



HAL
open science

JEU DE ROLE, JEU DE RECIT : LA BATAILLE POUR L'HISTOIRE

Vivien Féasson

► **To cite this version:**

Vivien Féasson. JEU DE ROLE, JEU DE RECIT : LA BATAILLE POUR L'HISTOIRE. Jeu de Rôle 2017: Engagements et Résistances, Université Paris 13, Jun 2017, Saint-Denis, France. hal-02504410

HAL Id: hal-02504410

<https://hal.science/hal-02504410>

Submitted on 10 Mar 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Colloque Jeu de Rôle 2017: Engagements et Résistances (Université Paris 13)

16-18 juin 2017

JEU DE ROLE, JEU DE RECIT : LA BATAILLE POUR L'HISTOIRE

par Vivien Féasson

Abstract

Français : ce papier, présenté à l'occasion du colloque « Jeu de Rôle 2017: Engagements et Résistances » organisé par l'Université Paris 13, se veut une forme de panorama rapide des courants et pratiques visant à faire du jeu de rôle une pratique productrice de récits structurés, en partant des premiers modules « Dragonlance » pour s'arrêter au mouvement « storygame » et à plusieurs écoles du jeu de rôle grandeur nature « Nordique ».

English: this paper, introduced during the « Jeu de Rôle 2017: Engagements et Résistances » colloquy at Paris 13 University, constitutes a short panorama of the different schools and practices that aim specifically at turning roleplaying games into structure story-making exercises, starting with the first “Dragonlance” modules to finish with the “storygame” movement and a few “Nordic” Live Action Roleplaying Game movements.

Introduction

Les événements d'une partie de jeu de rôle ne peuvent être dits appartenir à une « histoire ». Ce sont des happenings. Les jeux d'histoires ne sont donc pas des jeux de rôle, et aucune personne s'intéressant à l'histoire ne devrait avoir le droit de dire qu'elle fait du jeu de rôle. Aucun jeu de rôle n'a la moindre chose à voir avec l'histoire ou les histoires ou les récits ou quoi que ce soit d'autre. Nous devons éliminer toute référence au mot « histoire » de nos jeux de rôle. L'histoire ne doit plus être autorisée à nous souiller¹.

Tels sont les mots, ironiques mais évoquant cependant un rejet bien réel, qu'emploie le blogueur polémique Kasimir Urbanski, plus connu sous le pseudonyme du RPGPundit, à l'égard des « storygames », un type de jeux qu'il déteste au point de qualifier leurs pratiquants de porcs (« swines »²) tout en les accusant de comploter pour faire du jeu de rôle qu'il aime le jeu d'histoires qu'eux vénèrent prétentieusement.

Certains défenseurs du mouvement O.S.R³. ne sont ainsi pas tendres avec les amateurs de *storygames*, et inversement. Une véritable guerre de valeurs a lieu en ce moment même dans le paysage rôliste anglo-saxon qui, si elle dépasse largement le cadre ludique et les limites de cet article, nous a néanmoins poussés à nous interroger sur l'origine du terme et les réalités qu'il recouvre (cette interrogation se nourrit également de notre pratique, et des sensations différentes qu'il nous a été possible d'expérimenter en pratiquant des jeux pourtant généralement regroupés sous le même terme générique de « jeux de rôle »).

Que sont les *storygames* ? Existents-ils seulement ? Diffèrent-ils véritablement des jeux de rôle ? Ne s'agit-il pas au fond, comme on le dit souvent, d'un terme un peu fourre-tout, insultant, dont le but réel serait de pouvoir désigner les jeux que l'on n'aime pas ? Après tout, ceux-là même que le RPGPundit accuse de se vautrer dans le *storygaming*, ne désignent-ils pas, à leur tour, d'autres jeux comme étant « inféodés à la déesse histoire », les

1 Kasimir URBANSKI, *What Is Roleplaying*, 16 septembre 2013, <http://rpgpundit.blogspot.fr/2013/09/what-is-roleplaying.html>, consulté le 25 février 2018 (la traduction est de nous).

2 Kasimir URBANSKI, *Swine*, 16 septembre 2013, <http://rpgpundit.blogspot.fr/2013/09/swine.html>, consulté le 25 février 2018.

3 Pour « *Old School Revival* » ou « *Old School Renaissance* », selon l'interlocuteur. Mouvement visant à faire revivre ou à moderniser des pratiques liées aux débuts du jeu de rôle (en particulier à *Dungeons & Dragons*).

traitant de « machines à saucisse » avant de s'en détourner⁴ ? N'est-on pas, au fond, toujours le *storygamer* de quelqu'un ? À moins qu'il ne s'agisse au contraire d'un mouvement cohérent proposant un tout nouveau chemin ludique à suivre ?

Nous vous proposons dans cet article de faire un tour d'horizon de la production rôliste, dont ont été dégagés trois « courants » principaux que nous estimons susceptibles de mériter le titre de *storygames*.

Notons enfin que, si la littérature traitant du sujet est relativement abondante, son caractère largement amateur et son éparpillement entraînent un certain manque de cohérence, notamment en ce qui concerne l'usage de termes apparentés à la narratologie, incohérence à laquelle vient s'ajouter la difficulté posée par les différences entre l'anglais et le français. Pour plus de simplicité, nous avons donc décidé de fixer pour cet article certaines définitions :

- Le mot « récit » (qui traduit généralement le terme « narrative ») : selon Genette, il s'agit là de la représentation d'un événement ou d'une série d'événements par le biais du langage⁵ (le plus souvent sous forme écrite, mais aussi orale).

- Le mot « histoire » (qui traduit généralement le terme « story ») : l'histoire est composée des événements dont le récit parle, considérés comme « réels » dans le cadre de la fiction, comme appartenant à la diégèse⁶. L'histoire ne coïncide jamais exactement avec son récit, même en jeu de rôle où la frontière pourrait sembler abolie (les « joueurs-spectateurs » découvrent, après tout, les événements au moment même où ceux-ci sont invoqués, la narration se fait au présent, la progression s'effectue le plus souvent linéairement et selon un ordre chronologique, etc.). Impossible en effet de prétendre à la parfaite coïncidence entre le temps du jeu et le temps fictionnel : les ellipses sont fréquentes, de même que les étirements temporels (dus notamment à la mise en pratique des mécaniques de jeu), sans oublier les commentaires métafictionnels et les nombreuses périodes de hors-jeu.

4 Romaric BRIAND (animateur), « Podcast JDR : Responsabilité, Positionnement et Machines à Saucisses » [document audio électronique], 15 mai 2014, <https://podcloud.fr/podcast/lacellule/episode/podcast-jdr-responsabilite-positionnement-et-machines-a-saucisses>, consulté le 03/01/2015 ; Ron EDWARDS, *Re: Can someone explain the true reason behind « traits » (PTA style) to me?*, 11 septembre 2008, <http://www.indie-rpgs.com/forgem/index.php?topic=26752.msg254853#msg254853>, consulté le 25 février 2018.

5 Gérard GENETTE, *Figures II*, Paris, Éditions du Seuil, « Tel quel », 1979, p.49.

6 La diégèse est l'univers spatio-temporel désigné par le récit. Voir Jaakko STENROS et Henri HAKKARAINEN, « The Meilahti Model », in GADE Morten, SANDER Mikkel et THORUP Line (dir.), *As Larp Grows Up* [document électronique], 2003, <https://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>, consulté le 4 avril 2017, p. 56-64.

Nous considérerons donc que le récit d'une partie de jeu de rôle englobe ce qui est dit par les joueurs (y compris à travers l'utilisation de mécaniques de jeu), quand l'histoire est faite des événements fictionnels auxquels le récit fait référence. Nous ne donnerons en revanche pas ici de définition de ce qui constituerait une « bonne » histoire, les critères derrière une telle affirmation demeurant lourdement subjectifs et sortant largement des limites de cet article.

1 Le *storygame* comme raidissement du jeu de rôle traditionnel

L'histoire est connue : en 1974, Gary Gygax et Dave Arneson publient, via leur société Tactical Studies Rules Inc. (TSR), les règles du jeu *Dungeons & Dragons*⁷, à partir des règles d'un jeu tactique permettant de gérer des escarmouches dans des univers médiévaux-fantastiques⁸. Cette publication hybride, équilibre instable et à moitié assumé entre stratégie, découverte d'univers virtuels et création artistique à plusieurs, sera à l'origine d'un loisir nouveau qui perdurera jusqu'à nos jours.

Le jeu de rôle est alors avant tout un jeu d'exploration tactique prenant place dans un monde parallèle créé majoritairement dans l'esprit des participants ou plutôt d'un des participants, le « Maître du jeu » (« Game Master », aussi appelé « Referee » ou « Dungeon Master » en fonction des jeux). Si, dès l'introduction de la première édition, les auteurs convoquent l'imagination des lecteurs, ils n'en insistent pas moins d'abord sur les aspects les plus « matériels » de l'univers ainsi que sur la crédibilité du cadre, notamment à travers plusieurs injonctions à l'usage de cartes et de plans. Les versions « Holmes » et « Advanced Dungeons and Dragons », sorties respectivement en 1977 et 1978⁹, ne s'éloignent guère de cette première vision : le Maître du jeu se voit certes encouragé à dramatiser ses descriptions et concevoir un passé diégétique à son univers, mais le cœur de l'expérience ludique demeure essentiellement exploratoire et tactique. Le bon groupe de joueur est toujours celui qui sait vaincre les obstacles et fuir quand cela se révèle nécessaire, peu importe si cela implique de multiples allers et retours entre la ville et l'ancre du mal. Le manuel des joueurs de la version révisée de 1983 (la célèbre « boîte rouge ») demande de son côté explicitement aux joueurs

7 David ARNESON et Ernest Gary GYGAX, *Dungeons and Dragons*, Lake Geneva, T.S.R., 1974.

8 Ernest Gary GYGAX et Jeff PERREN, *Chainmail*, Lake Geneva, Guidon Games, 1971.

9 David ARNESON et Ernest Gary GYGAX, *Dungeons and Dragons*, Lake Geneva, T.S.R., 1977 ; Ernest Gary GYGAX, *Players' Handbook*, Lake Geneva, T.S.R., « Advanced Dungeons and Dragons », 1978.

de ne donner à leurs personnages que des convictions éthiques ou religieuses qu'à la condition que celles-ci demeurent en arrière-plan et n'affectent pas la partie¹⁰.

Si l'on en croit Paul Mason, les balbutiements, dans des fanzines de la fin des années 1970, de ce que l'on pourrait appeler la « théorie rôliste », se concentrent au départ sans surprise sur des problématiques de simulation physique et de stratégie¹¹. Il semblerait cependant que dès les années 1980 certains débats aient touché aux domaines de l'interprétation du personnage et de l'immersion dans le récit, et que plusieurs discussions aient porté sur l'application potentielle de la notion d'auteur au Maître du jeu (envisagé alors comme créateur d'un univers plus que comme un scénariste).

À partir de 1984, une série d'aventures (de « modules ») publiées pour *Advanced Dungeons & Dragons* va proposer, de manière officielle cette fois, une approche assez nouvelle dans son jusqu'au-boutisme. La paternité de la saga *Dragonlance* revient à l'écrivain Tracy Hickman, qui propose à T.S.R. de créer une série de douze livrets arrangés selon ce qui ressemble à une véritable ligne narrative. Les suppléments sont lancés en même temps qu'une série de romans mettant en scène les mêmes personnages et suivant une trame globalement identique. Dès le premier volume, *Dragons of Despair*¹², Hickman fait ainsi montre de sa volonté de raconter une véritable histoire digne des cycles épiques de fantasy¹³ ; le Maître du jeu devient même une sorte de narrateur homodiégétique puisqu'il incarne Astinus, Gardien des Traditions du Monde (« *Lorekeeper of the World* »), témoin privilégié des événements. Les personnages fournis d'emblée aux joueurs disposent de leur côté d'un passé relativement développé et de motivations psychologiques complexes (voir par exemple le personnage de Tanis, pris entre deux mondes et deux amours). La carte des territoires à explorer, quant à elle, semble au premier abord définir des parcours relativement libres (comme c'est souvent le cas dans ce type de produit) mais présente en réalité de nombreux « murs invisibles », généralement constitués de hordes infinies d'ennemis forçant les aventuriers à battre en retraite et à repartir dans la direction voulue par l'auteur.

10 David ARNESON *et al.*, *Players' Manual*, Lake Geneva, T.S.R., « Dungeons & Dragons », 1983, p.24.

11 Paul MASON, « In Search of the Self » in Markus MONTOLA et Jaakko STENROS (éd.), *Beyond Role and Play* [document électronique], Helsinki, Ropecon ry, 2004, <https://nordiclarp.org/w/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf>, consulté le 20 mai 2017, p. 1-14.

12 Tracy HICKMAN, *DL1: Dragons of Despair*, Lake Geneva, T.S.R., « Dragonlance », 1984.

13 « DRAGONLANCE contains a story. » *Ibid.*, p. 3.

Le deuxième épisode de la série, *Dragons of Flame*¹⁴, commence par résumer les exploits précédents des personnages selon un régime littéraire aux accents épique avant de traiter du problème posé par la mort éventuelle et prématurée de personnages cruciaux pour l'histoire (la solution consistant à tricher avec les règles, à ne pas montrer le corps pour pouvoir faire revenir le soi-disant défunt). Vient ensuite le corps du module avec la description d'un certain nombre d'événements numérotés (les personnages vont être capturés par leurs ennemis, rencontrer leurs nouveaux alliés, s'enfuir, etc.). Si les modules de *Dungeons & Dragons* sont coutumiers de ce type de présentations, la saga innove encore une fois en imposant l'ordre dans lequel les joueurs en feront l'expérience (l'événement 2 devant nécessairement suivre le 1 et précéder le 3). L'histoire créée à travers le jeu tend ainsi à se rapprocher fortement de celle écrite dans les suppléments mais aussi dans les romans dérivés ; il devient même possible d'imaginer des lecteurs des romans et des joueurs discutant des rebondissements de l'intrigue comme s'ils partageaient une même expérience.

Ce n'est sans doute pas un hasard si certains amateurs de *Dungeons & Dragons* et du mouvement O.S.R. rejettent aujourd'hui la saga *Dragonlance*, considérant son apparition comme le moment où leur jeu a basculé dans le « storygaming¹⁵ ».

La série constitue néanmoins un cas un peu à part dans l'histoire rôliste : la majorité des jeux à paraître vont en effet davantage proposer une expérience en équilibre instable entre défis à résoudre, immersion dans l'univers de jeu et création d'une histoire captivante, le tout généralement couronné par cette injonction, à la fois floue et enivrante : « Venez vivre une aventure ! ». Dans *Hurlements*, Jean-Luc et Valérie Bizien parlent ainsi de mettre en place « une situation problème que les joueurs devront résoudre par la combinaison des différents talents de chacun de leurs personnages », tout en mentionnant « Le plaisir qu'on retirera d'une partie durant laquelle on aura vu un personnage prendre vie ». Pour eux, le jeu de rôle « offre l'évasion, le rêve commun, éveillé, l'aventure permanente », il est « une partie d'échecs vivants où l'imagination est la reine et les esprits créatifs ses rois¹⁶. » La deuxième édition de *Runequest* parle d'abord d'un jeu de développement de personnages simulant ce

14 Douglas NILES, *DL2: Dragons of Flame*, Lake Geneva, T.S.R., « Dragonlance », 1984.

15 Voir par exemple James MALISZEWSKI, *How Dragonlance Ruined Everything*, 28 avril 2008, <http://groggardia.blogspot.com/2008/04/how-dragonlance-ruined-everything.html>, consulté le 25 février 2018 et Kasimir URBANSKI, *Have I Come to Bury Dragonlance? Or Praise it?*, 13 juin 2014, <http://therpgpundit.blogspot.com/2014/06/have-i-come-to-bury-dragonlance-or.html>, consulté le 25 février 2018.

16 Jean-Luc BIZIEN et Valérie BIZIEN, *Livret de règles*, Morestel, Dragon radieux, « Hurlements, le Jeu de l'Initié », 1989, p.17.

processus appelé « vie », mais dans lequel on jouerait également un rôle comme il est possible d'en trouver dans les pièces de théâtre radiophonique ou les théâtres de marionnettes improvisés¹⁷ ; le but premier resterait cependant de s'amuser en jouant un aventurier traversant des épreuves conçues par un Maître du jeu comme autant de défis tactiques. La troisième édition du même jeu (la première à être traduite en français) évoque enfin l'absence de gagnants et de perdants – même les aventuriers morts en cours de partie pourront toujours s'enorgueillir d'un trépas glorieux¹⁸. Personne ne gagne non plus dans le *Rêve de Dragon* de Denis Gerfaud, ou bien tout le monde à la fois ; à moins qu'on ne gagne en faisant survivre son personnage assez longtemps pour pouvoir vivre le plus grand nombre possible d'aventures¹⁹ ? Nous sommes ici en présence d'un conte en construction auquel les auditeurs ont le droit et le devoir de participer mais aussi d'un jeu, avec des règles strictes et un hasard « cohérent²⁰ ».

Certains titres cependant vont tenter de s'affranchir de cet équilibre précaire voire contradictoire pour tirer le jeu de rôle du côté du récit. L'un d'eux marquera tout particulièrement les esprits au début des années 1990 : *Vampire: The Masquerade* de Mark Rein•Hagen. S'il n'est pas le premier à s'affirmer, non comme jeu de rôle, mais comme « storytelling game » (« jeu de l'art du conteur » en français), *Vampire* demeure sans doute le plus influent. Dans sa déclaration d'intentions, la seconde édition évoque ainsi la tradition orale du conte, l'auteur déplorant la passivité dans laquelle les hommes se seraient enfermés par la faute de la télévision et des livres²¹. Officiellement, le jeu propose de rendre sa vigueur à la tradition orale de l'humanité, de faire à nouveau des mythes et des légendes une part de notre vie. L'équilibre instable sur trois pieds n'est cependant pas encore en passe d'être résolu : si le rôle du Maître du jeu (appelé « Storyteller ») est de créer et raconter une histoire pour le plus grand plaisir des autres participants, le joueur, lui, doit encore faire son possible pour « gagner la partie », tout en étant considéré comme un acteur de théâtre improvisé²². La « règle d'or », enfin, rappelle qu'en cas de doute, imagination et narration

17 Steve PERRIN *et al.*, *Runequest*, Albany, CA, Chaosium, 1980, p.3.

18 Greg STAFFORD *et al.*, *Runequest*, traduit par Philippe DOHR et Robert THIEL, Montigny les Metz, Oriflam, 1987, p.10.

19 GERFAUD Denis, *Livre 1 : L'Aventure*, Paris, Nouvelles Editions fantastiques, « Rêve de Dragon », 1985, p.7.

20 *Ibid.*, p. 6.

21 Mark REIN•HAGEN *et al.*, *Vampire: the Masquerade*, Clarkston, White Wolf Publishing, 1997, p.14.

22 *Ibid.*, p. 14-15.

prévalent sur toutes les autres considérations, car elles sont seules capables de rendre toute la beauté et la complexité du réel²³.

Ce n'est certes pas une véritable nouveauté puisque le Maître du jeu se voyait déjà encouragé à modifier les règles dans « *Advanced Dungeons & Dragons* », mais il y était alors autorisé au nom du bon déroulement de la partie et non de l'histoire²⁴. Avec l'arrivée de *Vampire*, on assiste ainsi non pas à un véritable bouleversement des mécaniques de jeu mais à l'apparition d'une nouvelle hiérarchisation des priorités gouvernant ces mêmes mécaniques : de jeu-incarnation-histoire, on passe progressivement à histoire-incarnation-règles.

D'autres jeux vont apporter des idées nouvelles, susceptibles de renforcer la cohérence du récit dans la partie de jeu de rôle. *Everway* propose ainsi trois systèmes de résolution des actions : *karma* (comparaison des capacités des personnages), *fortune* (une carte de tarot est tirée et interprétée) et surtout *drama*, où le Maître du jeu décide du dénouement en fonction des intérêts de l'histoire racontée²⁵ (les grands modèles théoriques du jeu de rôle que sont le « Threefold Model » de Jim H. Kim²⁶ et la théorie dite « GNS » de Ron Edwards²⁷ seront les descendants directs de ce système). Citons également le travail de l'auteur Robin D. Laws, qui s'est progressivement dirigé vers une modélisation de plus en plus forte de la progression dramatique telle qu'elle est envisagée dans les fictions non-interactives : la seconde édition du jeu *Heroquest*²⁸ conseille ainsi au Maître du jeu de modifier arbitrairement les difficultés des actions pour modéliser ce que Laws appelle « le cycle des réussites et des échecs », cette alternance de succès et de déconvenues par laquelle passent les héros de la plupart des fictions. L'auteur a d'abord pris le récit de *Beowulf* pour exemple avant de développer tout un livre théorique dans lequel il analyse la structure narrative de

23 *Ibid.*, p. 52.

24 « The game is the thing, and certain rules can be distorted or disregarded altogether in favor of play. » in Ernest Gary GYGAX, *Dungeon Master's Guide*, Lake Geneva, T.S.R., « *Advanced Dungeons and Dragons* », 1979.

25 Jonathan TWEET *et al.*, *Everway*, Renton, Wizards of the Coast, 1995.

26 John H. KIM, *The Threefold Model*, 20 mars 2008, <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/>, consulté le 25 février 2018.

27 Ron EDWARDS, *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*, 14 octobre 2001, <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>, consulté le 25 février 2018.

28 Robin D. LAWS *et al.*, *Heroquest*, Ann Arbor, Moon Design Publications, 2009.

plusieurs romans et films dans le but d'aider les Maîtres du jeu à composer de meilleurs récits²⁹.

Certains théoriciens de ce qui est communément appelé la « scène nordique³⁰ » vont enfin pousser l'idée plus loin encore. Le mouvement *Jeepform*, qui vise aussi bien le jeu de rôle sur table que le jeu grandeur nature, peut être vu comme une réaction visant à placer le récit au cœur de l'expérience ludique. Outre la revendication d'une thématique unificatrice pour chaque jeu, le mouvement tente de mettre en place plusieurs techniques censées faciliter la création d'un récit à la fois efficace mais aussi perceptible par tous³¹ : transparence absolue des informations, primauté de l'histoire sur les personnages en cas de conflits, accent placé sur la communication verbale et non-verbale de ses intentions et de l'intériorité du personnage, possibilité de mettre en place des monologues, etc. Citons comme exemples de techniques le « Superman System », où les points de départ et de fin de la partie sont déterminés en avance, les joueurs intervenant dans les limites de ce qui a été établi³² ; ou bien encore le « Fate Play », dans lequel un certain nombre d'actions sont programmées en amont puis communiquées aux joueurs concernés, qui les déclencheront au moment dramatiquement approprié pendant la partie³³.

2 Le *storygame* comme expérience sous contrainte

Ces tentatives pour faire de l'histoire la composante essentielle de la partie de jeu de rôle avancent encore, pour la plupart, masquées. Au début des années 2000, la théorie rôliste va cependant se voir inextricablement liée au développement du forum *The Forge* (fondé en 1999) et le terme même de *storygame* commencer à émerger des discussions.

S'il est souvent accusé d'avoir été le repère d'odieux « *storygamers* », *The Forge* a pourtant commencé sa carrière par un geste fort à l'encontre de *Vampire* et de sa règle d'or. Dans son billet « The Impossible Thing Before Breakfast », Joseph Young, développant sur une discussion initiée sur le forum par Ron Edwards, affirme qu'il est impossible de demander à

29 Robin D. LAWS, *Hamlet's Hit Points*, Roseville, Gameplaywright Press, 2010.

30 Aussi appelée « GN nordique » ou « Nordic Larp », il s'agit là d'un ensemble de mouvements originaires de pays comme le Danemark, la Norvège, la Finlande et la Suède, qui s'inscrivent dans la pratique du jeu de rôle grandeur nature et (bien que de manière plus anecdotique) du jeu de rôle sur table, et cherchent à en repousser les limites.

31 Ce problème d'accessibilité au récit se pose avant tout en jeu grandeur nature mais peut également se manifester dans certaines modalités de jeux de rôle sur table.

32 *Superman system*, http://jeepen.org/dict/#superman_system, consulté le 25 février 2018.

33 *Fate play*, http://jeepen.org/dict/#fate_play, consulté le 25 février 2018.

la fois au Maître du jeu de proposer une histoire à ses joueurs et aux joueurs de décider des actions de leurs personnages : pareil paradoxe ne peut conduire qu'à l'illusionnisme ou au participationnisme, bref à la manipulation mentale ou à l'esclavage volontaire. Seul le jeu de basse (« bass playing ») trouve grâce aux yeux de l'auteur, ce mode plaçant le Maître du jeu en retrait pour mieux soutenir et valoriser les décisions des joueurs.

S'inspirant du « Threefold Model³⁴ » qui divise les motivations derrière les actes des joueurs en *drama*, *game* et *simulation*, Ron Edwards et les autres théoriciens développent le concept de la théorie « GNS » (*Gamism*, *Narrativism*, *Simulationism*) avant d'orienter majoritairement leurs réflexions sur le seul *narrativism*, lequel vise à créer des récits dont la complexité n'aurait plus à pâlir face à ces rivaux étouffants que sont la littérature et le cinéma³⁵. Les membres de *The Forge* nourrissent en effet de hautes aspirations pour leur loisir, et semblent vouloir s'affranchir du « simple divertissement » pour aborder des thématiques plus matures et développer des formes de récits plus abouties. Sur le forum, plusieurs participants veulent rendre manifeste la fracture, qui se fait de plus en plus nette, entre leur pratique et celle du jeu de rôle « traditionnel » ; ils proposent ainsi de rebaptiser ces nouveaux objets ludiques des *storygames*³⁶. Le nom restera, au point de donner son nom au forum qui émergera des cendres de *The Forge*³⁷.

Leurs réflexions théoriques placent néanmoins les discutants devant un paradoxe : comment raconter une histoire sans narrateur unique ? Comment laisser leur liberté aux joueurs sans sacrifier la beauté du récit ? Le concepteur de jeux de rôle et de jeux vidéo Greg Costikyan, après avoir longtemps affirmé que récit et jeu s'opposaient fondamentalement (un récit étant linéaire et dépendant d'un point de vue interprétable, quand un jeu serait un écosystème non linéaire orientant les comportements des joueurs sans pour autant leur imposer des choix³⁸), est finalement revenu sur ses affirmations. Dans « Games, Storytelling, and Breaking the String », il admet la possibilité de contraindre le *gameplay* de tels jeux pour s'assurer que la partie produise une histoire satisfaisante, les règles ayant alors pour rôle de

34 John H. KIM, « The Threefold Model », art cit.

35 Ron EDWARDS, *Narrativism: Story Now*, http://www.indie-rpgs.com/_articles/narr_essay.html, 29 janvier 2004, consulté le 25 février 2018.

36 Ou bien encore « *Story Games* », « *Story-games* », « *Story-making Games* », « *Story Now Games* », etc. Voir EPISTOLARICHARD, *The Origin of the Term 'Story Games'*, <https://axthetable.wordpress.com/2017/10/23/the-origin-of-the-term-story-games/>, consulté le 28 février 2018.

37 Voir <http://www.story-games.com/forums/>.

38 Greg COSTIKYAN, *Where Stories End and Games Begin*, <http://www.costik.com/gamnstry.html>, 2003, consulté le 25 février 2018.

structurer le récit selon un arc narratif cohérent (tout jeu est, rappelle-t-il, un système de contraintes³⁹). Costikyan utilise comme exemple *My Life with Master*⁴⁰ de Paul Czege, un jeu justement issu de *The Forge* et de l'exploration du *narrativism*. Pour Czege, le récit d'une partie de jeu de rôle fonctionne habituellement comme celui d'une expérience réelle : son élaboration ne saurait se faire qu'après-coup, lorsque ceux qui ont été les témoins des événements réorganisent ces derniers en un tout cohérent, susceptible d'exprimer un certain message. L'objectif de *My Life with Master* est au contraire de faire du récit l'élément central de la partie, l'auteur affirmant vouloir passer d'un protagonisme mérité à un protagonisme présumé⁴¹.

La réponse de plusieurs designers de *The Forge* au paradoxe de la règle d'or et de « la chose impossible avant le petit déjeuner » est ainsi de recentrer fortement l'expérience de jeu à travers des règles et un cadre contraignants : *Sorcerer*⁴² traite de pactes faustiens avec les démons, *Dogs in the Vineyard*⁴³ met en scène des justiciers mormons devant prendre position face aux concepts de péché et de violence, *Breaking the Ice*⁴⁴ propose de jouer des rendez-vous amoureux... Ces propositions de départ fortes (et généralement éloignées des habituels cadres héroïques, médiévaux-fantastiques ou horrifiques) offrent en fait une structure narrative solide, qui permet aux joueurs d'exercer une certaine liberté dans des limites en grande partie prédéterminées ; sont ainsi mis de côté les cadres plus vastes, qui déséquilibraient la relation Maître du jeu-joueur et risqueraient de trop attirer l'attention sur l'aspect simulationniste du jeu. Les mécaniques de jeu, débarrassées de tout ce qui ne sert pas le propos, se font elles aussi plus présentes et visent moins à créer une réalité parallèle ou des défis tactiques qu'à guider l'expérience des joueurs dans le sens du « message » (un message souvent formulé sous la forme d'une question, la liberté des joueurs s'exerçant dans le choix de la réponse à apporter).

39 Greg COSTIKYAN, *Games, Storytelling, and Breaking the String*, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/storyish>, 28 décembre 2007, consulté le 25 février 2018.

40 Paul CZEGE, *My Life with Master*, Livonia, Half Meme Press, 2003.

41 Paul CZEGE, *My Life with Master: The Architecture of Protagonism*, 13 octobre 2007, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/protagonism>, consulté le 25 février 2018.

42 Ron EDWARDS, *Sorcerer*, Chicago, Adept Press, 2001.

43 Vincent BAKER, *Dogs in the Vineyard*, s.l., Lumpley Games, 2005.

44 Emily CARE BOSS, *Breaking the Ice*, Greenfield, Black and Green Games, 2005.

Comme le signalait déjà Costikyan⁴⁵, il nous semble intéressant de faire le rapprochement entre les jeux issus du forum *The Forge* et une mouvance de la scène nordique comme l'école de Turku. Celle-ci affirme en effet que le seul moyen pour raconter une histoire sans détruire l'interactivité du médium est de faire reposer la « forme » artistique du jeu sur son point de départ, celui-ci constituant le véritable propos de l'auteur⁴⁶. Comme avec les jeux de rôle cités plus haut, la charge artistique se voit ainsi reportée de l'animateur (le Maître du jeu) vers le concepteur, lequel permet aux joueurs d'explorer son œuvre en semi-liberté.

3 Le *storygame* comme défi esthétique

Dans un billet intitulé « Jdr vs storygames », le concepteur Jérôme Larré adopte une vision plus tranchée de ce qui constitue un *storygame*, qu'il traduit par le terme « jeux narratifs⁴⁷ ». La fin des années 1990 a en effet vu se développer un type d'objets ludiques s'éloignant encore davantage du jeu de rôle tel qu'il est généralement envisagé, dont la route va croiser plusieurs fois celle de *The Forge* au point qu'il est souvent difficile de faire la différence entre les deux mouvements.

Once Upon a Time, un jeu de carte qui invite les participants à créer un conte de fées à plusieurs⁴⁸, constitue sans doute l'un des fondements de ce troisième courant. On trouve parmi ses concepteurs Andrew Rilstone et James Wallis, qui sont aussi les créateurs de la société Hogshead Publishing et du magazine *Interactive Fantasy* (1994-1995), une revue consacrée au *game design* et aux « storytelling systems » (Interactive Fantasy contribuera notamment à rapprocher le jeu de rôle de la pratique du théâtre d'improvisation, en conseillant la lecture du séminaire *Impro* de Keith Johnstone⁴⁹ pour améliorer la qualité de ses parties). Wallis est également derrière *The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen*⁵⁰, qui invite les joueurs à incarner un bonimenteur racontant ses glorieux exploits tout en s'enivrant. Pensons également à *Microscope*⁵¹ et *Universalis*⁵² qui, s'ils se jouent sans cartes, abandonnent comme *Once Upon a Time* la sacro-sainte correspondance

45 Greg COSTIKYAN, « Games, Storytelling, and Breaking the String », *op. cit.*

46 Mike POHJOLA, « The Manifesto of the Turku School » in *As Larp Grows Up*, *op. cit.*, p. 34-39.

47 Jérôme LARRE, *Jdr vs Storygame*, <http://www.lapinmarteau.com/jdr-vs-storygames>, consulté le 1 avril 2017.

48 Richard LAMBERT *et al.*, *Once Upon a Time*, St. Paul, Atlas Games, 1994.

49 Keith JOHNSTONE, *Impro: Improvisation and the Theatre*, New York, Routledge, 2012.

50 James WALLIS, *The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen*, London, Hogshead Publishing, 1998.

51 Ben ROBBINS, *Microscope*, Lame Mage Productions, 2011.

52 Ralph MAZZA et Mike HOLMES, *Universalis*, Ramshead Publishing, 2002.

« un joueur = un personnage », au profit d'un point de vue surplombant évoquant celui d'un narrateur extradiégétique (le premier jeu permet de narrer l'évolution de toute société de manière fractale, quand le second se veut un système de création fictionnelle universel où les joueurs sont placés en position de co-scénaristes).

Dans ces jeux, les défis logiques laissent en quelque sorte la place aux défis esthétiques. Les mécaniques ne sont plus là pour gérer la réussite des actions mais l'alternance des tours de parole et le partage des responsabilités narratives ; il n'est souvent même plus nécessaire d'incarner un rôle précis, les personnages passant de main en main comme autant d'outils narratifs. Pour combler le manque d'enjeux diégétiques lié à l'absence de personnages attribués, des conditions de victoire claires peuvent également émerger, faisant ainsi de certaines parties de véritables compétitions artistiques (par exemple dans *Polar Base* où les participants récompensent les meilleures propositions par l'octroi de jetons⁵³).

Tous bien sûr ne vont pas aussi loin, et l'on trouve également dans ce groupe de nombreux hybrides entre jeux de rôle et jeux narratifs. *Zombie Cinema*⁵⁴, *Prosopopée*⁵⁵ ou bien encore *Inflorenza*⁵⁶ proposent ainsi d'attribuer durablement un personnage à chaque joueur, mais encadrent en contrepartie très fortement le partage de la narration. La présence de ces trois jeux ici est notamment due à leur volonté commune d'encourager, par leurs mécaniques, la création chez les joueurs de « spectateurs actifs » chargés de voter pour les plus belles descriptions ou les choix d'intrigue les plus judicieux. L'existence de telles mécaniques permet de valoriser la création esthétique du récit (on joue autant pour soi que pour le regard des autres) plutôt que l'immersion intérieure des participants.

Conclusion : le leurre de l'histoire

Une fois mis de côté l'utilisation du mot *storygame* comme insulte, nous nous retrouvons ainsi avec trois courants majeurs qui proposent leur propre vision du jeu de récit : dirigisme éclairé, cadre resserré et défi esthétique. Nous l'avons laissé entendre quelques fois, ces courants sont eux-mêmes protéiformes et s'entrecroisent régulièrement, et tous se retrouvent derrière l'idée centrale que le jeu de rôle est un médium formidable pour qui veut

53 Jérôme LARRE, *Polar Base*, Fonsorbes, La Boîte à Heuhh, 2012.

54 Eero TUOVINEN, *Zombie Cinema*, Helsinki, Arkenstone Publishing, 2008.

55 Frédéric SINTES, *Prosopopée*, Limbic System, 2012.

56 Thomas MUNIER, *Inflorenza*, 2014.

raconter des histoires. Ce n'est certainement pas un hasard si une autrice comme Emily Care Boss a d'abord commencé par des jeux de rôle inspirés des théories de *The Forge* avant de se tourner vers des jeux grandeur nature s'inscrivant dans l'école du Jeepform⁵⁷.

Cette profusion de titres partageant un même « air de famille » peut sans doute expliquer le sentiment confus de ses détracteurs : quelque chose se passe dans le paysage rôliste, dont la nature reste difficile à cerner. Pareils développements ne sont paradoxalement pas étrangers à l'apparition du mouvement O.S.R., qui se positionne si souvent « contre » les *storygames*, et qu'il serait intéressant d'étudier plus en détails, ne serait-ce qu'à des fins de comparaison. Disons pour le moment que si les *storygames* partagent la volonté de produire un récit satisfaisant pendant la partie, les jeux s'inscrivant dans mouvance O.S.R. semblent vouloir raviver une forme ludique alternative où le récit ne serait qu'une conséquence secondaire, un sous-produit, et où le plus important serait avant tout de vivre l'expérience rôliste « à hauteur de personnage », peu importe que celui-ci soit piloté comme un simple avatar du joueur ou bénéficie d'une quelconque personnalité.

57 Emily CARE BOSS, *Remodel*, Greenfield, Black and Green Games, 2013 et CARE BOSS Emily, *Under My Skin*, Greenfield, Black and Green Games, 2008.

Bibliographie

ARNESON David et GYGAX Ernest Gary, *Dungeons and Dragons*, Lake Geneva, T.S.R., 1977.

ARNESON David *et al.*, *Players' Manual*, Lake Geneva, T.S.R., « Dungeons & Dragons », 1983.

BAKER Vincent, *Dogs in the Vineyard*, Lumpley Games, 2005.

BIZIEN Jean-Luc et BIZIEN Valérie, *Livret de règles*, Morestel, Dragon radieux, « Hurllements, le Jeu de l'Initié », 1989.

BRIAND Romaric (animateur), « Podcast JDR : Responsabilité, Positionnement et Machines à Saucisses » [document audio électronique], 15 mai 2014, <https://podcloud.fr/podcast/lacellule/episode/podcast-jdr-responsabilite-positionnement-et-machines-a-saucisses>, consulté le 03/01/2015.

CARE BOSS Emily, *Remodel*, Greenfield, Black and Green Games, 2013.

CARE BOSS, *Under My Skin*, Greenfield, Black and Green Games, 2008.

CARE BOSS, *Breaking the Ice*, Greenfield, Black and Green Games, 2005.

COSTIKYAN Greg, *Games, Storytelling, and Breaking the String*, 28 décembre 2007, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/storyish>, consulté le 25 février 2018.

COSTIKYAN Greg, *Where Stories End and Games Begin*, , 2003, <http://www.costik.com/gamnstry.html>, consulté le 25 février 2018.

CZEGE Paul, *My Life with Master: The Architecture of Protagonism*, 13 octobre 2007, <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/protagonism>, consulté le 25 février 2018.

CZEGE Paul, *My Life with Master*, Livonia, Half Meme Press, 2003.

EDWARDS Ron, *Re: Can someone explain the true reason behind « traits » (PtA style) to me?*, 11 septembre 2008, <http://www.indie-rpgs.com/forged/index.php?topic=26752.msg254853#msg254853>, consulté le 25 février 2018.

EDWARDS Ron, *Narrativism: Story Now*, 29 janvier 2004, http://www.indie-rpgs.com/articles/narr_essay.html, consulté le 25 février 2018.

EDWARDS Ron, *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*, 14 octobre 2001, <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>, consulté le 25 février 2018.

EDWARDS Ron, *Sorcerer*, Chicago, Adept Press, 2001.

EPISTOLARICHARD, *The Origin of the Term 'Story Games'*, 23 octobre 2017, <https://axthetable.wordpress.com/2017/10/23/the-origin-of-the-term-story-games/>, consulté le 28 février 2018.

- GENETTE Gérard, *Figures II*, Paris, Éditions du Seuil, « Tel quel », 1979.
- GERFAUD Denis, *Livre un : l'aventure*, Paris, Nouvelles Editions fantastiques, « Rêve de dragon », 1985.
- GYGAX Ernest Gary, *Dungeon Master's Guide*, Lake Geneva, T.S.R., « Advanced Dungeons and Dragons », 1979.
- GYGAX Ernest Gary, *Players' Handbook*, Lake Geneva, T.S.R., « Advanced Dungeons and Dragons », 1978.
- GYGAX Ernest Gary et PERREN Jeff, *Chainmail*, Lake Geneva, Guidon Games, 1971.
- HICKMAN Tracy, *DL1: Dragons of Despair*, Lake Geneva, T.S.R., « Dragonlance », 1984.
- JOHNSTONE Keith, *Impro: Improvisation and the Theatre*, New York, Routledge, 2012.
- KIM John H., *The Threefold Model*, 20 mars 2008, <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/>, consulté le 25 février 2018.
- LAMBERT Richard et al., *Once Upon a Time*, St. Paul, Atlas Games, 1994.
- LARRE Jérôme, *Polar Base*, Fonsorbes, La Boîte à Heuhh, 2012.
- LARRE Jérôme, *Jdr vs Storygame*, <http://www.lapinmarteau.com/jdr-vs-storygames>, consulté le 1 avril 2017.
- LAWS Robin D., *Hamlet's Hit Points*, Roseville, Gameplaywright Press, 2010.
- LAWS Robin D. et al., *Heroquest*, Ann Arbor, Moon Design Publications, 2009.
- MALISZEWSKI James, *How Dragonlance Ruined Everything*, 28 avril 2008, <http://grognardia.blogspot.com/2008/04/how-dragonlance-ruined-everything.html>, consulté le 25 février 2018.
- MASON Paul, « In Search of the Self » in Markus MONTOLA et Jaakko STENROS (éd.), *Beyond Role and Play* [document électronique], Helsinki, Ropecon ry, 2004, <https://nordiclarp.org/w/images/8/84/2004-Beyond.Role.and.Play.pdf>, consulté le 20 mai 2017, p. 1-14.
- MAZZA Ralph et HOLMES Mike, *Universalis*, Ramshead Publishing, 2002.
- MUNIER Thomas, *Inflorenza*, 2014.
- NILES Douglas, *DL2: Dragons of Flame*, Lake Geneva, T.S.R., « Dragonlance », 1984.
- PERRIN Steve et al., *Runequest*, Albany, CA, Chaosium, 1980.
- POHJOLA Mike, « The Manifesto of the Turku School » in GADE Morten, SANDER Mikkel et THORUP Line (dir.), *As Larp Grows Up* [document électronique], Helsinki, Ropecon ry, 2003,

<https://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>, consulté le 4 avril 2017, p. 34-39.

REIN•HAGEN Mark *et al.*, *Vampire: the Masquerade*, Clarkston, White Wolf Publishing, 1997.

ROBBINS Ben, *Microscope*, Lame Mage Productions, 2011.

SINTES Frédéric, *Prosopopée*, Limbic System, 2012.

STAFFORD Greg *et al.*, *Runequest*, traduit par Philippe Dohr et traduit par Robert Thiel, Montigny les Metz, Oriflam, 1987.

STENROS Jaakko et HAKKARAINEN Henri, « The Meilahti Model » in GADE Morten, SANDER Mikkel et THORUP Line (dir.), *As Larp Grows Up* [document électronique], Helsinki, Ropecon ry, 2003, <https://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>, consulté le 4 avril 2017, p. 56-64.

TUOVINEN Eero, *Zombie Cinema*, Helsinki, Arkenstone Publishing, 2008.

TWEET Jonathan *et al.*, *Everway*, Renton, Wizards of the Coast, 1995.

URBANSKI Kasimir, *Have I Come to Bury Dragonlance? Or Praise it?*, 13 juin 2014, <http://therpgpundit.blogspot.com/2014/06/have-i-come-to-bury-dragonlance-or.html>, consulté le 25 février 2018.

WALLIS James, *The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen*, London, Hogshead Publishing, 1998.

Superman system, http://ieepen.org/dict/#superman_system, consulté le 25 février 2018.

Fate play, http://ieepen.org/dict/#fate_play, consulté le 25 février 2018.