

---

# Jeu, Jouet et Histoire

Caractérisation du jeu de rôle

Fabien Niñoles <fabien@tzone.org>

Copyright © 2002-2003 Fabien Niñoles

Historique des versions

Version 0.6 : 2006-04-20

Mise en avant du rôle de médiation de l'aspect Jeu et généralisation de l'Histoire comme expression de l'intérêt des joueurs pour un sujet donné. Le défi est donc davantage lié à l'Histoire, bien qu'il peut être imposé par le Jeu et suggéré par le Jouet.

Version 0.5 : 2006-03-18

Clarification, après la lecture de la série sur le GNS, de ma position par égard au GNS. Retrait de la définition du jeu de rôle traditionnel, qui est hors propos dans ce cadre.

Version 0.4 : 2003-10-14

Ajout de l'analyse critique sur le modèle gigogne.

Version 0.3r1 : 2003-10-13

Corrections diverses, mineures sur le plan du contenu.

Version 0.3 : 2003-10-11

On raccourcit le texte, pour s'en tenir qu'à la seule définition des composants et à leur place historique et relative dans les théories similaires en jeuderologie.

Version 0.2 : 2003-07-04

Deuxième version. Abandon du Casse-Tête comme axe principal et restructuration conséquente du texte.

Version 0.1 : 2003-06-01

Première version

## Résumé

Cet article tente de définir les caractéristiques divertissantes du jeu de rôle, à travers les similitudes de celui-ci avec trois divertissements populaires, soit les jeux de société, les jouets et les histoires. L'auteur y propose un modèle avec ces trois divertissements comme bases constitutives du jeu de rôle.

## Table des matières

Introduction .....	2
Les premiers modèles .....	2
Les origines: jeu, casse-tête, jouet et histoire .....	3
Définition du modèle .....	4
Jeu/Participation .....	5
Jouet/Exploration .....	6
Histoire/Expression .....	7
GNS et le modèle des Jouets .....	7
Le jeu gigogne .....	8

Le jeu de hasard (421) .....	8
le jeu d'énigme (Trivial Pursuit™) .....	9
Jeu de simulation (Simulateur de libre arbitre) .....	9
Jeu de relation (la veillée) .....	9
Jeu d'énigme (le jeu du sphinx) .....	9
Jeu de communication (la discussion) .....	10
Jeu de rhétorique (la marionnette des mots) .....	10
Jeu d'acteur (le théâtre) .....	10
Jeu d'auteur (le conte) .....	10
La diversité de la gigogne .....	10

## Introduction

À l'origine, ce modèle du jeu de rôle avait pour objectif de supplanter l'idée qu'il n'existait qu'une ou que quelques-unes bonnes façons de jouer, sans pour autant tomber dans la lapalissade que l'important est de s'amuser et rien d'autre. J'étais insatisfait des théories existantes sur le sujet, particulièrement du clivage souvent présent dans ces modèles, et je voulais créer mon propre modèle qui représentait ma vision du jeu de rôle. On y oubliait, à mon avis, la richesse qu'est le jeu de rôle en le confinant à aussi peu de possibilités de s'amuser, ni la flexibilité que représente ce loisir pour moi. De même, trop souvent, malgré les précautions prises par les auteurs des différentes théories, un certain élitisme ou une ségrégation entre les rôlistes se crée autour de ces catégories de jeux, le style de chacun étant rapidement classifié et la capacité de sortir de ce carcan demandant une véritable démonstration de flexibilité de la part du joueur, empêchant bien souvent un véritable échange.

Je considère aussi que s'amuser est la raison d'être du jeu de rôle, faisant du jeu de rôle un loisir et un divertissement, mais je pense que cette vérité est simpliste et insuffisante. Dans le fond, elle est bonne pour n'importe quel jeu ou divertissement, alors pourquoi distinguer le jeu de rôle des autres divertissements comme les échecs et le monopoly? Le jeu de rôle est un divertissement répondant aux besoins particuliers de ceux qui y participent. Le rôle de cet article est donc d'identifier ses besoins particuliers qui font que les gens choisissent le jeu de rôle plutôt qu'une autre activité, de voir comment ils sont répondus dans le jeu de rôle, de façon large, et de tenter de trouver une façon de gérer les conflits qui existent au sein même de cet intérêt.

## Les premiers modèles

Il existe de nombreux modèles qui ont tenté de définir les intérêts des rôlistes. Le groupe de discussions [rec.games.fr.p.advocacy](http://rec.games.fr.p.advocacy)<sup>1</sup> avait déjà développé le GDS<sup>2</sup>, aussi nommé le modèle en trois parties (*Threefold Model*) qui fut repris et modifié par Ron Edwards sous le nom de GNS dans *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*<sup>3</sup> (aussi disponible en français<sup>4</sup>), et repris à nouveau par un dénommé Scarlet Jester, qui préféra le baptiser GENDER. Les trois modèles sont presque tous des variations sur le même thème, avec quand même quelques fortes différences de point de vue parfois difficile à saisir pour le néophyte. Ce modèle-ci s'en inspire aussi fortement et était perçu, à l'origine, comme une variation de ces derniers.

Le modèle des Jouets est toutefois tout aussi original que les autres modèles, principalement dans le point de vue qu'il adopte. Les ressemblances sont donc superficielles au point qu'il est difficile de comparer ce modèle avec les précédents. Le modèle des jouets met particulièrement l'accent sur l'aspect de la composition d'un jeu de rôle, et des raisons de leur mise en place plutôt que sur les objectifs individuels de chaque jeu, de chaque groupe. C'est donc bien plus un modèle de ce qui constitue le jeu de rôle qu'un modèle sur comment faire du jeu de rôle.

Tout comme les autres modèles, ce jeu ne tente pas de forcer les gens à jouer d'une certaine façon. Toutefois, il est lui aussi un indicateur d'une certaine qualité de jeu et tente de résoudre le problème des conflits survenant en cours de partie, afin d'améliorer l'expérience de jeu. Bien que ce modèle ne tente pas de définir des façons de jouer en tant que tel, il essaye toutefois de se limiter dans son sujet en définissant l'activité auquel il se réfère. Les activités qui sortent de ce cadre peuvent aussi être très intéressantes et vous pouvez les appeler jeux de rôle si vous

---

<sup>1</sup> [news://rec.games.fr.p.advocacy](http://rec.games.fr.p.advocacy)

<sup>2</sup> [http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/rgfa/faq\\_v1/faq1.art](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/rgfa/faq_v1/faq1.art)

<sup>3</sup> <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>

<sup>4</sup> <http://ptgptb.free.fr/forge/gns1.htm>

voulez, mais elles sortent du contexte de cet article.

Le modèle des Jouets est donc à la fois une définition et un modèle du jeu de rôle tentant d'établir les besoins communs de ces participants. Parallèlement, le modèle offre aussi une nouvelle vision sur ce loisir en faisant appel aux activités apparentées du jeu de rôle, espérant créer un pont entre le jeu de rôle et ses autres divertissements.

## Les origines: jeu, casse-tête, jouet et histoire

Dans un article intitulé "I have no words & I most design"<sup>5</sup>, Greg Costikyan compare les jeux avec trois autres types de divertissements, soit les histoires, les casse-tête et les jouets. C'est en considérant le jeu de rôle et les modèles comme le GNS à travers cette optique que le modèle des jouets s'est développé. Grosso modo, Greg Costikyan amènent les attributs suivants pour différencier les jeux (en général, incluant les jeux de société) des autres loisirs. Le casse-tête est passif, le jeu est interactif, le jeu a des objectifs, contrairement au jouet, l'histoire est linéaire mais pas le jeu, et, finalement, le jeu demande la participation. Bien qu'exactes, ces différenciations ont surtout pour but de trouver les attributs des jeux en général. Toutefois, lors de son argumentation, monsieur Costikyan explique ce qui rend ces divertissements intéressants et amusants pour ceux qui les pratiquent:

- Les casse-tête représentent un défi pour le joueur, souvent renouvelable.
- Le jouet est l'occasion d'explorer les possibilités d'un objet, de le regarder bouger, de l'utiliser de façon diversifiée.
- L'histoire permet aux auteurs de démontrer leur point de vue, leur opinion sur un sujet, ou simplement de l'exprimer.
- Finalement, le jeu est avant tout une question de participation, un terrain social déjà exploré permettant de passer du bon temps entre amis sans s'ennuyer.

Il est bien important ici de noter que ce sont des qualités *distinctives* des divertissements dont nous parlons ici. En effet, rien n'empêche un jeu de présenter un certain défi aux joueurs, un casse-tête d'être présenté dans un contexte intéressant, un jouet d'être utilisé pour raconter une histoire ou une histoire de faire participer tout le monde. Nous verrons plus loin qu'il en est de même pour le jeu de rôle et les éléments le composant.

Lors de l'élaboration de cet article, j'avais commencé en respectant ces quatre divertissements comme étant la source du jeu de rôle. Toutefois, en explorant plus à fond les interactions entre ces termes, je me suis aperçu qu'il était bien souvent difficile de différencier le casse-tête du jeu de société dans le jeu de rôle. En fait, les éléments du casse-tête dans le jeu de rôle se retrouvent aussi dans le jeu et ces deux éléments se retrouvent ainsi bien souvent liés entre eux. De plus, la présence d'un défi n'est pas obligatoire à une partie. J'ai donc inséré les éléments du casse-tête dans le jeu pour obtenir la division actuelle de Jeu, Jouet et Histoire.

Par la suite, après quelques années où le modèle des Jouets et celui du GNS se sont développés séparément, des précisions ont amenés certains éléments à se transformer et à se complexifier. L'écart avec les trois agendas créatifs du GNS s'est accentué, mais d'autres éléments du Big Model<sup>6</sup> semblent s'approcher du contenu de ces aspects. Ma définition des aspects du jeu de rôle s'en est trouvé altéré et s'écarte maintenant fortement des distinctions apportés par Greg Costikyan. Je dois particulièrement remercier Christoph Boeckle pour sa patience et ses commentaires sensibles vis à vis le modèle des jouets et le GNS.

Avant de continuer plus avant, il faut aussi mentionner l'existence d'un autre modèle similaire au modèle des jouets, soit le jeu gigogne, développé par Thierry Lahondes (<tlahondes@m6net.fr>). Le modèle en gigogne présente une façon intéressante de voir le jeu de rôle, qui n'est pas étrangère à celle de ce modèle. Nous tenterons donc d'y revenir un peu plus loin pour voir en quoi les deux modèles se rejoignent ou s'éloignent.

---

<sup>5</sup> <http://www.costik.com/nowords.html>

<sup>6</sup> [http://www.indie-rpgs.com/\\_articles/glossary.html](http://www.indie-rpgs.com/_articles/glossary.html)

## Définition du modèle

Le modèle des jouets se divise en trois aspects correspondant aux activités énumérées ci-haut. Ces trois divertissements apportent chacun un des composants distinctifs de ce qui constitue le jeu de rôle. Afin de bien discerner ce composant de l'activité elle-même, nous le nommerons à partir du besoin auquel il tente de répondre. Ainsi, le jeu sera apparié au besoin de participation, le jouet à celui d'exploration et l'histoire à celui de l'expression. Ces trois paires peuvent ainsi être décrites comme étant Jeu/Participation, Jouet/Exploration et Histoire/Expression, que nous considérons comme les trois composants du modèle des jouets.

On peut donc définir les composants du jeu de rôle de la façon suivante:

### Jeu/Participation

Le jeu, et les règles du jeu, occupent souvent une place plus importante que l'on croit dans notre vie en société. De connaître les règles du jeu nous permet bien souvent de nous sentir plus à l'aise en société, et permet de nous assigner un rôle et une raison d'être, un objectif. De plus, le jeu sert souvent d'excuse pour se rencontrer et passer du bon temps ensemble. En bref, le jeu offre un cadre bien défini pour les interactions entre plusieurs personnes, en offrant des comportements bien définis et rassurants.

Cette façon de voir le jeu peut sembler trop ordonné, figé pour une activité que l'on classe dans les loisirs. Ne sommes-nous pas là pour se détendre et s'éviter les contraintes fixées par la société? Mais c'est justement parce que le jeu de rôle est un loisir que chacun est libre de pratiquer que les rôles de joueurs et de MJ sont agréables et permettent de se détendre. Nous verrons plus bas, dans la section consacrée à cette partie, en quoi l'absence de règles peut nuire au plaisir des joueurs et l'importance qu'elles peuvent avoir dans le bon déroulement d'une partie.

### Jouet/Exploration

Les jouets, ce sont tous ces objets qui captent notre attention et nous permettent de nous évader, que ce soit en nous divertissant (comme avec une balle), en nous intéressant (comme avec un kit de construction) ou en nous permettant de jouer à « faire semblant ». Les termes immersion, simulation, possibilités font tous partie intégrante de cette terminologie, soit autant d'occasion d'explorer de nouveaux territoires, de voir comment ça marche ou simplement d'expérimenter. Il est possible d'ajouter des règles, des objectifs à un objet, comme lorsqu'on joue au football avec un ballon, ou que l'on tente de construire un vaisseau spatial avec des blocs Légos, ou même de conter une histoire avec ces jouets, mais, justement, à ce moment là on ne parle plus de jouets, mais de jeu de ballon, de casse-tête, ou d'histoires imaginaires. Le jouet a tout simplement emprunté une des nombreuses formes qu'on peut lui prêter et explorer avec lui. À remarquer, c'est souvent le même désir d'évasion que l'on retrouve souvent dans les œuvres de fictions, surtout fantastiques. Ce type d'œuvres, quelle soit littéraire ou cinématographique, invite le lecteur à se laisser porter par le récit et à découvrir de nouveaux horizons imaginaires. Elle est donc beaucoup plus proche du jouet qu'elle nous semble aux premiers abords, ce qui pourrait expliquer la popularité des différents jouets souvent commercialisés avec ces œuvres.

### Histoire/Expression

Il existe plusieurs genres d'histoires, dont certaines semblent être couverts par les composants précédents. Ainsi, le roman policier, dont l'intérêt est dans l'intrigue et la possibilité qu'à le lecteur de battre l'auteur à son jeu, a été couvert par le composant jeu, alors que les romans fantastiques ou du moins fictifs, qui invitent le lecteur à s'évader, a été couvert dans le jouet. Que reste-t-il alors? Il reste ces histoires qui finissent bien ou mal, qui nous font partager les difficultés de quelqu'un, qui nous donne une leçon de morale, d'éthique, ou exprime simplement un questionnement de l'auteur sur un sujet particulier. Ces œuvres sont le résultat de l'expression de l'auteur, de son intérêt particulier pour un sujet, et c'est à ce niveau que l'Histoire/Expression existe.

Ici, il est bien important de comprendre que l'expression existe au-delà du conte lui-même. L'expression, c'est le message que porte le texte de l'histoire, c'est l'intérêt de l'auteur envers ce texte et, parce qu'il le lit et continue à le lire, celui du lecteur. L'Histoire/Expression est donc à la fois très personnel et aussi un des éléments les plus importants dans la constitution de nos sociétés. Les échanges à ce niveau constituent ce qu'on appelle la culture et est à la base de nos groupes d'appartenance.

Quand est-il du jeu de rôle dans tout ça? Le jeu de rôle se retrouve à emprunter à tous ces divertissements à la

fois. Il offre l'occasion de s'évader, de s'exprimer et de se rencontrer entre amis. Ce qu'il faut toutefois se rendre compte, c'est que bien que le jeu de rôle permet de faire tout ça à la fois, et à des degrés divers, il constitue un bien médiocre représentant de chacun. Ainsi, pourquoi mettre tous ces efforts dans la construction du personnage simplement pour s'amuser entre copains? Pourquoi cette gestion des points de vie quand vous désirez vous prendre pour un super-héros? Pourquoi laisser des dés vous dicter ce que vous avez le droit ou non d'exprimer? Bref, le jeu de rôle, lorsqu'il se concentre sur un seul de ces aspects, est plutôt handicapant. C'est seulement lorsqu'il en jumelle plusieurs qu'il commence à prendre de l'intérêt. Bien qu'il soit possible de ne chercher que de subvenir à un seul besoin avec le jeu de rôle, il existe d'autres médiums, d'autres loisirs mieux adaptés tels que le jeu de société, le jouet ou l'histoire, pour y répondre. Ce modèle du jeu de rôle considère donc qu'au moins deux intérêts sont présents lors d'une partie de jeu de rôle et que les trois sont nécessaires à l'existence même du jeu de rôle, bien qu'à différents niveaux selon les groupes. C'est plutôt par une question d'équilibre entre les trois, et surtout de conscience de cet équilibre, que l'on parviendra à un bon compromis. Nous verrons dans chacune des prochaines sections comment cela peut devenir possible.

## Jeu/Participation

Comme nous l'avons vu, l'axe Jeu/Participation se concentre surtout sur l'aspect social du jeu de rôle, et s'inspire des différents jeux de société. C'est l'aspect où les règles sont les plus importantes mais aussi où l'amusement a le plus sa place. Bien qu'il soit un peu trop poussé de considérer que les êtres humains sont incapables de s'amuser entre eux sans règle, il est simplement assez évident lorsqu'on observe un groupe d'individus en train de s'amuser qu'ils suivent une série de règles, une sorte de code de conduite leur indiquant ce qu'ils peuvent faire et ne pas faire, et comment et quand le faire. Ces règles de conduite ne sont pas toujours explicites et cela peut prendre un certain temps pour un nouvel arrivant pour les découvrir.

Les jeux de sociétés, tout comme les sports et plusieurs autres activités humaines, diminuent de beaucoup ce temps d'adaptation, en offrant des règles claires déterminant qui doit jouer, ce qu'il peut faire et quel est l'objectif à atteindre. Ces règles permettent à des gens qui se connaissent peu de se retrouver dans un cadre clair, garantissant un certain comportement considéré comme adéquat (incluant celui de suivre les règles) et permettant aux gens d'avoir du plaisir ensemble pendant une bonne soirée. On peut se rendre compte de l'importance de ces règles lorsqu'elles échouent à atteindre ces objectifs.

Le cas le plus évident est de mettre deux joueurs de cartes ensemble et de dire à l'un qu'il joue au poker et à l'autre qu'il joue au black jack. Il est clair que la confusion ainsi créée, tant qu'elle est maintenue, va rendre le jeu impossible et désagréable pour les deux joueurs. Ils s'accuseront de tricher, de mal jouer et se disputeront sur les conditions de victoires. Bien sûr, la confusion sera telle qu'il arrive rarement que deux joueurs restent dans une telle condition pendant longtemps sans s'apercevoir qu'ils ne jouent pas au même jeu. Mais que dire lorsque deux joueurs de bridge ou de tarot jouent à des variations différentes du même jeu? Des confusions, des erreurs et même parfois des disputes surviennent, forçant bien souvent les joueurs à arrêter le jeu et à recommencer la partie après s'être mis d'accord sur les règles. Pareillement pour les jeux où des règles floues ou complexes permettent des interprétations parfois contradictoires sur ce qui est permis ou non de faire.

Quand est-il du jeu de rôle? À cause des immenses possibilités qu'offre le jeu de rôle, il arrive souvent que des lacunes existent dans les règles qui provoquent de telles confusions, incluant les désagréments. D'ailleurs, c'est l'une des raisons (et non la seule) de l'existence du rôle de meneur de jeu dans une partie, dont l'une des responsabilités est justement de trancher dans les cas de confusion, afin de ne pas ralentir la partie. Cette solution, bien que souvent adéquate, ne doit pas être abusée au risque de rendre le jeu trop dépendant du bon jugement du MJ, ou de laisser aux joueurs une impression d'arbitraire parfois inadéquate. De conserver des règles simples et claires dans leur application est souvent le meilleur moyen de s'assurer qu'il y ait peu de place à l'interprétation et à la confusion qui peut en résulter. D'offrir des objectifs clairs permet aussi d'atteindre un but similaire. D&D (la première édition) présente un bon exemple de ce qui peut être considéré comme des bons éléments d'un jeu de rôle où l'aspect Jeu/Participation a été particulièrement surveillé, et explique probablement pourquoi ce jeu de rôle, malgré son âge, est resté l'un des plus populaires et qu'il fût très souvent utilisé pour initier de nouveaux joueurs:

- Le jeu contient des objectifs clairs: Explorer des donjons, tuer des monstres et récolter des trésors vont permettre à vos personnages de gagner des points d'expériences et de passer des niveaux.

- Les rôles de chacun sont clairement définis par les classes de personnage et l'alignement et tous les personnages ont leur place dans le jeu, ce qui explique aussi la composition hétérogène et équilibrée de la majorité des groupes de joueurs (du moins au départ).
- Les bonus des statistiques et des objets magiques, les règles sur l'armure, les niveaux, les dés de vie et même l'alignement permettent de déterminer rapidement les capacités du personnage, les choix d'actions possibles, ses chances de succès pour une action donnée et leurs effets.
- Les jets d'initiative permettent à chacun de savoir quand c'est son tour, et les règles de combats sont suffisamment clairs et simples pour permettre des tours de jeu rapides qui s'apprennent rapidement.
- Les règles de magie, tant dans le fonctionnement de la magie que dans la description des sorts, laissent peu de place à l'interprétation, y compris pour des sorts qui pourraient être relativement complexes comme « Détection du Bien et du Mal », « Guérison des blessures majeures » ou « Réincarnation ».

Les versions suivantes du jeu (du moins, celles qui précèdent la troisième édition) ont souvent modifié ces règles pour les rendre plus *réalistes*, les rendant plus souvent qu'autrement très complexes et confuses et aidant rarement à rendre le jeu plus agréable. Le focus ici a été clairement perdu et on ne peut qu'espérer que la troisième édition a fini par arranger les choses quelque peu.

## Jouet/Exploration

Le rôle des jouets dans le développement des enfants de bas âge est bien connu. C'est un objet qui permet de les stimuler, de leur apprendre à manipuler, à découvrir leur univers. Plus tard, le jouet devient un divertissement servant à stimuler l'imagination, la créativité des jeunes et moins jeunes, que ce soit les blocs Lego, les poupées ou les ensembles électroniques. Les jouets basés sur des films, des romans populaires ou des séries télévisées sont particulièrement prisés par leur public, leur permettant d'invoquer l'univers imaginaire qui leur a plu. Le jouet est donc un moyen d'exploration offrant d'immenses possibilités souvent imprévues par les concepteurs mais poursuivant souvent un thème particulier. Il ne contient que rarement un but précis, une règle, ce qui ne l'empêche pas d'être utilisé dans divers jeux, tels qu'un ballon utilisé tant pour jouer au ballon-chasseur ou au basketball.

Le jeu de rôle contient lui aussi sa part du jouet. À travers des mondes et des situations imaginaires, le joueur va découvrir diverses facettes de cet univers, que ce soit les personnages, les situations, les valeurs, l'environnement, la culture, etc. Pour parvenir à ce résultat, le jeu de rôle possède principalement trois outils. Premièrement, un univers suffisamment décrit, qu'on appelle le décor, et qui contiendra les éléments à explorer. Ensuite, des règles dites de simulation, qui sont principalement des mécanismes faisant interagir les éléments de l'univers reliés au jeu, incluant les interactions entre les divers éléments, de façon à les rendre crédibles. Finalement, il y a parfois la possibilité de s'amuser avec les règles elles-mêmes, en ajoutant des contraintes ou mettant en place différents rôle que chacun adoptera en cours de partie.

La diversité est importante vis-à-vis de ces aspects afin de conserver toujours de nouveaux éléments à explorer. Cette diversité n'a toutefois pas à être subtile. Au contraire, une véritable distinction entre les différents éléments est importante, qui soit plus qu'une simple couleur locale. Si subtilité il y a, elle doit être superficielle, la véritable différence devant être bien inscrite dans le concept des éléments. La capacité d'interaction des divers éléments est aussi très importante, permettant de multiplier littéralement les situations à explorer dans le jeu. Un échec à respecter ce besoin finirait par ennuyer les joueurs, qui ne trouveraient plus rien d'intéressant à explorer dans cet univers particulier.

Finalement, il existe dans le jouet un engagement qui se rapproche du contrat de lecture entre un auteur de fiction et ses lecteurs, qu'on appellera, pour le rendre plus générique, le contrat de crédulité ou d'immersion. Ce contrat demande au lecteur d'accepter certains faits, qu'on appellera prémisses, qui transgressent bien souvent sa réalité quotidienne, et de suivre l'auteur sur les implications et les possibilités d'un tel fait. Si, à un certain moment, ces prémisses sont trompées, ou rentre en contradiction avec d'autres prémisses, le lecteur rompt son contrat de crédulité et l'immersion disparaît. On pourrait comparer cela à un jouet qui se brise, ne fait pas ce qu'on s'attendrait de lui ou s'avère tout simplement trop compliqué pour maintenir l'intérêt.

L'axe Jouet/Exploration se retrouve bien dans un type de littérature, ou de paralittérature si vous préférez, soit celui des mondes imaginaires. Ce genre se distingue du fantastique dans le fait que l'évènement invraisemblable n'est pas exceptionnel, mais constitue bel et bien la réalité du roman, une réalité que le lecteur sera invité à découvrir et à explorer à travers le roman. De bons exemples de tels romans sont *The Lord of the Ring*, de John Ronald Reuel Tolkien, et *Dune*, de Frank Herbert. Un excellent texte pour vous introduire aux mondes imaginaires est le mémoire de littérature comparée de Benoît Cherel, *Les Mondes Imaginaires*<sup>7</sup>.

Lorsqu'on recherche le Jouet dans les jeux de rôle sur le marché, il est étonnant de constater que, bien souvent, c'est cela qui fait vendre le jeu. Que ce soit l'univers dans *Rêve de Dragon*<sup>TM</sup>, le système de magie dans *Ars Magica*<sup>TM</sup>, ou les différentes planètes de *Mega III*<sup>TM</sup>, l'aspect Jouet, par sa diversité et ses nombreuses possibilités est souvent ce qui permet au jeu de se démarquer des autres.

## Histoire/Expression

Pourquoi racontons-nous des histoires? Les raisons varient et sont nombreuses. Toutefois, on admet généralement que l'auteur possède un message ou une question qu'ils désirent proposer au lecteur qui, espère-t-il, produira le même intérêt qu'il a ressenti lui-même. C'est cet intérêt, et particulièrement, l'expression de cet intérêt qui constitue le point central de l'histoire.

Dans un univers fictif, les personnages, les situations, les lieux et même le temps deviennent le médium qui servira à exprimer cet intérêt, à le partager avec les autres joueurs. Ces éléments deviennent une sorte de projection de notre propre monde, ou plutôt d'une certaine idée des auteurs. Que ce soit le concepteur (à travers le concept de l'univers, et les règles favorisant tels ou tels types d'actions), le scénariste (par le choix des situations et la résolution du scénario), ou les joueurs eux-mêmes (par les choix que prennent leurs personnages, et les objectifs qu'ils se posent), le jeu devient la projection de leurs valeurs, de leurs croyances, de leurs rêves ou de leurs cauchemars. On se rencontre que les mêmes personnages, les mêmes thèmes, les mêmes décisions reviennent souvent.

Un bon jeu de rôle devra veiller à bien répondre à cette demande. Comme cet axe est très personnel, il est difficile pour un jeu de rôle de répondre adéquatement à n'importe quelle histoire proposée par les joueurs. Le choix du jeu de rôle se fera donc bien souvent en fonction de la capacité du jeu à répondre à ce besoin du joueur qui l'achète et son désir d'y jouer correspondra à son désir d'exprimer l'intérêt particulier qu'il a pour ce jeu, ce qui constituera son Histoire.

Pour vraiment favoriser cet axe, le jeu devra offrir un certain contrôle sur des éléments de l'Histoire, et ce, tant pour le MJ que pour les joueurs. La majorité des jeux n'offre de véritable contrôle qu'à travers les règles de combats, si bien qu'il ne faut pas s'étonner que la majorité de l'expressivité des joueurs passent à travers ces climats du jeu de rôle: tel joueur cherchera à maîtriser plutôt qu'à tuer, un autre fera preuve d'une cruauté extrême envers certaines créatures, un autre cherchera à défendre la veuve et l'orphelin et un autre à soigner tout ce beau monde.

Une problématique importante concernant cet aspect est celle de la compatibilité des Histoires de chacun. Ici, il ne s'agit pas tant d'être en désaccord sur un sujet donné mais de ne pas partager le même intérêt sur quelque chose. La conciliation de ces intérêts peut être faites de façon implicite, en cours de jeu, ou explicitement, avant la partie. Elle peut aussi être imposée par les règles, le scénario ou le MJ, mais à ce moment, l'intérêt du joueur n'est plus soutenue et on se retrouve plutôt dans l'aspect Jeu/Participation, qui veille à la bonne harmonie du groupe. Le joueur devra alors accepter de porter son intérêt sur l'Histoire commune qui lui est imposée ou de quitter la partie.

## GNS et le modèle des Jouets

Il est tentant de rapprocher les composants du modèle des Jouets des trois parties du GNS. Toutefois, ces deux modèles ne s'expriment pas au même niveau. Particulièrement, il faut faire attention de ne pas associer chacun des

---

<sup>7</sup> <http://membres.lycos.fr/altaride/Autres/Memoire/litterature.htm>

trois aspects à un mode particulier du GNS, chaque mode incluant chacun des trois aspects et chaque aspect participant souvent activement à un des modes.

Le modèle des Jouets se rapprochent bien plus, par sa nature, du « Grand Modèle » que des trois composants du GNS. Ainsi, on pourrait noter une forte similitude entre l'aspect Jouet/Exploration et les éléments d'Exploration du modèle. L'aspect Jeu/Participation s'étend du Contrat Social aux Techniques et est particulièrement représenté par le Système et le Principe de lumpley. Quant à l'aspect Histoire/Expression, il est surtout présent dans la Prémisse et les Propositions Créatives. La partition est toutefois loin d'être aussi claire, au contraire! La prémisse de base du modèle des Jouets est que chaque composant du jeu de rôle participe idéalement à chacun des trois aspects et qu'il est donc possible d'en discuter de trois points de vue différents.

Une des grosses différences entre le GNS et le modèle des Jouets est dans l'orientation qu'ils prennent quant à la réponse du jeu de rôle vis à vis des besoins des joueurs et des conflits qu'il peut en résulter. Dans le GNS, l'accent est mis sur la mise en place d'une prémisse claire qui aura priorité dans tout conflit survenant en cours de partie. Dans le modèle des Jouets, l'accent est mis sur la présence de besoins minimaux qui doivent être adressés pour rendre la partie plaisante pour tous. Les deux approches sont cohérentes en elles-mêmes et, à mon avis, aussi bonnes l'une que l'autre.

Il est toutefois intéressant de constater, en visitant chacun des articles sur le sujet, que la majorité des pièges invoqués par Ron Edwards peuvent s'exprimer comme un manquement dans un des aspects du modèle des Jouets. Une version future de cet article en fera une étude plus détaillée et mettra aussi en relief comment chacun des modes du GNS utilisent les aspects dans leur réalisation.

## Le jeu gigogne

Thierry Lahondes a publié sur [jdr-creation](http://jdr-creation.com)<sup>8</sup> une description du jeu de rôle en tant que jeu gigogne, un peu comme les poupées gigognes, qui contiennent une poupée, qui contiennent une poupée, etc. Dans ce modèle, Thierry Lahondes définit 9 jeux qui constituent, selon lui, les composants de base du jeu de rôle. Les jeux sont le jeu de hasard (421), le jeu d'énigme (Trivial Poursuite), le jeu de simulation (Simulateur de libre arbitre), le jeu de relation (la veillée), le jeu d'énigme (jeu du sphinx), le jeu de communication (la discussion), le jeu de rhétorique (les marionnettes des mots), le jeu d'acteur (le théâtre) et le jeu d'auteur (le conte). Nous allons discuter de chacun de ces éléments, de la place qu'ils ont dans le modèle des Jouets et de ce qu'ils apportent au jeu de rôle.

## Le jeu de hasard (421)

Dans le modèle gigogne, le hasard est considéré comme « le sel du jeu ». Du point de vue du modèle des Jouets, cette attribution fait du jeu de hasard un élément du composant Jeu/Participation. On cherche ici à créer un intérêt ludique au jeu. Toutefois, je ne crois pas que le hasard soit nécessaire à cet effet, du moins un hasard généré aléatoirement. La simple interaction entre les joueurs, avec leurs multiples possibilités d'agir est bien suffisant pour créer ce « sel du jeu » capable de pimenter une partie.

Le modèle gigogne parle aussi du jeu de hasard comme un des deux concepts pour « simuler la réalité », l'autre concept étant le bon sens. Cette *simulation* peut être vue sous deux angles différents: soit comme élément pour limiter l'arbitraire du MJ ou des joueurs, il est alors un élément de Jeu/Participation, car il détermine les conditions d'avancement du jeu, de ce qui est possible de faire et sous quelles conditions, bref, le déroulement du jeu. À ce niveau, je crois encore que le hasard n'est pas nécessaire. D'autres mécanismes (système de vote, de points, de tour réglementaire, etc.) ont déjà fait leurs preuves à cet effet dans de nombreux jeux tels que Nobilis™ et Universalis™.

L'autre point de vue est d'envisager le hasard soit comme moteur mécanique de la simulation (qui crée des événements aléatoires choisis dans la réalité fictive), ou comme représentant la nature indéterministe de la réalité fictive simulée. Ce point de vue appartient à la composante Jouet/Exploration de notre modèle et, comme le dit lui-même l'auteur du modèle gigogne, n'est qu'un seul des deux concepts permettant de simuler la réalité. Le hasard peut très bien n'avoir aucune place dans un jeu de rôle donné, sans pour autant affecter la qualité de l'expérience des participants.

---

<sup>8</sup> <http://fr.groups.yahoo.com/group/jdr-creation/>

Dans tous les cas, je ne crois pas que le hasard soit un élément essentiel du jeu de rôle, du moins tels que défini dans notre modèle. La présence de jeu comme Nobilis™, Ambre™ ou Heritage©, où aucun hasard n'intervient dans la partie sont à mon avis de bonne preuve que le jeu de hasard, bien qu'il se retrouve dans plusieurs jeux, n'est pas un élément essentiel du jeu de rôle.

## le jeu d'énigme (Trivial Pursuit™)

Cet élément est peu détaillé dans le modèle. On y dit que « les participants peuvent parfois avoir à résoudre des problèmes » et que, « ces derniers peuvent être du même ordre d'idée que ceux de tout autre jeu de société. » Ça pourrait nous laisser croire que le composant Jeu/Participation couvre bien cet aspect, mais je crois que la « dimension intellectuelle » dont parle l'auteur, « plus ou moins importante selon le style des participants » laisse entendre l'occasion d'utiliser le jeu de rôle comme un véhicule d'échange de nos connaissances et de nos opinions sur différents sujets. Ces éléments se retrouvent de façon très marquée dans le composant Histoire/Expression du modèle des Jouets.

## Jeu de simulation (Simulateur de libre arbitre)

Ici, l'auteur met l'accent sur la résolution de problèmes « [ramenés] à des situations concrètes. » Il nous dit en quelque sorte que le plaisir du jeu de rôle se retrouve dans le fait que les problèmes rencontrés ne sont pas purement abstraits mais permet la « simulation de choix [et] de conséquences. » Particulièrement, « [les] participants peuvent expérimenter [...] toutes sortes de comportements, d'actes, voir(*sic*) de sensations. » Ces éléments ramènent tous au composant Jouet/Exploration du jeu de rôle, qui en stipule exactement les mêmes objectifs.

## Jeu de relation (la veillée)

Ici, l'auteur s'intéresse nettement à l'aspect grégaire du jeu de rôle qui « permet de retrouver [un] contact avec les gens. » On pourrait aisément classer ce contexte dans le domaine Jeu/Participation, qui exprime très bien le désir des participants de faire une activité *ensemble*. Toutefois, l'auteur compare un peu plus loin cet élément au « plaisir de converser sans but avec des amis. » Bien qu'il soit clair que cette activité soit très agréable en elle-même, je ne crois pas qu'elle puisse être défini comme du jeu de rôle. Une partie de jeu de rôle peut être entrecroisée d'échanges hors contextes, de discussions, etc., mais cela ne fait généralement pas partie du jeu lui-même. D'ailleurs, ce comportement, lorsqu'il prend trop de place, finit par devenir nuisible au jeu et plusieurs joueurs demandent explicitement que toute conversation hors jeu soit interdite en cours de partie. Une telle interprétation du jeu de relation n'est donc pas, à mon avis, une partie intégrante du jeu de rôle, bien que le plaisir de se rencontrer, de faire une activité ensemble, comme le suggère les prémisses de la description, en fasse partie.

## Jeu d'énigme (le jeu du sphinx)

Ici, l'auteur compare le jeu de rôle à un roman policier et au plaisir du lecteur qui « cherche activement à découvrir le meurtrier avant la dernière page. » Nous avons fait déjà la même comparaison pour le composant Jeu/Participation, la résolution d'énigme (incluant la recherche de meurtrier) pouvant devenir une part active de la mise en place des objectifs du jeu de rôle.

On peut toutefois se demander si cette composante est nécessaire à tout jeu de rôle. Est-il possible d'avoir un jeu de rôle sans énigme? Même en considérant la résolution de problèmes comme une forme d'énigme, je ne crois pas que cette composante soit nécessaire au jeu de rôle, bien que je n'en nie nullement l'utilité pour la création d'objectifs nécessaires pour capter l'intérêt des joueurs et donner un sens au jeu. Bien que de tels moyens restent à être définis, il est fort possible qu'il existe une façon de créer des objectifs capables de maintenir l'intérêt des participants sans pour autant faire intervenir des énigmes ou la résolution de problèmes. D'ailleurs, le jeu de certains joueurs se résume parfois bien plus à des expérimentations simples ou à un jeu théâtral expressif qui ne contient nulle réflexion ou désir de résolution de problème. Le jeu du sphinx serait donc un élément optionnel du jeu de rôle.

## Jeu de communication (la discussion)

Ici, l'auteur décrit le « bon jeu de rôle [comme] un consensus auquel arrivent tous les participants. » Ce consensus implique clairement une relation de groupe, tels que nous l'avons vu dans le composant Jeu/Participation. Toutefois, l'auteur ajoute que « [le] plaisir peut être de le faire rapprocher de sa vision. Pour cela, il faut convaincre. » Cet aspect correspond beaucoup à l'expression d'une opinion, à un échange tels que défini dans le composant Histoire/Expression. Ce composant semble être l'objectif premier de cet élément du modèle gigogne, le consensus n'étant achevé que par les règles de discussions établies de façon implicite ou explicite dans le composant Jeu/Participation.

## Jeu de rhétorique (la marionnette des mots)

Dans le jeu de rhétorique, l'auteur nous parle du plaisir des mots, de jouer avec les mots. Ce plaisir ne fait pas explicitement parti du modèle des jouets, bien qu'il puisse aussi se retrouver dans chacun des trois: dans Jeu/Participation, comme jeu d'esprit, dans Jouet/Exploration, pour le plaisir d'explorer le langage, de jouer avec ce dernier, et dans Histoire/Expression, pour le plaisir de faire partager la beauté de la langue. Toutefois, le plaisir des mots est bien particulier et nul besoin que le jeu de rôle soit directement orienté vers la langue pour être intéressant à jouer. Les joueurs qui apprécient auront bien du plaisir à *parfumer* leurs scènes de jeux de mots savoureux ou de descriptions magnifiques, et les concepteurs de jeu qui désirent mettre l'accent sur cet aspect du jeu de rôle pourront le faire dans la description de leurs univers ou en mettant au point un système de résolution par analogie ou basé sur les qualités descriptives. Toutefois, ces éléments restent, à mon avis, optionnels au jeu de rôle, bien que très intéressants.

## Jeu d'acteur (le théâtre)

L'auteur parle ici de « la joie de se montrer convaincant dans la peau d'une autre personne et de faire partager les joies, les peines et les passions d'une marionnette. » Cet élément fait clairement partie du composant Histoire/Expression, qui est constitué en bonne partie de cet élément. Toutefois, on aimerait rajouter que le plaisir d'acter, c'est aussi le plaisir de prendre le rôle de quelqu'un d'autre, d'un héros. C'est le plaisir de s'évader, de faire semblant, d'expérimenter de nouvelles sensations, plaisir qui se retrouve dans le composant Jouet/Exploration du modèle.

## Jeu d'auteur (le conte)

L'auteur du modèle de jeu gigogne considère ce dernier élément comme la « quintessence du jeu de rôle », « ce qui peut un jour donner ces lettres de noblesses au jeu de rôle. » Le jeu d'auteur, c'est « faire à plusieurs une histoire qui donne du plaisir. » Dans le modèle des Jouets, cet aspect est principalement rencontré dans l'axe de l'Histoire/Expression, mais aussi dans la définition même du jeu de rôle. Faut-il pour autant parler de quintessence? Je ne crois pas que le jeu de rôle gagnera ces lettres de noblesses à ce niveau, du moins en comparaison avec de véritables contes à quatre mains ou au théâtre d'improvisation. Ces activités se consacrent entièrement à l'aspect Histoire/Expression, ignorant tous les autres aspects du jeu de rôle. Ce sont des activités qui, en elles-mêmes, sont très intéressantes, mais qui, à mon avis, ne sont pas du jeu de rôle. Comme il a déjà été dit, si tel est bien la quintessence du jeu de rôle, pourquoi le laisser pâtir des jets de dés, des statistiques, d'énigmes qui risquent d'être ignorées ou non résolues, et de tous les autres risques que le jeu de rôle, tels qu'il est pratiqué actuellement, encours vis à vis de la trame narrative de l'histoire?

Le jeu de rôle ne gagnera ses lettres de noblesses que si on commence à l'accepter tels qu'il est, en entier, sans mettre plus d'emphase sur un aspect ou un autre que l'on juge plus important que les autres. C'est par sa fantastique intégration de plusieurs divertissements, permettant à la fois de s'évader, de se donner un défi et de s'exprimer, tous ensemble, que le jeu de rôle est extraordinaire. Sinon, il y a bien longtemps que les gens auraient abandonné tous ces dés et ces règles qui n'ont que si peu à faire dans l'histoire elle-même.

## La diversité de la gigogne

Comme nous venons de le voir, le modèle gigogne se retrouve bien représenté dans le modèle des Jouets.

Toutefois, certains éléments du modèle gigogne me semble de trop pour offrir un véritable modèle générique du jeu de rôle et contient donc le risque de ne pas offrir un éventail complet des possibilité du jeu de rôle. Le modèle gigogne présente toutefois un intérêt certain pour la diversité des jeux qu'ils présentent, qui sont autant de source d'inspiration pour diversifier et améliorer les jeux de rôle. Une collection plus complète des différents mécanismes mis en œuvre dans ces jeux pourrait s'avérer très intéressante, ainsi que les effets des jeux sur les divers composants du modèle des Jouets.