

## Le jeu de rôle : une nouvelle littérature orale ?

### Un oublié parmi les nouveaux loisirs de l'imaginaire

Le récent développement de jeux exploitant de nouveaux médias a vu apparaître, du même coup, de nouveaux supports de développement d'univers fictifs. Nés des littératures de l'imaginaire, science-fiction, fantasy, fantastique, horreur, et des littératures populaires en général, romans policiers et romans-feuilletons, ces loisirs qu'on en est venu à appeler "loisirs de l'imaginaire" (au sein d'une nébuleuse qu'on pourrait nommer "Cultures de l'imaginaire", pour reprendre le sous-titre du magazine *Casus Belli* deuxième formule) créent des univers et élaborent des histoires selon des procédés nouveaux, qu'il convient de reconnaître et d'étudier comme tels.

L'engouement massif suscité par certaines de ces nouvelles formes ludiques créatives, en premier lieu les jeux vidéos dits "jeux de rôle" et/ou "à univers partagé" (Massively Multiplayer Online Role Playing Games), a rapidement réclamé qu'on leur consacre des études, pour une raison triple : les masses d'argent colossales impliquées (comparables voire supérieures à celles que brasse l'industrie cinématographique), l'ampleur du phénomène sociologique correspondant, et l'inquiétude suscitée par de possibles dérives des nouvelles pratiques dont ils sont synonymes, en premier lieu les phénomènes de violence, d'addiction ou de confusion entre monde réel et réalité virtuelle. A nouveaux médias, nouvelles peurs, nouvelles images d'Epinal, mais aussi nouvelle reconnaissance pour ce qui peut se prétendre, à son meilleur, une forme d'expression artistique. Les jeux vidéos bénéficient désormais de cette reconnaissance et font d'ores et déjà partie intégrante de la culture contemporaine : il n'est plus incongru de comparer Mario, Lara Croft ou Rayman à des figures populaires plus anciennes comme Zorro ou Arsène Lupin, ni d'admirer la beauté d'un *Myst* comme celle d'un tableau de maître, ni même de parler d'évaluer le potentiel d'un futur employé sur ses performances à *StarCraft* (mais n'est-ce pas un peu trop ?).

Mais si les jeux vidéos sont la partie la plus visible de ces nouvelles cultures de l'imaginaire, ils ne forment que la partie émergée de l'iceberg, et, pire, ils ont tendance à occulter l'originalité d'autres supports et d'autres formes de créations contemporaines qui non seulement relèvent de la même mouvance, mais les ont parfois précédés, inspirés et, somme toute, rendus possibles. Si la parenté entre beaucoup de jeux vidéos et les littératures de l'imaginaire ou le cinéma de genre a déjà été reconnue, il faudrait aussi, dans certains cas, citer les *wargames* non historiques, qui mettent en scène des batailles ou des escarmouches dans des univers de science-fiction et de fantasy, mais surtout, et l'emprunt est cette fois massif, les jeux de rôle non vidéos, les jeux de rôle "papier" (pen & paper role playing games), dont nombre de jeux vidéos ont repris les univers et, en partie mais en partie seulement, les principes de jeu. La confusion entre jeux vidéos et jeux de rôle, provoquée par la reprise par les premiers de la notion de "role playing games", s'est faite au détriment des seconds, confondus avec leurs avatars numériques, alors que ces deux formes de jeux de rôle, malgré d'indéniables points communs, sont très différentes l'une de l'autre dans leur façon de mettre en place et de développer des fictions.

Si le jeu de rôle vidéo a déjà été étudié, on peut regretter que le jeu de rôle papier, lui, reste encore largement ignoré en dehors de ses communautés de joueurs. En France, il a fait l'objet de quelques études en sociologie ou en psychologie, mais, à ma connaissance, n'a pas encore été examiné d'un point de vue narratologique. Il paraît donc intéressant de se pencher sur cet autre loisir de l'imaginaire injustement inconnu, afin d'en montrer l'originalité et d'indiquer quelques pistes pour une "poétique" du jeu de rôle.

### Principe du jeu de rôle

Rappelons d'abord brièvement le principe du jeu de rôle "papier". Un groupe de joueurs, appelés rôlistes, se réunit régulièrement pour vivre en commun des aventures dans l'univers de fiction proposé

par le jeu. Tous les joueurs sauf un interprètent un personnage dont ils décrivent les actions et les paroles au fil de la partie. Le joueur qui ne joue pas de personnage, lui, est appelé meneur de jeu ou maître de jeu ; il est chargé d'animer l'univers dans lequel évoluent les personnages des joueurs, en leur décrivant les endroits où ils se rendent et en jouant tous les personnages autres que ceux des joueurs. Les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres et le meneur de jeu se doit de rester neutre : le but du groupe de personnages "pilote" par les joueurs est de terminer le mieux possible l'intrigue qui se met en place au début de la partie et que le meneur de jeu a préparée à l'avance, aidé par un scénario détaillant personnages, lieux, enjeux et secrets, que les autres joueurs doivent découvrir. La partie consiste essentiellement en un dialogue entre le meneur de jeu, qui décrit une situation avant de demander "Que faites-vous ?", et les autres joueurs, qui se concertent puis décrivent les actions de leurs personnages ; le meneur de jeu leur décrit ce qui se passe alors, leur demande ce qu'ils font, et ainsi de suite. Les joueurs font évoluer leurs personnages dans l'univers décrit par le meneur de jeu et disposent d'une liberté totale, limitée seulement par la capacité du meneur de jeu à improviser (le scénario ne prévoyant que les principales situations possibles dans la trame générale de l'intrigue). A la fin de la partie, le groupe a plus ou moins gagné ou perdu selon qu'il a plus ou moins réussi à résoudre les énigmes, à découvrir les trésors, à démasquer les traîtres, et plus généralement à se tirer de situations équivoques.

Pour déterminer l'issue des actions hasardeuses entreprises par les personnages, en premier lieu les actions physiques et les combats, les joueurs ont recours à un système de simulation associant des données chiffrées (appelées caractéristiques, compétences, attributs, talents, etc.), rassemblées sur une feuille de personnage et qui expriment sa "note" dans tel ou tel domaine, à une part de hasard, reposant sur des jets de dés qui déterminent la réussite ou l'échec d'une action. Le système de simulation varie énormément d'un jeu à l'autre, car il participe de la description de l'univers fictif, notamment en mettant l'accent sur tel ou tel aspect de la réalité fictive, et en autorisant des actions plus ou moins héroïques selon le degré de "réalisme" recherché.

Une partie de jeu de rôle dure autant de temps qu'il en faut aux joueurs pour résoudre le scénario en cours. Un petit scénario peut être fini en quelques heures, mais la plupart sont plus longs, et se répartissent en plusieurs séances, qui durent chacune entre trois et huit heures en moyenne, selon la disponibilité des joueurs.

Les joueurs peuvent changer de personnage ou conserver le même d'une partie à l'autre. Le système de simulation exprime alors également les progrès des personnages dans leurs différentes compétences d'une aventure à l'autre, par le biais d'un système de points d'expérience bien connu puisque repris par les jeux vidéo. Lorsque plusieurs scénarios s'enchaînent pour former une intrigue à grande échelle, un peu comparable à un cycle romanesque en plusieurs tomes, le super-scénario regroupant ces épisodes successifs est appelé "campagne".

### **La part nécessaire de l'improvisation collective**

Comme on vient de le voir, le plaisir du jeu repose sur l'inventivité des joueurs, leur capacité à bien jouer leur personnage et à collaborer pour résoudre l'intrigue, mais aussi et surtout sur le meneur de jeu, qui doit littéralement faire exister l'univers où évoluent les personnages des joueurs. Il doit aussi maintenir un certain rythme dans la partie, retenir l'intérêt des joueurs par ses descriptions, les étonner, les amuser ou les effrayer quand il le faut, bref, entretenir l'ambiance. C'est également à lui de rappeler aux joueurs les points de règles qu'ils peuvent avoir oubliés, de leur rafraîchir la mémoire sur le scénario en cours en début de séance, etc.

Pour préparer le scénario, le meneur de jeu et les joueurs disposent bien sûr du livre du jeu, qui contient le système de simulation et une description de l'univers fictif, et aussi de suppléments qui décrivent plus en détail tel ou tel aspect de l'univers, proposent des scénarios et des règles optionnelles. Mais le livre du jeu et les suppléments ne décrivent pas tout (certains jeux sont même particulièrement laconiques sur leur univers, ne proposant qu'un thème général, une ambiance ou une certaine façon de jouer plutôt qu'un descriptif détaillé de type guide touristique fictif) : ils ne font que poser un cadre,

une structure générale dans laquelle prendront place les histoires. Même un scénario ne propose qu'une structure, avec des lieux, des personnages, des enjeux, les principaux événements susceptibles de se produire et les principales fins possibles de l'intrigue. Pour aider le meneur de jeu, beaucoup de scénarios conservent une structure linéaire comportant un certain nombre de passages obligés qui limitent les possibilités des joueurs pendant la partie ; mais les joueurs restent toujours libres de leurs choix et peuvent toujours faire faire à leurs personnages des choses que ni le scénario, ni le meneur de jeu n'ont prévues. Même dans la situation idéale où les personnages des joueurs font exactement ce qui est prévu par le scénario et où le scénario décrit précisément ce que les personnages ont sous les yeux à un moment donné, le meneur de jeu ferait bien peu d'effet s'il se contentait de lire le texte du scénario aux joueurs : en définitive, il doit toujours enrober, mettre en scène, ajouter des détails, bref, agir en conteur.

Les autres joueurs, de leur côté, sont encouragés à jouer leur personnage non pas seulement au sens ludique mais aussi au sens théâtral du terme : même si personne ne porte de costume et même si tout le monde reste assis autour d'une table, les joueurs sont amenés à parler au nom de leur personnage et comme leur personnage le ferait, parfois même en imitant sa voix, en faisant des bruitages, en enjolivant leurs descriptions de ce qu'il fait, etc. (Certains jeux comportent même des règles récompensant les joueurs pour leurs efforts dans la mise en scène de leur personnage.) Ils font donc pour leur personnage ce que le meneur de jeu fait pour le reste de l'univers fictif. En cours de partie, les joueurs doivent faire face ensemble à toutes sortes de problèmes et de dilemmes qu'ils n'ont pas prévus et doivent trouver en vitesse une solution pour tirer leurs personnages du pétrin où ils les ont souvent conduits eux-mêmes ! Les joueurs doivent donc eux aussi improviser, de façon différente (puisque c'est eux qui agissent) mais en partie similaire à l'improvisation du meneur de jeu, dans la mesure où ils sont leurs propres meneurs de jeu pour tout ce qui touche à la mise en scène de leurs personnages.

### **Le(s) statut(s) de la parole**

La partie elle-même s'assimile à une très longue conversation entre les joueurs, à l'issue de laquelle il ne reste de l'aventure vécue aucune trace écrite, à l'exception du scénario (lequel se résume souvent à une trame générique trouvée dans un supplément, qui ne rend pas compte du déroulement réel de la partie, et éventuellement complétée par quelques notes prises par le meneur de jeu), des feuilles de personnages (qui ne gardent trace que du dernier état "technique" d'un personnage, mais pas des modifications temporaires telles que les gains ou pertes de points de vie ou de magie, ni des paroles et des actes n'impliquant pas de jet de dés) et éventuellement des notes prises par les joueurs (indices, plans, détails à retenir, etc.). La partie n'existe plus que dans les souvenirs de ceux qui y ont participé ou y ont assisté. Une partie de jeu de rôle est une performance orale à plusieurs voix : elle crée progressivement une histoire dont les événements adviennent au moment où ils sont annoncés. Cette histoire est préparée à l'aide d'éléments écrits et peut, dans certains cas, faire l'objet d'une conservation durable (certains joueurs s'amuse à écrire des compte-rendus de parties, parfois sous la forme d'un journal de bord de leur personnage ou d'un carnet de voyage du groupe, ou encore en pastichant diverses formes narratives, roman, épopée, voire poèmes ou chansons - mais la seule conservation complète possible consisterait à filmer toute la partie), mais elle ne peut pas être entièrement écrite ou prévue à l'avance et cesse d'exister lorsque la partie se termine. De ce point de vue, la performance narrative d'une partie de jeu de rôle est plus éphémère encore qu'une performance théâtrale, où le texte de la pièce (donc l'intrigue et les paroles précises des personnages) et les indications de mise en scène préexistent et survivent à la représentation elle-même. En ce sens, le jeu de rôle peut plutôt être rapproché de la *commedia dell'arte* ou de l'improvisation théâtrale.

Je viens de dire : "une histoire dont les événements adviennent au moment où ils sont annoncés". Les choses sont un peu plus complexes. Ce qui est sûr, d'abord, c'est que la parole des joueurs, prononcée dans le cadre d'une partie de jeu de rôle, possède une valeur performative. Le contrat établi par les circonstances (le meneur de jeu fait exister l'univers fictif, le joueur joue le rôle d'un personnage fictif) fait en sorte que la parole du meneur de jeu vaut création ou modification du cadre fictif et que la parole du joueur vaut action de son personnage. Mais les choses sont loin d'être aussi rigides,

heureusement. N'importe qui ayant déjà assisté à une partie de jeu de rôle est témoin de la capacité des joueurs (meneur de jeu compris) à partir dans des délires complets d'où résultent de fréquents fous rires et toutes sortes de plaisanteries. Il n'y a rien de plus amusant pendant une partie de jeu de rôle que de décrire une action complètement loufoque ou improbable, qui n'est bien sûr pas prise en compte dans le déroulement "réel" de l'histoire. C'est pourquoi il nous faut corriger prudemment la formule et affirmer seulement que la parole dans une partie de jeu de rôle a une valeur performative *potentielle*. Et cela permet de montrer que la parole n'a pas un seul statut dans une partie de jeu de rôle, mais plusieurs.

Lorsqu'un conteur raconte une histoire à un public, sa parole fait exister un univers fictif et, *en même temps*, y fait se dérouler une histoire, par un seul et même acte de parole. Lorsqu'il s'interrompt, par exemple pour demander un verre d'eau, sa parole n'a plus du tout de valeur "dans" la fiction, elle cesse de faire exister et de raconter : dans ce contexte, la parole a donc deux statuts : un statut "dans", performatif, et un statut "en dehors", extérieur à la fiction, non performatif. La performance narrative du conteur est la plus simple possible, c'est un monologue. La situation complexe telle qu'on la trouve dans une partie de jeu de rôle commence à se profiler à l'horizon lorsque, par exemple, un petit garçon interrompt le conteur en lui demandant pourquoi l'ogre est si méchant. L'enfant interrompt le déroulement de l'histoire et ne prétend pas raconter la suite à la place du conteur : sa parole n'est pas et ne se veut pas performative ; mais il reste spontanément dans l'univers de la fiction, sa parole n'est donc pas non plus extérieure à la fiction. Le conteur peut répondre d'un point de vue extérieur à la fiction, par exemple en faisant remarquer qu'il faut bien un méchant dans cette histoire (gageons que l'enfant sera déçu par ce genre de réponse). Mais il peut aussi répondre en se plaçant toujours à l'intérieur de la fiction, par exemple en expliquant que l'ogre est très méchant parce qu'il n'a pas mangé depuis trois semaines et qu'il a horriblement faim, et qu'un ogre qui a faim est toujours bien plus agressif qu'un ogre rassasié.

En répondant ainsi, il ne sort pas de la fiction, il ne poursuit pas non plus son histoire, mais en interrompt temporairement le cours (il se place en quelque sorte sur le bas-côté) tout en restant dans la logique propre à l'univers fictif, qu'il enrichit au passage en renseignant sur l'un de ses aspects. En répondant ainsi, donc, le conteur modifie temporairement les modalités de sa performance narrative, il l'ouvre légèrement à l'enfant pour instaurer un dialogue créatif, tout en conservant la haute main sur son histoire : l'enfant consulte le conteur en tant qu'autorité savante sur l'univers de la fiction, et le conteur lui répond en vertu de ce savoir qu'il détient et a pour charge de transmettre. La performance narrative s'est légèrement modifiée : le temps de cet échange, elle est passée du monologue au dialogue entre un référent doté d'autorité par les circonstances d'énonciation et un consultant dont les questions sont susceptibles d'infléchir, de modeler la performance du référent. Un autre enfant pourrait intervenir, par exemple pour demander une histoire sur l'origine des ogres, et entraîner ainsi le conteur dans une digression prenant la forme d'un récit dans le récit. Le savoir que possède le conteur, supposé connaître sinon tous les contes, au moins "plein" de contes, n'en serait apparemment pas modifié (tout se passe comme si le conteur connaissait d'avance tout ce qu'il raconte, comme s'il ne lui arrivait jamais d'improviser ou de modifier les détails d'une histoire), mais la performance, elle, c'est-à-dire le déploiement, le dévoilement nécessairement partiel de telle ou telle partie de ce savoir immense, dans tel ou tel ordre, en serait radicalement modifié, et c'est d'autant plus important que le savoir virtuel du conteur n'existe que par ses performances orales, puisqu'il n'écrit pas de livre.

Dans le cas d'une partie de jeu de rôle, les choses sont un peu similaires, en plus complexe. La performance narrative n'est pas un monologue mais un dialogue à plusieurs voix. Le déroulement normal, on l'a vu, en est le suivant : description par le meneur de jeu aux joueurs, réponse de chacun des joueurs décrivant les actions tentées par leurs personnages, nouvelle description par le meneur de jeu, etc., le système de simulation intervenant parfois au milieu de l'une ou l'autre de ces phases (pendant la description du meneur de jeu lorsqu'il demande à un ou plusieurs joueurs de faire un jet de dés parce qu'un événement qu'il vient de décrire les affecte directement, par exemple risque de les blesser ; pendant la description par les joueurs des actions de leurs personnages lorsqu'ils font tenter à leurs personnages des actions dont l'issue n'est pas certaine et ont donc besoin de leur faire faire un jet de dés pour savoir s'ils réussissent ou non). Mais les joueurs, avant de tenter d'agir, se concertent

fréquemment pour savoir ce qu'il convient de faire ; et il peut arriver aussi que le meneur de jeu, dont la neutralité est souvent bienveillante, fasse des suggestions aux joueurs sur ce qu'ils devraient ou ne devraient surtout pas faire. Ces échanges ne sont pas performatifs au sens où ils feraient advenir quelque chose dans la fiction, ils ne font pas avancer l'histoire, comme ce serait le cas si un joueur disait directement "je fais ceci", mais ils ne sont pas non plus extérieurs à l'univers fictif posé par les énoncés performatifs du meneur de jeu, comme ce serait le cas si un joueur demandait un verre d'eau : ils ont un statut intermédiaire, interne à l'univers fictif mais externe à la diégèse. A la différence de l'exemple de l'enfant questionnant le conteur ci-dessus, leur rôle n'est pas seulement de demander un supplément d'informations sur l'univers, mais d'élaborer la suite de l'histoire, selon une sorte de cuisine narrative dont les principes sont... internes à l'univers de l'histoire.

Par exemple, les personnages des joueurs se trouvent devant un gigantesque dragon ; le meneur de jeu leur conseille de ne pas l'attaquer directement parce que les dragons sont particulièrement redoutables dans la région où ils se trouvent. Les joueurs se concertent ; la narration est en pause. L'un des joueurs, mis en confiance par le personnage puissant qu'il interprète dans le groupe, est d'avis d'attaquer quand même ; un autre joueur lui répond : "Tu es dingue, nos personnages vont se faire tuer !". Si les joueurs jouent scrupuleusement leurs personnages, cet échange, qui, dans le cadre de l'histoire, pourrait avoir lieu entre les personnages, peut prendre la forme d'un dialogue joué ("Compagnons, point d'inquiétude, nous vaincrons !" – "Messire, sauf votre respect, vous me paraissez bien téméraire", etc.), mais, la plupart du temps, il se fait directement entre joueurs, lesquels raisonnent selon la logique interne à l'univers du jeu, mais avec un certain recul par rapport à leurs personnages et à la fiction en cours. C'est pour cette raison que les plaisanteries entre joueurs sont si fréquentes pendant les parties de jeu de rôle, et c'est pour cette raison que le jeu de rôle présente peu de risques de confusion entre réalité et fiction pour ceux qui le pratiquent : le statut du discours n'y est jamais constant, la parole oscille toujours entre performance narrative, cuisine narrative interne à la fiction et parole courante extérieure à la fiction. A chaque décision à prendre, le récit s'arrête et la fiction menace de s'arrêter court ; ce sont les joueurs, meneur de jeu compris, qui la font se poursuivre pendant les intervalles extérieurs aux temps de récit pur, en raisonnant selon la logique de l'univers fictif pour élaborer la suite de l'histoire. Mais leur parole reste toujours libre, ils peuvent fantasmer sur telle ou telle action absurde que leurs personnages pourraient faire (et dans ce cas, leur parole n'a-t-elle pas encore un statut différent, une sorte de sous-fiction à valeur de parenthèse, qui n'a pas de valeur dans l'univers fictif "sérieux" du jeu ?) avant de continuer la partie pour de bon.

### **Autorités savantes, autorité des règles et liberté des joueurs**

Dans l'exemple du conteur et de l'enfant vu tout à l'heure, j'ai dit que le conteur instaure un dialogue dans lequel il conservait un certain ascendant sur son public, car, en tant que conteur, il était le dépositaire d'une autorité fondée sur sa connaissance de l'univers fictif - en l'occurrence l'univers du conte. Qu'en est-il dans le cas d'une partie de jeu de rôle ?

Le meneur de jeu est normalement le joueur qui connaît le mieux l'univers : c'est lui qui a préparé la partie et le scénario qu'il va faire jouer aux autres, il a lu attentivement les règles du système de simulation afin de pouvoir faire face à toutes les difficultés. Ce qui est certain, d'abord, c'est que, pour la durée de la partie, sa parole a un statut supérieur à celle des joueurs, car c'est au meneur de jeu de décider si en définitive si un joueur a le droit d'agir de telle ou telle façon dans l'univers du jeu. Si le personnage d'un joueur tente une action qui réclame un jet de dés, que le joueur rate le jet de dés mais veut quand même que son personnage ait réussi cette action, le meneur de jeu est en droit de lui dire : non, ton personnage ne peut pas avoir fait cela. Si un joueur veut faire faire à son personnage quelque chose de complètement absurde, contraire au caractère de son personnage et à la logique de l'univers, le meneur de jeu est également en droit de l'en empêcher, de nier la valeur performative de la parole du joueur, de dire : non, cela ne se produit pas, en vertu de l'autorité conférée à sa parole par les circonstances du jeu. La parole du meneur de jeu est davantage performative que celle des joueurs, parce qu'il possède un droit de veto sur toute action entreprise dans l'univers fictif, sur toute dérive qui ferait perdre sa cohérence à l'intrigue en faisant tourner la partie et l'histoire en un grand n'importe

quoi. Le meneur de jeu est doté d'une autorité savante dans le cadre de la narration collective, il y préside et est le dépositaire de la logique interne à la fiction.

Mais dans le cas d'une partie de jeu de rôle, le meneur de jeu a moins d'autorité que le conteur sur son conte. Le public d'un conteur, en effet, ne connaît pas a priori le conte que le conteur raconte, et ne vient pas à la soirée avec un livre de conte à la main, pour vérifier si le conteur se conforme bien au conte tel qu'il a été imprimé dans le livre. Le groupe de rôlistes, en revanche, élabore une fiction avec l'aide d'un référent extérieur à tous, une somme de données sur l'univers fictif qui n'est autre que le livre du jeu, éventuellement complété par un ou plusieurs suppléments. C'est là un premier référent qui guide les improvisations du meneur de jeu et la cuisine narrative des joueurs en cours de partie. Le meneur de jeu ne peut pas a priori décrire quelque chose de complètement différent de ce qui est proposé dans les livres du jeu, et les joueurs ne peuvent pas conférer à leurs personnages des comportements trop éloignés de ceux qu'ils sont censés adopter dans cet univers ou ce type d'univers.

Un second référent, extérieur lui aussi à tous les joueurs, est constitué par les règles du système de simulation et par les résultats des jets de dés. En théorie, on l'a vu, lorsqu'un joueur rate un jet de dés, il ne peut pas accomplir l'action dont la réussite dépendait de ce test. Ni les autres joueurs, ni le meneur de jeu lui-même, ne peuvent changer quoi que ce soit à ce résultat. C'est d'ailleurs pour cela que les rôlistes ont recours à des jets de dés : pour ne pas avoir à décider arbitrairement de la réussite ou de l'échec d'une action. La progression de l'histoire est donc placée non seulement sous l'autorité du meneur de jeu, mais aussi sous l'autorité du système de simulation mathématique et d'une part de hasard.

Sauf que... au bout du compte, ce sont toujours les joueurs qui décident de ce qu'ils jouent. Le groupe de joueurs peut convenir, avant de commencer à jouer, d'ignorer telle règle trop compliquée ou lourde à gérer en cours de partie, ou bien de jouer dans un esprit différent de celui proposé par le livre du jeu. Le meneur de jeu tient compte des désirs des joueurs et peut modifier l'univers à volonté. Il peut même décider de ne pas tenir compte d'un jet de dés si son résultat gâche inutilement la partie. Le double référent des livres de jeu et des règles de simulation sont là par défaut pour éviter tout malentendu ou conflit sur l'univers fictif partagé par les joueurs, mais la liberté créative effective des joueurs et du meneur de jeu l'emporte toujours sur l'autorité de convention accordée aux référents.

### **Une nouvelle littérature orale ?**

Terminons par une comparaison moins audacieuse qu'il n'y paraît. Imaginons un aède installé devant son public, quelque part en Grèce ancienne vers 800 avant J.C. Ni l'aède ni son public ne savent lire ou écrire. L'aède a appris depuis sa plus jeune enfance de longues épopées en vers qu'il sait réciter par coeur, et a même appris à improviser des vers sur tel ou tel thème, le tout grâce à un système de formules et d'expressions qui entrent facilement dans le schéma métrique et réduisent les efforts demandés à sa mémoire ; il est donc capable d'improviser de longs morceaux d'épopée sur tel ou tel thème de l'histoire héroïque ou de la mythologie. Son public lui réclame le récit d'un épisode particulier : il l'improvise sur le moment, mais si bien que le public pourrait croire qu'il s'agit d'une récitation par coeur. L'aède sait que son public est particulièrement fervent de tel ou tel type de scène : il s'arrange pour développer ce type de scène un peu plus pendant son improvisation. Un membre de l'assemblée l'interrompt et lui demande de raconter tel épisode mythologique auquel il vient de faire allusion : il se lance aussitôt dans une nouvelle composition. A la fin de la soirée, rien de ce qu'il a récité n'a été écrit, seuls restent les souvenirs partagés par l'assistance, qui va se coucher admirative et bien divertie.

Toutes proportions gardées, ne peut-on pas trouver dans le jeu de rôle une forme contemporaine de l'antique littérature orale, ce corpus gigantesque paradoxalement jamais écrit, jamais figé, tout entier contenu dans une série de performances éphémères ? Certes, les rôlistes des XX<sup>ème</sup> et XXI<sup>ème</sup> siècle savent lire et écrire ; certes, peu de meneurs de jeu savent improviser en vers ; certes, la valeur de ces performances orales est de pur divertissement, leur contenu n'est pas tenu pour historique et n'a pas de contenu religieux. Mais sur le plan formel, on ne peut pas ne pas trouver de parenté entre ces différents types de performances narratives. L'aède antique, le conteur moderne, le comédien faisant de

l'improvisation théâtrale, voire le groupe de scénaristes élaborant ensemble le synopsis d'un épisode de série télévisée à partir de la bible de la série : autant de figures parmi lesquelles le rôliste fait figure d'intermédiaire ou de croisement, curieux hybride tenant des uns et des autres par tel ou tel aspect, mais finalement d'aucun, tant la forme de création collective inventée par le jeu de rôle est originale - et originale à tous les sens du terme, puisque d'autres médias y ont trouvé leur origine ou s'en sont inspirés avant de se faire massivement connaître, tandis que le jeu de rôle, dont le marché n'a jamais été très important sur le plan économique (même aux Etats-Unis), est resté l'apanage confidentiel de petites communautés de joueurs.

Les rôlistes eux-mêmes ont beaucoup réfléchi sur le jeu de rôle et sur les modalités de cette performance narrative collective à l'équilibre délicat, avec une précision et une justesse étonnantes, mais ces réflexions, de façon compréhensible, se sont faites avant tout dans une optique ludique, pour savoir comment jouer mieux. Il est grand temps que des études approfondies s'intéressent au jeu de rôle et prolongent ces réflexions à un niveau universitaire.

### **Bibliographie**

- Laurent Franchomme, *Qu'est-ce qui fait courir le rôliste ? - analyse d'un jeu : le jeu de rôle*, mémoire de DESS de psychologie à l'université Paris VII, Paris, 1997-1998. Disponible en ligne sur le site de l'auteur, Les Ombres de l'imaginaire, à la page <http://www.les-ombres.net/moi/moiindex.htm>
- *Manuel pratique du jeu de rôle*, Casus Belli hors-série n°25, mai 1999, notamment l'article de Denis Gerfaud "Bien décrire", qui montre très bien les problèmes liés au statut de la parole en cours de partie.
- J. L. Austin, *Quand dire, c'est faire*, Seuil, 1970, rééd. coll. Points Essais.

Pierre Cuvelier  
Page rédigée le 23 septembre 2006