

Qu'est-ce que le Jeu de Rôle ? (selon moi)

Je vous conseille tout d'abord les courtes vidéos (juste avec ça, l'essentiel est dit) du site jdrtv.

Au risque de redire une partie du contenu de ces vidéos, je définirai le Jeu de Rôles sur table comme surtout une façon de jouer à plusieurs. Plusieurs personnes se réunissent autour d'une table (on parle de « rôlistes »). Il y a les « Joueurs », souvent 4-5, et un « Meneur de Jeu ». Ensemble, ils créent une histoire où les Joueurs incarnent les personnages principaux, alors que le Meneur de Jeu décrit le décor et incarne les personnages de ce décor.

Les Joueurs, afin d'incarner ou d'interpréter leur personnage au mieux, disposent d'une feuille de Personnage-Joueur (de PJ). Cette feuille détaille les caractéristiques de leurs personnages : leurs capacités, leurs traits physiques ou psychologiques. Il est aussi fréquent que les joueurs aient avec eux des feuilles blanches pour prendre des notes et se souvenir ainsi d'éléments importants d'une séance à une autre, ou tout simplement pour noter l'évolution de l'argent qu'ils ont en bourse, ou l'évolution de leurs points de vies.

Le Meneur de Jeu dispose pour jouer d'un descriptif de l'univers imaginaire dans lequel les personnages des joueurs vont évoluer, les feuilles des personnages-non-joueurs (PNJ, c'est à dire les personnages du décor) que les PJ peuvent rencontrer, et surtout un ou des scénarios afin que les PJ vivent de vraies aventures.

Pour cacher tout cela des yeux des autres participants, il dispose d'un « écran », c'est-à-dire un paravent en carton. Souvent, le MJ utilise aussi un tableau blanc ou des feuilles pour y faire des petits schémas, de rapides plans, pour être plus explicite dans ses descriptions.

L'ensemble des participants utilisent aussi fréquemment des dés pour décider de la réussite ou non d'actions cruciales ou litigieuses. Le hasard peut donc souvent influencer sur le succès des PJ, et cela participe à l'ambiance ludique de la partie.

Le plus fréquent est que les joueurs fassent équipe pour réussir le scénario, mais cela n'est pas une obligation.

Le Jeu de Rôles s'abrège JdR, et on parle de Jeu de Rôles (tout court) ou de Jeu de Rôle « sur table » ou « traditionnel » ou « papier ».

Pour approfondir, je conseille tout d'abord ces 2 reportages « pro » fait par les rôlistes :

Un reportage vidéo datant de 2004 fait à l'époque par une maison d'édition de Jeu (Dartkam), où des gens de la FFJdR et d'autres très grands noms du JdR sont interviewés. Pour être visionnable directement sur page web, le reportage a été scindé arbitrairement en 3 parties. Voici pour visionner le reportage : [lien pour la 1^o partie](#) ; [lien pour la 2^o partie](#) ; [lien pour la 3^o partie](#).

Un autre reportage vidéo, plus ancien, a pour titre : Documentaire - Le jeu de rôle (par KAZE SA avec Multisim, Casus Belli, Starplayer). Il date de 2000 et les commentaires sur les MMORPG sont un peu dépassés depuis... Il dure 25min. Par contre, je n'ai pas trouvé de lien pour le visionner directement sur le net. Les plus débrouillards réussiront cependant à ce le fournir.

Pour compléter ces 2 reportages, je tiens à souligner la grande diversité des pratiques du JdR. Cela engendre qu'un passionné de JdR ne (re)trouvera pas forcément son bonheur de jouer, d'une table à une autre, contrairement à un passionné de foot, qui retrouvera sûrement le même foot d'un club à un autre.

En effet, si les feuilles de PJ, dès, tableau blanc et écran de MJ sont les éléments de base utilisés par les participants à un JdR sur table, on peut trouver des groupes de jeu qui rajoutent à cela différentes « **aides de Jeu** » :

Des **illustrations** sur des supports diverses et variés (au minimum l'écran du MJ et les livres du JdR auquel ils jouent)

Des **cartes** et/ou des **plans** qui sont parfois graphiquement très élaborés.

Des **pions** pour situer les différents protagonistes les uns par rapport aux autres (lors de phases d'actions surtout).

Des **figurines** à la place des « vulgaires » pions.

Une **musique** de fond, d'ambiance, voir des courts bandes sonores gérées ponctuellement par le MJ (le cri d'une femme dans la nuit etc...).

Des **éléments réels**, comme un « vrai » parchemin (patiemment fabriqué par le MJ), plutôt qu'il décrive simplement « vous découvrez un vieux parchemin, sur lequel est inscrit... ».

Cependant, s'il est possible de jouer avec ces éléments supplémentaires, il ne faut pas croire que c'est mieux avec ces aides de jeux et que donc c'est moins bien sans. Pas du tout. Il est fréquent que les Joueurs se passent de tout ou partis de ces éléments et s'amuse. Ils arrivent que certains rôlistes soient d'ailleurs contre l'utilisation de figurines et de plan (par exemple), parce qu'ils s'amuse beaucoup plus sans. De plus, chacune de ces aides de jeu nécessite souvent beaucoup de temps de préparation supplémentaire, qui incombe le plus souvent au MJ...

Une autre source de variabilité des pratiques réside dans le très large panel de Jeu, à proprement parler.

Personnellement, je considère qu'un **Jeu de Rôles particulier** se construit avec les éléments suivants :

Un Univers, totalement original, ou tiré d'une œuvre littéraire (Cthulhu, Harry Potter, Le seigneur des Anneaux...), d'une œuvre Bande Dessinée (Troy...), d'une œuvre cinématographique (StarWars...), etc... On trouve en grandes catégories : le Médiéval-Fantastique, le Contemporain, le cadre Historique, le Futurisme, le « Poste Apocalyptique » et l'Horreur.

Un système de règle. Il y en a de très simples, d'autres de particulièrement complexes (souvent liés à un univers complexe). Ils utilisent le plus souvent des dès, mais parfois ceux-ci sont remplacés par des cartes ou d'autres éléments. Certains joueurs adorent disposer de règles complexes, comme référence, pour simuler le « réalisme » qu'ils envisagent dans l'univers imaginaire ; alors que d'autres aiment s'éloigner des règles et comptent plus sur l'entente entre

les participants. Certains se passent même totalement de règle ([guide du Jeu de Rôles sans règle](#)).

Une ambiance. J'ai en effet le sentiment que différentes ambiances sont rencontrables d'une table de jeu à une autre. Il y a ceux qui jouent d'une façon que je qualifierai de « Sauveurs » (du monde ou de leur village...), d'autres de « Pilleurs » (voler, tuer, dans le monde imaginaire...), d'autres de « Surviveur » (aimant lutter contre les difficultés du monde imaginaire), les « Mercenaires » (qui prennent les missions qu'on leur donnent, sans s'émouvoir s'il s'agit de sauver ou de piller), et enfin les « Délires » (où les joueurs font un peu tout et n'importe quoi, sans envisager de faire une histoire construite et cohérente).

Les Rôlistes réunis autour d'une table cherchent à mener à bien un **scénario**. Celui-ci peut mettre l'accent sur de l'**action** (des combats très réguliers), ou sur le dénouement d'**intrigues**, ou sur la **découverte** de l'univers imaginaire (de ses mystères et de ses merveilles)...

Au-delà de la façon générique de jouer au Jeu de Rôle, il y a donc dans la pratique une très grande diversité de pratiques, correspondants à autant de goûts chez les participants. C'est pourquoi cet article n'a pas la prétention de donner LA définition du JdR, mais uniquement la mienne.

Pour approfondir, vous pouvez consulter le site de la [FFJdR](#) (Fédération Française de Jeux de Rôles), mais aussi les sites d'autres passionnés, qui donnent souvent leur définition du JdR. [Wikipedia](#) propose aussi une définition et des commentaires particulièrement complets.

Dur de s'y retrouver !

Comme pour toute activité, il faut du temps, trouver des gens qui ont la même passion, avoir la même disponibilité que les autres participants... Cependant, en plus de cela, le JdR, pour pouvoir donner pleine satisfaction, rencontre donc 2 obstacles :

Les mêmes envies, les mêmes goûts (ou presque) des participants (en Univers, en type de scénarios...)

La nécessaire entente entre les participants. Le Jeu de Rôle permet une telle liberté, contrairement à la plupart des jeux où les possibilités sont très limitées, qu'il est facile que les joueurs censés faire équipe, ne fassent pas que des actions aidant les autres... Les malentendus ou les disputes sont peut-être plus faciles que dans un club de ping-pong ou de scrabble...

Il n'est ainsi pas rare qu'un rôliste n'arrive pas à jouer : problèmes de disponibilités communes avec les autres joueurs (ou mauvaise entente), pas les mêmes goûts que le club local...

C'est pourquoi, il s'est mis en place au fil du temps de plus en plus de façon dérivée de faire du JdR, mais pas autour d'une table :

- Le JdR par le net **par Tchat texte** (mIRC...)
- Le JdR par le net **par mail**
- Le JdR par le net **par forum**
- Le JdR par le net **par Tchat vocale** (Skype, site VirtuaJdR)

Ces différentes formes n'ont de but que de se faire se rencontrer et communiquer MJ et Joueurs aillant les mêmes goûts. Ils jouent alors en reprenant les univers, les règles et les ambiances des JdR sur tables.

De plus, dès le début des Jeux Vidéo, les principes du JdR sur table ont donné naissance à une catégorie de **Jeu Vidéo** : « Jeu de Rôle » ou « RPG » (Role Play Game), et une autre, très très proche : la catégorie « Aventure ». Avec l'apparition des Jeux en ligne (On Line), ils ont donnés les MUD puis les **MMORPG** (World of Warcraft etc...).

Les Jeux de Rôles ont aussi un autre « cousin éloigné » : le Jeu de Rôle **Grandeur Nature** (GN). Il s'agit là d'incarner aussi un personnage, mais en se déguisant et en le jouant réellement comme au théâtre. Les passionnés de GN y jouent notamment déguisés, en forêt ou sur des ruines, avec des armes en mousse.

Le terme "Jeu de Rôle" peut aussi être utilisé pour désigner un outil thérapeutique que certains psy peuvent utiliser, ainsi aussi qu'un exercice utilisé dans le secteur du commerce pour s'entraîner à vendre ou gérer un client mécontent... Bref, rien à voir avec le Jeu de Rôle "ludique".

Enfin, il reste un grand « **bazar** » autour du JdR, à cause de plusieurs choses :

- Toutes les passerelles qu'il y a entre les Jeux et des films, des jeux vidéo, des livres, des BD... Car le Jeux aura repris l'univers du films (etc.) ; ou le livre (etc.) aura été écrits après le Jeux pour l'illustrer...
- Des confusions rendues faciles grâce aux fabricant de jeux. Ainsi Dungeons&Dragons est le titre d'un Jeu de Rôles célèbre, mais aussi d'un Jeux de Plateaux (reprenant les mêmes noms de héros etc.) et d'une gamme de Figurines. De même « Warhammer » est un JdR, « Warhammer battle » est un Wars Game dans le même univers, et « Warhammer On line » est un MMORPG. Des Jeux de sociétés utilisant exclusivement des cartes reprennent aussi les principes de Dungeons&Dragons. Et des Jeux de Plateaux ressemblent aussi beaucoup des JdR (avec un personnage à gérer, des missions variables, l'évolution du personnage...).
- La grande mode du Médiéval-Fantastique, car beaucoup de rôlistes jouent surtout en médiéval-fantastiques, avec des archétypes que l'on retrouve à chaque fois que l'on parle de médiéval-fantastique ou d'héroïque-fantasy.

Nicolas JOLY, le 07 juin 2009