent du temps. Pour comprendre ceci, vous devez comprendre quelque chose au sujet du temps : c'est le vecteur du changement. Sans le temps, rien ne change. Dans un jeu de rôle, le système détermine ce qui se produit, ce qui change ; sans lui, rien ne change. Ainsi le système détermine et contrôle les changements, il est donc effectivement le temps du monde imaginaire.

Pourtant ceci, aussi, peut être très important pour soutenir ou empêcher les préférences LNS. Ce qui importe vraiment c'est la manière dont les résultats sont traités.

Bien que cela ait été dit bien des fois, cela vaut la peine de rappeler que les systèmes sans dés ne favorisent pas par eux-mêmes une partie narrative. Ils peuvent être employés dans une partie narrative, mais ils peuvent également être employés dans une partie ludiste ou simulationniste. Ainsi, les problèmes généraux tels que les réserves de dés, les courbes en cloche, la granularité, et les autres aspects du système qui amènent tellement de discussions (en particulier entre les fans de systèmes) ne sont pas pertinents par eux-mêmes dans les discussions LNS. Comme avec la création de personnage, c'est ce que vous faites qui importe, et non pas la question de comment vous le faites.

Qu'essayez-vous de faire ? La fonction du système est de fournir le moyen du

changement ; plus précisément, les mécanismes de résolution sont là pour donner aux joueurs la capacité de faire les changements qu'ils souhaitent dans le monde de jeu et d'interagir avec les conséquences. Pour les ludistes, les mécanismes de résolution sont dans un sens à la fois les obstacles à surmonter et les moyens par lesquels les surmonter. Pour les narrativistes, ce sont les moyens par lesquels le thème affecte le personnage et le personnage aborde le thème. Dans une partie simulationniste, ce sont à la fois les limites du changement et le pouvoir pour l'Explorer.

Pour les mécanismes ludistes, vous voulez quelque chose de tranché ; cela nécessite habituellement des conditions claires de victoire et d'échec. Cela aide également si le système est sensible aux choix du joueur, c'est-à-dire, s'il y a moyen que le joueur, à travers son personnage, puisse affecter la probabilité de succès. Ceci pourrait résulter d'une stratégie, ou du choix des compétences et de l'équipement, ou encore de n'importe quelle décision qui devrait donner, et donne, un avantage au personnage. Rien n'est plus frustrant pour le joueur durant une partie ludiste que de faire des efforts, qui semblent logiques, pour améliorer les chances du personnage, et qu'à la fin tout cela n'ait aucun effet.

Même les stratégies irréalistes sont utiles comme outils ludistes. Un JdR qui donne des bonus de combat pour une stratégie défensive prudente et solide peut être très ludique, mais aussi un autre qui donne des bonus de combat pour l'exubérance et la hardiesse impétueuse, avec charges, cris, et cascades excessives. Ce qui est important n'est pas comment les bonus sont gagnés, mais qu'il soit en fait possible de manipuler les chances de succès à travers les choix du personnage.

Bien que nous ayons pris ici le combat en exemple, il ne faut pas penser que tout cela n'est important que pour le combat. Si un personnage peut améliorer ses chances de crocheter une serrure, pirater un ordinateur ou de soigner une blessure en faisant des actions particulières, ceci sert une partie ludiste. Il y a un défi à surmonter. Le système de résolution indiquera avec certitude si le PJ a réussi ou non, mais le joueur a la capacité d'ajuster légèrement sa chance de succès par son approche du problème.

Bien qu'il puisse sembler étrange de dire qu'un mécanisme de résolution n'a pas besoin de donner des résultats déterminés, c'est mieux pour une partie narrativiste. Un joueur ludiste veut savoir s'il a réussi ou échoué. Un joueur narrativiste veut savoir si ses efforts ont une conséquence. Dans un mécanisme de combat au pistolet, il est tout à fait suffisant pour un système ludiste de déterminer si le tir atteint l'opposant et la gravité de la blessure ; pour un système narrativiste les choses sont probablement beaucoup plus vagues (dans une certaine perspective). Le tir pourrait avoir le pouvoir d'effrayer l'opposant et causer sa fuite, par exemple. Dans la perspective ludiste, ce pourrait être un tir manqué ; dans une perspective narrativiste, c'est un succès. Ainsi le mécanisme de résolution aidera le narrativisme s'il prévoit plusieurs degrés de réussite plutôt qu'une détermination stricte de l'échec ou de la réussite.

Le Simulationniste veut savoir ce qui se produirait réellement, étant donné l'ensemble des hypothèses du décor. Cela ne signifie pas que ce soit "réaliste" dans le sens ordinaire ; cela signifie qu'il faut être "crédible" dans les limites du monde imaginaire. Un combattant qui plante sa lance dans le sol et l'utilise comme point

d'appui quand il court sur les poitrines de ses adversaires, tout en leur donnant des coups de pied n'est pas très réaliste, mais c'est adapté à la réalité imaginaire d'une certaine sorte d'univers, et pourrait ainsi être incorporé à une partie simulationniste se déroulant dans ce monde. En fait, si on a établi qu'un combattant donné peut faire cela, le jeu simulationniste devrait dicter qu'il fera ainsi dans toute situation où ce serait la réponse évidente, à moins qu'il y ait une raison de penser qu'il ferait autre chose à ce moment-là.

Ainsi les mécanismes de résolution qui soutiennent une partie simulationniste sont ceux qui rendent des résultats en accord avec l'univers de jeu. Souvent, comme avec le narrativisme, ceci est rendu par une certaine forme de succès et d'échec relatif, une détermination du degré de réussite du personnage ; mais comme pour le ludisme, le résultat doit généralement être indiqué. Un simulationniste ne veut pas juste savoir qu'il a échoué ; il veut savoir de combien il a échoué.

Pour aider à mettre toute la question des mécanismes de résolution en perspective, imaginez la course d'un personnage ; peut-être sa fuite devant un attaquant. Le ludiste veut savoir s'il a couru assez vite. Le narrativiste veut connaître l'enjeu de la course. Le simulationniste veut savoir à quelle vitesse il a couru. Bien que dans un sens, chacun des trois cherche à échapper à l'adversaire, ils envisagent ceci de manières différentes.

La répartition de la crédibilité

Avant de dire quoi que ce soit sur la répartition de la crédibilité, il est important d'expliquer ce que c'est.

Dans la théorie du JdR, il est reconnu qu'il existe dans le jeu une réalité imaginaire partagée dans laquelle les actions se déroulent. Les joueurs, y compris le meneur, contribuent au contenu de cette réalité à travers les affirmations qu'ils se font les uns aux autres. Ces affirmations reviennent à : "Voici ce que je veux qu'il se passe dans l'univers qu'on a imaginé ensemble."

Bien sûr, les affirmations des joueurs peuvent être contradictoires ; après tout, les joueurs ont des buts différents. Le personnage de Bob et celui de Bill peuvent se battre, et Bob dire que son personnage a frappé celui de Bill en plein sur le nez, alors que Bill répondra que son personnage a évité le coup de celui de Bob et l'a projeté à terre. Il est alors nécessaire de savoir ce qui s'est passé effectivement dans notre espace imaginaire commun, ou alors nous n'imaginons plus la même réalité. Les systèmes de jeu peuvent répartir de la crédibilité pour répondre à cette question. La crédibilité est le niveau auquel toute personne à la table a le pouvoir de définir ce qui s'est passé dans cet espace partagé.

Vous pouvez penser que dans les JdR traditionnels, seul le meneur a de la crédibilité. C'est inexact. Tous les joueurs ont une portion de crédibilité. Le meneur est rarement capable de dire quelles actions va entreprendre chaque personnage-joueur – uniquement s'il va réussir cette action. Ainsi les joueurs autres que le meneur ont également de la crédibilité dans ce type de jeux, dans la mesure où ils déclarent ce que tente de faire leur personnage. La crédibilité signifie que quelqu'un a le droit de décider

quelles règles s'appliquent à la situation, quel mécanisme de résolution on utilisera, ce que veulent dire les dés, et finalement ce qui se passe dans l'espace commun ; elle signifie aussi qu'il a le droit de dire ce que tentent de faire les personnages, ce qu'ils se disent les uns aux autres, et comment ils réagissent. La crédibilité est toujours partagée. Le problème est : comment est-elle répartie ?

Il y a parfois confusion avec quelque chose appelé les privilèges narratifs, c'est-à-dire qui a le droit de décrire la scène. Il y a un rapport entre les deux, mais il n'est pas absolu. Par exemple, un JdR peut donner à chaque joueur à la table le droit d'affirmer un fait qui doit être inclus dans le résultat de l'événement, et ensuite le joueur qui a les droits de narration doit décrire ce qui s'est passé de façon à ce que tous les faits y apparaissent. Lui-même peut très bien ne pas avoir décidé de quoi que ce soit, bien qu'il le décrive. Dans la plupart des cas, les privilèges narratifs incluent la crédibilité; cependant, même dans les jeux où les droits de narration passent d'un joueur à l'autre, il peut y avoir des cas où le meneur peut poser son veto sur un élément de la narration, s'il va à l'encontre de quelque chose qu'il sait mais n'a pas révélé aux joueurs (3).

Un JdR ludiste est en général mieux servi par une délimitation étroitement et clairement définie de la crédibilité. Il ne sert à rien que le joueur qui fait face à ces épreuves décide lui-même s'il a réussi, parce que le but du jeu est de surmonter des épreuves. Comme il est possible que les joueurs se retrouvent en compétition les uns avec les autres, cela serait tout aussi problématique que la décision soit prise par un joueur potentiellement concurrent. Il est important de répartir clairement la crédibilité pour un jeu ludiste, et que le joueur qui décide de la résolution soit désintéressé. C'est pourquoi les JdR traditionnels donnent ce pouvoir au meneur. Il est considéré comme un arbitre neutre, et aussi longtemps que les joueurs ont confiance en sa neutralité, il peut déterminer sans problème ce qui se passe dans l'univers de jeu.

Il n'est pas impossible d'éliminer le rôle du meneur dans un JdR ludiste, mais pour ce faire il doit être conçu de façon à établir clairement qui a la crédibilité dans toutes les circonstances, pour qu'il n'y ait jamais de contestation d'un succès ou d'un échec. Donner trop de crédibilité aux joueurs peut aller à l'encontre des préférences d'un jeu ludiste, car un joueur qui peut simplement décider si son personnage a réussi ne se rend plus compte qu'il y avait un défi [NdT : "À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire"...].

Cela ne signifie pas que les joueurs ne peuvent avoir de crédibilité au-delà du contrôle des actions de leur personnage. La crédibilité pour ajouter de l'ambiance ou des détails à une scène ne va pas à l'encontre des préoccupations des ludistes. L'important est qu'une telle crédibilité ne donne pas les moyens d'éliminer les difficultés elles-mêmes. Comme l'un de mes fils le faisait observer, vous ne pouvez donner à un ludiste le pouvoir de s'inventer une épée +4 à portée de main et espérer que votre jeu sera toujours fonctionnel au niveau ludiste. Les difficultés doivent être préservées.

Le narrativisme nécessite généralement de laisser plus de crédibilité entre les mains des joueurs. Ils ne luttent pas entre eux ni ne tentent de gagner la partie. Par conséquent, leur donner de la crédibilité ne se fait pas au détriment de la partie comme

cela tend à l'être dans le cas d'un jeu ludiste. Les joueurs doivent plutôt avoir la possibilité de s'attaquer à l'histoire.

La [Posture du metteur en scène](#) offre aux joueurs la possibilité d'ajouter des éléments à l'univers et d'improviser des événements. Elle n'est pas rare dans une approche narrativiste. Ce n'est pas essentiel, mais cela fonctionne mieux dans ce cas qu'avec d'autres approches. Une restriction importante de la crédibilité tend à étouffer un jeu narrativiste, car elle retire aux joueurs la capacité d'exprimer ce qu'ils souhaitent.

Il est beaucoup plus difficile d'aborder la distribution de la crédibilité dans une approche simulationniste. Ce qui importe ici est la vraisemblance et la cohérence de l'imaginaire partagé ; c'est-à-dire que tous les joueurs doivent voir la même chose et y croire. Cela n'exclut pas une crédibilité largement distribuée : cela nécessite une entente forte sur la nature de la "réalité".

Dans un univers médiéval fantastique, en explorant un château abandonné, un joueur qui possède de la crédibilité pourrait annoncer qu'il voit des objets sur une table et les décrire. Tant que ces objets ne remettent pas en cause l'accord sur la nature de la "réalité", une telle crédibilité n'est pas un problème. Il est ainsi évident que parmi ces objets pourraient se trouver des lampes, des bouteilles, peut-être des dagues et des épées, voire même des bijoux, toutes choses pouvant être découvertes sur une telle table. Si le joueur en venait à décrire des pistolets laser, cela violerait sans aucun doute la réalité convenue, et sa crédibilité cesserait dès ce moment.

Cependant, il y a des cas délicats. Le joueur peut décrire la découverte du fameux joyau perdu du prince Balthazar, ou ouvrir une bouteille pour libérer un génie, ou encore la trouvaille d'un parchemin menant à un trésor caché. Ces éléments sont également tout à fait plausibles compte tenu du contexte, mais ils peuvent étendre la crédibilité du joueur un peu trop loin. Pour cette raison, les JdR simulationnistes préfèrent le plus souvent une crédibilité des joueurs plus restreinte tandis que celle du meneur est plus étendue. Ce n'est pas un arrangement nécessaire, mais cela tend à mieux favoriser le simulationnisme.

Encore une fois, la répartition de la crédibilité ne détermine pas en soi le type de partie qui va être jouée ; elle tend à favoriser différentes approches selon sa configuration, et on devra réfléchir à la distribution de la crédibilité entre les joueurs, pour les aider à atteindre leurs buts.

La progression

On doit se demander s'il est nécessaire que les personnages s'améliorent tout au long des parties. La réponse est que cela n'est jamais nécessaire. Cela ne l'est pas d'un point de vue simulationniste, certainement pas d'un point de vue narrativiste, et, de façon surprenante, non plus pour le ludisme. Cependant, il est souvent souhaitable dans chacun de ces modes, que les personnages aient la possibilité de progresser et de s'améliorer d'une façon ou d'un autre. La question pertinente est : de quelle façon le personnage peut-il progresser ?

La plupart d'entre nous sommes conditionnés pour penser à l'évolution ou

l'amélioration en termes ludistes : un personnage progresse en devenant meilleur dans ce qu'il fait. C'est-à-dire que sa capacité à relever les défis augmente. La plupart des joueurs sont surpris qu'il puisse exister une progression du personnage qui n'ait rien à voir avec ceci. Pourtant, prendre en considération ces modes de progression devrait nous donner des indices quant à l'amélioration des personnages en termes simulationniste ou narrativiste.

En discutant de la création des personnages, nous avons reconnu que le personnage était un outil utilisé par le joueur pour atteindre des buts. Améliorer un personnage signifie en faire un meilleur outil. Ainsi, si un personnage débutant dans un jeu ludiste est un maillet en caoutchouc, sa progression pourrait l'amener – à travers diverses étapes – à devenir un marteau à clous, un marteau fendu, un marteau à panne ronde, une masse, un marteau-piqueur, et finalement un engin de démolition. C'est-à-dire que le personnage devient de plus en plus propre à réussir les épreuves, car c'est un outil conçu pour surmonter les défis.

Si nous considérons la fonction d'un personnage narrativiste, nous en déduisons qu'il existe afin que le joueur puisse modifier l'histoire, et en tant que tel il doit être lié à la problématique de la partie. Améliorer ce personnage signifie le relier plus intensivement ou extensivement à l'histoire. Cela peut prendre la forme d'engagements plus fermes, des relations humaines plus fortes, des attitudes morales plus tranchées ; cela peut aussi signifier de plus grands conflits, des doutes accrus, ou plus de connexions interpersonnelles. Dans un JdR qui explore la question de l'identité sexuelle, un personnage qui a toujours décrit l'homosexualité comme une perversion pourrait progresser par la découverte que son meilleur ami est homosexuel, créant ainsi une tension entre son amitié et ses convictions. Il n'est pas impossible que les personnages narrativistes deviennent meilleurs dans ce qu'ils font, mais il est beaucoup plus avantageux pour une partie narrativiste qu'ils deviennent de plus en plus intégrés aux problématiques. Un outil qui a commencé comme un crayon progresse pour devenir un traitement de texte : il peut maintenant aborder les problématiques à de nouveaux niveaux et sous de nouveaux angles.

Comme un jeu simulationniste concerne l'Exploration d'une réalité imaginaire, la progression du personnage est d'autant meilleure qu'elle augmente ses capacités d'exploration. Notre loupe évolue progressivement vers un microscope électronique ; notre lunette devient le télescope Hubble.

Les particularités de fonctionnement dépendent beaucoup de ce que le jeu explore. Si c'est l'exploration d'un monde physique, une plus grande mobilité est la voie logique de la progression. Pour l'exploration d'une société complexe, plus de contacts et de visibilité au sein de cette société, voilà la réponse. L'exploration de faits historiques ou fictifs nécessite un accès plus facile aux événements.

Mieux savoir se battre ou améliorer des compétences peut être simulationniste si cela permet au joueur d'explorer des zones plus difficiles d'accès ou plus dangereuses de l'univers de jeu. Il est difficile d'être précis vu la gamme des possibilités, mais on trouve de la même manière la réponse dans n'importe quelle situation : identifier ce que l'outil facilite, et comment le rendre encore plus efficace dans cette tâche. Une chose qui est

cohérente avec une manière de jouer simulationniste dans ce domaine, est que la progression du personnage, comme tout le reste, doit être mêlée à la “réalité” de l’univers de jeu.

Un personnage qui explore l’univers de jeu en tant que journaliste correspondant local peut progresser en se voyant promu reporter envoyé spécial avec un plus grand rayon d’action, mais seulement si le fait que ce personnage reçoive cette mission a un sens dans le contexte du monde.

Encore une fois, il n’est nécessaire dans aucun style de jeu que les personnages progressent ou évoluent. Un jeu ludiste peut consister en des opposants de plus en plus difficiles à battre avec les mêmes ressources que celles avec lesquelles vous avez commencé. L’univers d’un jeu narrativiste peut interagir avec un personnage statique. Un jeu simulationniste peut se limiter à ce à quoi le personnage a accès. Tous les styles de jeu peuvent être améliorés par la possibilité de faire progresser des personnages, selon leurs propres termes. Plus important, si la conception d’un JdR offre aux personnages des options de progression, elles influenceront la manière dont les joueurs aborderont ce jeu.

Les récompenses

J’ai disserté ailleurs sur les systèmes de récompenses et de la nécessité qu’ils soient à double tranchant. J’ai tout d’abord considéré le problème sur les forums du site The Forge, et plus tard contribué à un bref écrit sur RoleplayingTips.com. Le texte le plus clair et le plus complet sur le sujet est dans l’article bien nommé : [*Game Ideas Unlimited: Rewards*](#).

Mais j’en récapitulerai certains points ici.

Il y a deux aspects, aussi importants l’un que l’autre, dans les systèmes de récompenses. De nombreux créateurs ne s’en rendent pas compte, et ainsi leurs systèmes de récompenses sont intrinsèquement source de conflit : ils encouragent des styles de jeu opposés. Il existe un exemple évident si on examine les si populaires systèmes de points d’expérience des JdR où les personnages tuent des monstres et amassent des trésors. Cela vous donne des points, qui augmentent le niveau ou les compétences de votre personnage, ce qui le rend plus apte à tuer des monstres et à amasser des trésors. C’est un système de récompenses ludiste cohérent : tout en lui est organisé pour encourager le massacre des monstres et la récupération des trésors, c’est-à-dire de répondre aux défis du jeu. Il n’a pas besoin de correction, parce qu’il marche très bien pour ce qu’il est censé faire.

Cependant, il y a de nombreux meneurs qui n’aiment pas ce que donne ce système. Ils pensent que cela encourage le massacre de monstres et le pillage de trésors (ce qui est vrai, parce que c’est exactement ce qu’il est censé faire). Ils ne veulent pas en faire le centre d’intérêt du jeu. Ils veulent encourager l’interprétation des personnages, ou leur développement, ou le dialogue, ou le fait d’aider les PNJ, ou un des innombrables choix offerts par le jeu de rôle. Alors ils suppriment au moins partiellement les points gagnés par les monstres et les trésors, et à la place les donnent lorsque les personnages suivent la conduite désirée, quelle qu’elle soit. Dès lors, un joueur gagne des XP quand il aide

les pauvres ou mène ses activités personnelles. Cette expérience augmente son niveau..., ce qui le rend plus apte à tuer des monstres et à amasser des trésors. On distribue les récompenses pour un type de manière de jouer, mais elles en facilitent toujours une autre.

Il n'est pas nécessaire d'avoir un système de récompenses dans un JdR. Sans ces récompenses artificielles, beaucoup de joueurs découvriront que le jeu est sa propre récompense. Après tout, les joueurs jouent parce que le jeu leur plaît. Ils apprécient différents aspects du jeu, mais tout ce qu'ils aiment est inhérent à la partie. L'un dans l'autre, les systèmes de récompenses sont la cerise sur le gâteau. Bien faits, ils facilitent la manière de jouer souhaitée. S'ils sont mal faits, ils peuvent être en horrible dissonance avec le reste du jeu.

Ainsi, lorsque vous concevez un système de récompenses, vous devez en considérer les deux aspects. Quel est l'effet de ces récompenses, c'est-à-dire qu'est-ce qu'un joueur doit faire pour être récompensé ? Gagner, explorer le thème, découvrir l'univers de jeu sont tous des buts et des comportements qui peuvent être en un sens récompensés. Si vous voulez en encourager un, c'est lui que vous allez récompenser. Ensuite vous devez vous demander ce que la récompense facilite. Est-ce qu'elle rend le personnage plus puissant, donne au joueur plus de possibilités d'interagir avec l'histoire, ou est-ce qu'elle ouvre de nouvelles zones à explorer ?

Quand ils existent, les systèmes de récompenses sont souvent liés à l'amélioration du personnage. Aussi, vous avez résolu l'un si vous avez déjà résolu l'autre, au moins en partie. Cela n'est pas nécessairement le cas ; vous pouvez ainsi donner des récompenses qui font progresser le joueur vers ses buts d'une certaine manière, et une amélioration du personnage qui fait progresser le joueur vers ses buts d'une autre façon.

Par exemple, vous pouvez avoir un JdR ludiste dans lequel la *progression* du personnage est fondée sur la progression des compétences par l'utilisation, de telle manière qu'à chaque fois que le personnage utilise la compétence d'une manière significative, il obtient un crédit pour augmenter cette compétence. À côté de cela, vous pouvez *récompenser* une manière de jouer ludiste par des points de succès, un petit nombre de points ou de dés que le joueur peut utiliser lorsqu'il veut augmenter ses chances face à un défi plus difficile, ou à un moment où réussir compte plus. Les récompenses ne sont pas toujours liées à la progression du personnage, même si cette progression est correctement conçue pour servir les intérêts du jeu. Les JdR qui n'ont pas de progression des personnages-joueurs peuvent quand même avoir des systèmes de récompenses effectifs et fonctionnels qui favorisent le mode de jeu désiré.

Conclusion

En prenant suffisamment en compte les objectifs qu'un JdR tente d'atteindre, la théorie LNS peut être très instructive sur la *meilleure manière* d'y parvenir. Elle ne dicte pas les solutions à toutes les questions qu'un créateur doit se poser, mais elle l'informe des problèmes qu'il doit résoudre et qu'il pourrait autrement ne pas remarquer.

En étudiant la création de personnage, les mécanismes de résolution, la répartition de

la crédibilité, la progression et les récompenses, nous avons montré que la théorie LNS pouvait dans certains cas nous indiquer les meilleures solutions pour le type de jeu que nous voulons créer. Il est clair que parfois les créateurs se posent les mauvaises questions dans ces domaines, parce que certaines des choses que nous pensons importantes ne sont pas pertinentes, mais d'autres que nous ignorons souvent sont importantes.

Bien que ces cinq aspects de la conception de JdR forment une partie significative de la plupart des jeux de rôles, ils ne constituent pas la totalité des sujets importants dans tous les jeux. Nous espérons que la prise en compte de ces aspects ne va pas seulement permettre au créateur de constater que le LNS peut être un guide pour des problèmes de conception, mais aussi lui fournir des réponses dans des domaines qui ne sont pas couverts ici.

J'attends impatiemment de voir l'application de cette théorie à de plus en plus de JdR à l'avenir.

Article original : [Applied Theory](#)

L'auteur tient à remercier Ron Edwards, Mike Holmes, Clinton Nixon, Ryan Young, Fang Langford, et Ralph Mazza pour leurs suggestions éditoriales sur le brouillon de cet article. Citer tous ceux dont les contributions ont été émises à travers les forums de The Forge et d'autres requerrait un article en soi ; merci d'accepter mes remerciements.

De même, d'innombrables messages sur les forums ici et là ont contribué à ce que l'auteur comprenne ces problématiques. Il a été intelligemment suggéré de faire des liens au moins vers quelques-uns d'entre eux ; hélas, il y en a bien plus que ce qui peut être retracé.

Cependant deux messages sortent du lot, car ils développent des points précis couverts par cet article et dans chacun l'auteur y a écrit des commentaires, qui, il l'espère, sont valables.

– Le concept de crédibilité a apparemment été introduit par Vincent dans [Vincent's Standard Rant: Power, Credibility, and Assent](#) ; les commentaires de l'auteur en haut de la deuxième page et près de la fin de la troisième peuvent aider à éclairer l'utilisation de la crédibilité dans ce contexte, et ce fil de discussion contient beaucoup d'éléments utiles.

– Il apparaît que la suggestion initiale sur la double nature de la récompense est dans le message de cet auteur et la seconde dans [GNS and Player Rewards](#). Ce message illustre par des exemples que les JdR n'ont pas besoin de mécanismes de récompense pour récompenser les joueurs, car la partie est souvent sa propre récompense.

(1) NdT : Lire le [chapitre 1 du modèle LNS](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

(2) NdT : *lifepath* dans le texte ; “le cheminement de vie” que l’on trouve développé dans *Traveller*, *Cyberpunk*, *Mechwarrior 3^e ed* [\[Retour\]](#)

(3) NdT : Pour d’autres exemples de privilèges narratifs, lire [Changer les rôles](#) (ptgptb) [\[Retour\]](#)

ANNEXES

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

PLACES TO GO, PEOPLE TO BE (VO)

Remarque : Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/tag/ptgptb/>

Dans le numéro 26

[Les Narrativistes : une nouvelle race de grosbills ?](#)

Les grosbills reviennent-ils avec un nouveau masque ?

[Confessions d'un joueur à l'ancienne](#)

Le dinosaure s'assume.

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

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.

Dans le numéro 27

[À quels JdR je veux jouer ?](#)

Éloge argumenté de mes JdR préférés

[L'Avatar, l'Audience et l'Auteur](#)

Les trois rôles du rôliste : une autre formulation de la théorie LNS

Dans le numéro 28

[Osez être stupide](#)

Faites-moi vivre des parties de stupidité héroïque !

Dans les autres numéros

PTGPTB 1

[Fichez la paix à votre MJ !](#)

Rappel : un MJ heureux est un bon MJ.

[Une Histoire du jeu de rôle – première partie : un petit pas pour un wargamer...](#)

Un exposé assez complet, globalement précis et à peine biaisé de l'existence turbulente de notre hobby, de ses origines à nos jours. Adapté en feuilleton.

[AD&D est l'instrument du démon](#)

(En février 1998, année charnière), l'auteur tente de s'expliquer avec sa haine pathologique d'AD&D et de tout ce qu'il représente.

[Maîtrisez comme un Homme !](#)

Les MJ doivent être beaucoup plus que de simples conteurs.

[Magie : un peu de méthode !](#)

Quand on en vient à la magie, cela aide vraiment de savoir ce que l'on fait.

[Retour aux confins du pays](#)

L'auteur se rappelle ses vertes années de modules de base, de bastons de donjon, et de persécutions religieuses.

PTGPTB 2

[Mecs et Poupées](#)

Mon cousin, ce héros

[Berger sans troupeau](#)

Les années perdues d'un jeune joueur solitaire

[Mais qu'est-ce que tu fiches ?](#)

Pour maîtriser une bonne partie, cela aide vraiment de se poser cette question essentielle.

[À la recherche d'une définition](#)

Comment s'y prendre avec ces silences inconfortables dans la conversation, et pourquoi les JdR sont mieux que les femmes

[Pilule bleue ou pilule rouge ?](#)

Ce qui constitue vraiment le jeu de rôle, et pourquoi cela nous échappe si souvent.

[Une Histoire du jeu de rôle – deuxième partie : réouverture de la boîte de Pandore](#)

Les presses tournent.

PTGPTB 3

[Machines à rêves](#)

La question est "Les jeux vidéo peuvent-ils être des jeux de rôles ?" La vraie réponse est qu'ils l'ont été depuis le début.

[Une floraison tardive](#)

Découvrir le jeu de rôle un peu plus tard que la plupart peut être une quête longue, et bien souvent difficile.

[Une Histoire du jeu de rôle – troisième partie : Survenance de l'âge d'or.](#)

Le JdR avait planté ses racines, et commençait maintenant à fleurir.

PTGPTB 4

[Une distraction intéressante](#)

Où l'auteur avoue qu'il préfère la réalité à l'imaginaire

[JdR Par E-mail – Out of Character](#)

Une introduction à une forme de JdR virtuel

[La honte du jeu de rôle](#)

Un regard cinglant sur les préjugés de ceux à l'extérieur de notre loisir et ceux à l'intérieur.

[J'aurais voulu être un héros](#)

L'héroïsme et la tension dramatique sont les pierres angulaires de l'expérience rôliste ultime.

[Une Histoire du jeu de rôle – quatrième partie : Enfer et paradis de la finance](#)

Tandis que le jeu de rôle atteignait ses plus hauts sommets, d'autres forces lui lançaient ses plus grands défis.

PTGPTB 5

[Choisir ma propre Aventure](#)

Les premières expériences qui ont lentement attiré l'auteur dans une vie de rôliste. Souvenirs de Livres-dont-Vous-êtes-le-héros, première maîtrise...

[Conversion aux conventions](#)

Le jeu est le propre de l'homme, mais participer aux conventions est divin.

[Pourquoi trop de créativité peut être une mauvaise chose](#)

Ces démons infernaux qui menacent de détruire n'importe quelle partie de jeu de rôle : les joueurs

[Au commencement : des suggestions réalistes pour débiter une aventure](#)

L'auteur nous tend la main pour démarrer du bon pied.

[Une Histoire du jeu de rôle – cinquième partie : le pouvoir et la gloire](#)

La bande des quatre mène la danse de l'Âge d'Or...

PTGPTB 6

[Tout est de la faute de ma mère](#)

C'était l'été 1972. C'était ce que tous les parents redoutent. Les enfants avaient quitté l'école depuis seulement deux semaines et déjà résonnait le terrible refrain "Je m'ennuie".

[Jeu ou Jeu de rôle ?](#)

JdR traditionnel et JdR sur ordinateur sont incompatibles.

[Une Histoire du jeu de rôle – sixième partie : révolution !](#)

Au milieu des années 1980, chaque JdR fut révolutionnaire à sa manière, et chacun constitua une étape importante dans la métamorphose du jeu de rôle en ce qu'il est maintenant.

[La disparition de James Dallas Egbert III \(1^{re} partie\)](#)

Pour la première fois, "Jeu de rôle" se retrouva associé à "Suicide d'un jeune homme". Dans quelles circonstances ?

PTGPTB 7

[Aujourd'hui votre sous-culture – demain le monde !](#)

Comment relancer tout le marché du JdR

[Mon histoire rôlistique et autres bizarreries](#)

Des armes pleines de pointes aiguisées. Des ninjas. Des arts martiaux. Encore des ninjas. Des mitrailleuses. Un peu plus de ninjas. Le Pied. Et les quatre Tortues.

[Une Histoire du jeu de rôle – septième partie : de nouvelles manières de jouer](#)

L'histoire du reste du secteur ludique doit constituer un chapitre de toute histoire du jeu de rôles.

[La disparition de James Dallas Egbert III \(2^e partie\)](#)

Re-crédation de l'itinéraire de Dallas Egbert, et origine de la folie médiatique qui entourait sa disparition.

PTGPTB 8

[“Moi, le Nain”](#)

Le pourquoi et le comment d’être Nain

[Une action vaut mieux que de longs discours](#)

Quelques conseils pour que vos scènes d’action soient bien plus que de simples jets de dés.

[Ficelles du métier](#)

Conseils pour l’écriture et la maîtrise d’une partie de convention. Quelques paroles de sagesse fondées sur une expérience tortueuse.

[La mort inopportune du joueur occasionnel](#)

À l’époque qu’évoque l’auteur, une partie de JdR était aussi rapide et demandait aussi peu d’investissement que mettre une cartouche dans la console de jeu. Du coup, même les non-rôlistes y jouaient.

[Une Histoire du jeu de rôle – huitième partie : l’âge des ténèbres](#)

On avait besoin d’une nouvelle idée pour faire éclater l’obsession du milieu avec ce monde en quadrichromie sur papier glacé...

PTGPTB 9

[Jouer pour s’amuser](#)

Pourquoi il faut laisser sa chance à la jeunesse

[La Loi et l’Ordre dans les Mondes Imaginaires : 1^{re} partie : Les sources de la Loi](#)

La plupart d’entre nous mènent leurs parties de jeu de rôle sans beaucoup de considération pour les lois et les gouvernements qui constituent la toile de fond de leurs mondes...

[Une Histoire du jeu de rôle – neuvième partie : la fin et le commencement](#)

L’arrivée des Jeux de Cartes à Collectionner bouleverse le milieu du JdR, qui s’effondre mais arrive pourtant à se relever.

[Une Histoire du jeu de rôle : postface](#)

L’Histoire du jeu de rôle est enfin finie. Quelques mots supplémentaires de l’auteur.

PTGPTB 10

[Pitié pour les pauvres diables](#)

Ce qu’il nous faut, c’est un grand et formidable melting-pot de joueurs.

[Accepter la créativité des joueurs](#)

La créativité des joueurs est l’alliée du MJ, pas son ennemie.

[La Loi et l’Ordre dans les Mondes Imaginaires : 2^e partie : la procédure judiciaire](#)

Les différentes manières d’attraper – et de poursuivre en justice – un voleur.

PTGPTB 11

[Le pouvoir des parents](#)

Il est temps que nous les rôlistes, étudions combien nous devons vraiment à nos parents.

[Chair fraîche](#)

Pourquoi et comment ajouter de nouveaux joueurs à son cheptel

[Fiction jouable ?](#)

Les histoires dans la littérature et celles dans les jeux de rôles sont des choses totalement différentes.

[Techniques pour l'improvisation](#)

Quelques conseils pour faire des acrobaties sans filet

[La Loi et l'ordre dans les mondes imaginaires – 3^e partie : Les Forces de l'Ordre](#)

Les nombreuses et intéressantes manières de discipliner et de punir

PTGPTB 12

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

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

[Prendre le... canoë... au bond ?](#)

Souvenirs de création de personnages, de recherche de campagnes, de canoës, et d'un MJ comme on aimerait tous en avoir.

[La création de scénarios, première partie](#)

Guide pour concevoir des aventures de qualité

[Définir nos termes](#)

Racontons-nous une histoire ou jouons-nous à un jeu ?

PTGPTB 13

[Dans le Nord-Ouest](#)

Souvenirs de la Montagne de feu, de la Grotte du Sorcier, de duffle-coat pourpre, d'un MJ qui prenait un plaisir sadique à tuer les personnages joués par des filles tandis qu'un autre exigeait de l'argent d'un air menaçant.

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

Des Techniques, hein ? Tu veux dire, des trucs comme le Rythme, la Symbolique, la Mise-en-Scène et Liam Neeson ?

[Une vie de chien \(de guerre\)](#)

La grande variété d'aventures que peuvent apporter les périodes de guerre

[Contes tordus : Architecture prédatrice](#)

Une intrigue montrant ce qui se passe quand le voisinage se détraque

[La création de scénarios, deuxième partie](#)

Comment combiner tout ce que nous avons vu

PTGPTB 14

[Une route longue et tortueuse](#)

Même mon fils de 4 ans adore quand mon groupe débarque. Il lance les dés comme un pro. D'accord, je lui fais lancer un dé à 20 faces de la taille de son poing, mais il héritera un jour de la collection de plus...

[Contes tordus : Qui perd, perd](#)

Une aventure du côté surréal de la vie

PTGPTB 15

[Tout à coup, humains](#)

Remettez en cause vos postulats. À votre prochaine partie, que vous soyez MJ ou joueur, essayez de voir le monde comme entièrement rempli de PJ, et voyez où cela vous mène.

[Jouer en compétition](#)

Un peu de saine compétition peut, en fait, être salutaire.

[Des médias au média : réclamer une place pour les JdR](#)

Débat sur la question “Est-ce de l’art ?”

[Contes tordus : Prison Sexe](#)

Une histoire de “loyal mauvais”

[Il était une fois Avant Gygas](#)

L’Histoire secrète des JdR

PTGPTB 16

[Le jeu de rôle c’est pour les perdants](#)

Les gagnants ne prennent pas de drogues – et ne jouent pas aux jeux de rôles.

[Systèmes de défense](#)

Le jeu de rôle pousse au suicide ? Non, au contraire : il protège du suicide. Un témoignage.

[Créer un matriarcat dans vos mondes](#)

Les tenants et les aboutissants d’un matriarcat pour vos campagnes

PTGPTB 17

[Introduction aux parties de super-héros](#)

“Alors, que diriez-vous d’une partie de JdR de super-héros ?”

[Changer les rôles](#)

Lorsque le MJ délègue certains de ses pouvoirs aux joueurs

[Pourquoi les fous se déplacent en diagonale et autres questions stupides](#)

Le but des règles soi-disant réalistes

[Ancré dans la fantasy](#)

Quand *Magic* mène aux jeux de rôles

PTGPTB 18

[Le droit d’entrée](#)

Un loisir hors de prix

[La compétence, c'est surfait](#)

Ô vous les insignifiants, vous les fascinants d'insignifiance...

[Pas de règles ? Pas de problème](#)

Première expérience du JdR sans règles

[Mon Meccano pour votre campagne](#)

Comment améliorer la "forme" d'une campagne. Avec la "règle de trois" dont se servent les scénaristes télé !

PTGPTB 19

[La lutte des classes dans D&D3](#)

Regardez bien, et les classes de persos sont en fait des déclinaisons de rôles sociaux médiévaux...

[Sagesse conventionnelle](#)

L'art de mener une bonne partie de convention

[Facteurs de motivation](#)

On m'a FORCÉ à jouer à *Donjons & Dragons* !

PTGPTB 20

[Jamais plus jamais MJ](#)

Non, il ne peut plus maîtriser. Et il vous raconte pourquoi.

[Le jeu de rôle collaboratif : entretien avec Ian Millington](#)

Une expérience de jeu de rôle sans MJ

[L'injustice à votre table](#)

Soyez immoraux. Vos joueurs le méritent.

PTGPTB 21

[Partie en couille !](#)

Rattraper une partie... partie en couille !

[La gloire du jeu de rôle](#)

5 raisons d'aimer le JdR

PTGPTB 22

[La Force de l'histoire](#)

Retrouvez l'excitation des films de *La Guerre des étoiles* avec des conseils qui mettent dans l'ambiance et donnent envie de tout faire exploser !

[Je le jure devant Dieu !](#)

Si je vois encore un de ces ersatz de *GURPS*, je me tire une balle dans la tête.

[Comment je suis rentré dans le jeu de rôle](#)

Highway to Hell ?

[La tombe de Dazhdbog](#)

De son mythe aux idées d'aventures

PTGPTB 23

[Faux départs et fins heureuses](#)

La polarde se lance dans le JdR.

[Ressaisis-toi, mon gars !](#)

Recentrage du débat sur *D&D*

[Trop d'impro tue l'impro](#)

Un peu de préparation vous facilite l'improvisation.

[Comment organiser une campagne de grandeur-nature](#)

Cet article sur une "campagne de GN" ne se limite pas au Monde des Ténèbres, et peut même servir au JdR sur table.

[L'importance de la nourriture](#)

Des idées d'aventure autour de la table

PTGPTB 25

[Trouver des nouveaux joueurs tout en jouant](#)

Partage de 18 ans de souvenirs de formation de groupes de JdR.

[Comment trouver de nouveaux groupes de rôlistes quand vous déménagez](#)

La quête d'un groupe de rôlistes

[Le jeu de rôle et la droite chrétienne aux États-Unis](#)

La formation d'une communauté (rôliste) en réaction à une "panique morale"

PTGPTB 29

[Une Explication du narrativisme](#)

En réponse à "Narrativisme, une nouvelle sorte de grosbills ?", qui accusait cette préférence d'être un moyen snob de grosbilliser...

[Le problème de l'armure](#)

Ramener dans le rang les joueurs qui abusent du système des armures...

[Résumez-le !](#)

Votre personnage en mots et phrases-clés

THE FORGE

Remarque : Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/origine/the-forge/>

[Les 4 Étapes de l'action](#)

“J'attaque” – un concept moins facile à gérer en partie, qu'il n'y paraît.

[Un examen sans complaisance de Dungeons & Dragons](#)

D&D1 – D'abord c'était quoi ?

[Le gâteau piétiné](#)

Créateurs, cessez de rêver ! Est-ce qu'un seul jeu de rôle a jamais pu amortir, rien qu'avec ses ventes, son coût de production et de marketing pendant plus d'un an ?

[Le Système EST important](#)

Tous les systèmes ne sont pas égaux

[Le LNS et d'autres sujets de théorie rôliste – Chapitre 1](#)

Un participant trouve quelque chose qui lui permet de maintenir un intérêt lors d'une séance de JdR : c'est la Prémisse.

[Le LNS et d'autres sujets de théorie rôliste – Chapitre 2](#)

L, N & S : trois types distincts d'objectifs et de décisions durant la partie

[Le LNS et d'autres sujets de théorie rôliste – Chapitre 3](#)

Ce chapitre aborde les actes et moments spécifiques d'une partie, c'est-à-dire ce qu'une personne fait.

[Le LNS et d'autres sujets de théorie rôliste – Chapitre 4](#)

Un lexique pour discuter des composantes mécaniques du JdR, dans le but de traiter la manière dont la conception influence la cohérence...

[Le LNS et d'autres sujets de théorie rôliste – Chapitre 5](#)

Ce chapitre explore la manière dont la conception de JdR joue un rôle pour faciliter ou inhiber la cohérence.

[Le LNS et d'autres sujets de théorie rôliste – Chapitre 6](#)

On en revient invariablement à la situation sociale en fin de compte, car le jeu de rôle est une activité humaine et non un ensemble de règles ou de textes.

[Morceaux croquants 1re partie](#)

Introduction à la méchanceté crasse de la création de JdR

[Morceaux croquants 2e partie](#)

Des règles pour la création de JdR

[Espèces / Races / Culture](#)

Les créateurs de JdR bâclent les cultures extraterrestres – racisme ?

[Systèmes de combat](#)

Les jeux de rôles n'ont pas besoin de système de combat. Je vais répéter pour que ça rentre un peu mieux...

[Les crève-cœurs de la fantasy \(*Fantasy Heartbrakers*\)](#)

L'article qui a donné naissance à l'expression “JdR crève-cœur”

[Encore plus de crève-cœurs de la fantasy](#)

Mettez-vous aussi à la création de “JdR crève-cœur”

[Avec ou sans dés](#)

L’opinion radicale d’un créateur

MARK J. YOUNG

Présentation

M. Joseph Young est co-auteur de [Multiverser : The Game](#), et auteur ou co-auteur de ses divers suppléments. Il est diplômé de la Widener University School of Law. Pasteur et chapelain de la Guilde des Rôlistes Chrétiens, il a abondamment écrit sur de nombreux sujets dont les jeux de rôles, le droit et la foi, la plupart étant à disposition sur le réseau, et nombre de ces écrits étant traduits sur PTGPTB !

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

Remarque : Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/auteurs/mark-j-young/>

Gaming Outpost

[Valeurs](#)

Mark J. Young nous démontre comment la notion de valeur – souvent négligée – peut être utilisée afin de rendre nos univers de jeu plus intéressants. Vous ne perdrez pas d'argent à lire cet article.

[Étreintes](#)

Pourquoi l'amour est-il si souvent écarté de nos parties? Une réflexion et une incitation à offrir plus de possibilités d'histoires tendres à vos joueurs.

[La Sagesse dans les jeux de rôles](#)

Interpréter quelqu'un de plus sage que vous

[Gauche ou droite ?](#)

Nos choix font-ils vraiment une différence ? Un MJ nous présente une autre façon de “faire le plan du Donjon”

[Des pièces de monnaie invisibles](#)

Les créateurs de JdR peuvent être étranges. Des fois, ils peuvent voir des choses qui ne sont pas là – mais peut-être que si vous saviez quoi chercher, vous pourriez les voir aussi.

PTGPTB

[La Loi et l'Ordre dans les Mondes Imaginaires – 1re Partie : Les sources de la Loi](#)

La plupart d'entre nous mènent leurs parties de jeu de rôle sans beaucoup de considération pour les lois et les gouvernements qui constituent la toile de fond de leur mondes...

[La Loi et l'Ordre dans les Mondes Imaginaires – 2e partie : la procédure judiciaire](#)

Les différentes manières d'attraper – et de poursuivre en justice – un voleur.

[La Loi et l'ordre dans les mondes imaginaires – 3e partie : Les Forces de l'Ordre](#)

Les nombreuses et intéressantes manières de discipliner et de punir

Daedalus

[Dans l'esprit de la radio](#)

Le jeu de rôle a quelque chose à apprendre d'un vieux média

JOHN H. KIM

Présentation

John H. Kim est un Californien, ex-physicien, ex-programmeur, qui revint à l'enseignement des sciences physiques, après avoir fait de la recherche sur les neutrinos et les rayons cosmiques, et travaillé dans des start-ups liées à Internet.

Son site rôliste existe depuis 1994 et liste 750 JdR en plus de proposer des articles théoriques. Il aime aussi le cinéma et *Star Fleet Battles*.

Articles traduits sur PTGPTB(vf)

Remarque : Tous les liens présentés ci-dessous sont issus de la page suivante : <http://ptgptb.free.fr/index.php/auteurs/john-h-kim/>

[Les Rôles féminins dans les textes de JdR](#)

Les textes de JdR ont-ils des relents sexistes ? Analyse de quelques textes.

[Questionnaire sur le style de la partie](#)

Loin du modèle théorique LNS, des questions simples pour définir vos attentes et celles de vos joueurs, et mettre tout le monde d'accord !

[Le modèle-3D : vue d'ensemble](#)

Pousser encore plus loin le modèle LNS en distinguant selon qui prend les décisions dans la partie.

[L'absence de mixité chez les rôlistes](#)

Il y a peu d'études chiffrées traitant de la mixité chez les rôlistes. En voici une synthèse, ainsi que 5 hypothèses tentant d'expliquer pourquoi il y a si peu de joueuses.

[Aller plus loin que les systèmes de "magie scientifique"](#)

Article que tout créateur de JdR avec magie devrait lire, afin d'affranchir ses règles de magie de l'approche mécanique...

[Réifier \(chosifier\) les conventions de genre](#)

Les règles et l'univers doivent correspondre au genre

[Une brève histoire des modes dans la création de JdR](#)

Les courants et mouvements des créations de JdR

[Personnages proactifs et problèmes liés](#)

Dynamisez la partie en rendant les joueurs proactifs

[Comprendre le genre dans le Jeu de Rôle](#)

Le genre de la partie

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)*.



[Ebook n°1 : Le plaisir de la table](#)

[Ebook n°2 : Les grosbills, ces incompris ?](#)

[Ebook n°3 : Transmettre la flamme du rôlisme](#)

Enfin, n'oubliez pas : chaque trimestre (1^{er} février, 1^{er} mai, 1^{er} août et 1^{er} novembre), nous vous proposons un nouveau dossier thématique à partir des articles publiés sur PTGPTB(vf). Alors restez connecté.

CRÉDITS

Textes : Mark J. Young, John H. Kim

Traducteurs : Pierre Carmody, Pierre Buty, Grégoire Pinson, Antoine Drouart,
Grégoire Diet

Contributeurs : Benoit Huot, Esthane, Rappar

Remerciements : Les créateurs de l'ePub tiennent à remercier [Lecteurs en colère](#), [Jiminy Panoz](#), [jedisaber.com](#), le site [HTML.net](#) pour ses tutoriels très bien conçus ainsi que les éditions [Bragelonne](#) et [Publie.net](#), dont la décortication des ePub a permis de guider l'établissement des [précédents](#) et de celui-ci.

Cet ePub a été réalisé à l'aide de [Sigil](#) (un éditeur open source d'ePub) et [Notepad++](#) (un éditeur de code source).

Si vous souhaitez apprendre à réaliser des ePub facilement avec Sigil, vous pouvez vous procurer [Créer 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 cet ePub sont la propriété exclusive de leurs auteurs et ne peuvent être copiés en dehors d'une autorisation écrite de PTGPTB(vf).