

LA CREATION DE MONDES IMAGINAIRES DANS LE JEU DE ROLE.

RESUME

Game in Lab a initié son cycle de conférences international sur le jeu de rôle en prenant part à la 23^e édition de la Semaine du Cerveau. Cette semaine est dédiée aux neurosciences et vise à promouvoir les travaux scientifiques sur le cerveau auprès du grand public. A cette occasion, les universités et laboratoires de recherche proposent des événements, conférences et ateliers de médiation scientifique. **Game in Lab a ainsi organisé un premier événement en ligne le 18 mars 2021 : un regard croisé sur la création de mondes imaginaires dans le jeu de rôle, réunissant trois auteurs, une éditrice et un chercheur.** Cet événement a été organisé en collaboration avec S[cube], une association de culture scientifique fondée par la Communauté Paris-Saclay, et Proxi-Jeux, le podcast qui parle de jeux de société. Tout s'est déroulé sur la plateforme WorkAdventure, offrant espaces et rencontres virtuels dans un univers pixellisé où nous avons pu accueillir tous nos participants, chacun avec son avatar personnalisé.

INTERVENANTS



Coralie David, docteure en littérature, éditrice chez Lapin Marteau, journaliste pour la presse JdR

Fabien Fernandez, romancier, auteur, illustrateur de BD et JdR, journaliste pour la presse JdR

Julien Dutel, auteur, comédien, doubleur

Julien Pirou, auteur de JdR

Olivier Caïra, sociologue et chercheur à l'Université Paris-Saclay, auteur de JdR

Plusieurs thèmes ont été abordés durant cette table ronde sur la création de mondes imaginaires dans les jeux de rôles (JdR). Tout d'abord, les invités ont évoqué la variété des univers dans les JdR qui peuvent prendre de multiples formes et être envisagés selon trois catégories. Les univers encyclopédiques sont les plus riches, les joueurs y retrouvent une description exacte des lieux, des cultures, des personnages, etc... A l'inverse, des univers moins détaillés peuvent fournir uniquement les descriptions nécessaires au jeu. Enfin, les univers peuvent aussi être évolutifs, c'est-à-dire générés par les joueurs au fil des parties et offrant ainsi un univers propre à la table de jeu.

Communément, le JdR est défini comme correspondant à un univers encyclopédique. L'univers de Tolkien est d'ailleurs le principal cliché de fantaisie le plus souvent associé au JdR car il s'agit d'un univers très vaste et développé. Pourtant, les JdR n'ont pas toujours besoin d'un univers riche. Coralie David, éditrice chez Lapin Marteau, nous donne l'exemple du jeu *Breaking the ice* qui se base sur des rendez-vous amoureux et ne développe pas un univers vaste. Les univers de JdR peuvent être minuscules ou extrêmement développés et offrir, dans tous les cas, une expérience de jeu adaptée aux rôlistes. Aussi, certains jeux ne demandent pas de définir précisément l'univers dans lequel les joueurs vont évoluer. Julien Dutel, auteur de scénario pour D&D5, précise qu'il n'est pas nécessaire de faire un descriptif des mondes qui ressemblent au nôtre, par exemple. Ce sont les univers les plus exotiques qui doivent, au contraire, être le plus précisément décrits et définis. En effet, plus un univers sera exotique, plus les joueurs auront besoin d'informations pour jouer. Les auteurs de JdR ont ainsi une multitude de possibilités pour créer un univers selon de ce qu'ils souhaitent faire vivre aux joueurs.

Ainsi, le processus de création peut être multiple. Les idées et influences pour l'écriture d'un JdR peuvent venir de partout : un livre, une ambiance, un environnement politique ou social... Chaque auteur aura un mode de création particulier défini par ce qu'il souhaite transmettre à travers le jeu. Fabien Fernandez, auteur du JdR *Projet Pélican*, souligne que le mode de création d'un univers de JdR est un choix très personnel qui relève d'un apprentissage autodidacte. Souvent, les JdR reprennent des codes historiques et littéraires très courants. Il s'agit donc de sortir de ces codes et de proposer des univers qui permettent de transmettre une expérience nouvelle aux joueurs. Les auteurs soulignent le risque de se laisser d'une forme de fantaisie très codifiée. L'objectif est donc de sortir de leur zone de confort et d'utiliser des influences moins connues afin de découvrir et de faire découvrir de nouvelles choses. Ainsi, une motivation à la création peut être cet objectif d'expérimentation et de recherche à travers le jeu.

En effet, le JdR demande une cohérence de l'univers, de la partie et des règles. Il faut donc envisager dans quelles directions peuvent partir toutes les questions ou actions des personnages. Les auteurs réalisent donc une recherche à 360° et explorent tous les nouveaux univers qui peuvent se créer si les joueurs mènent certaines actions jusqu'au bout. Ainsi, les joueurs participent eux-mêmes très activement à la création du JdR grâce à leurs questions sur le jeu. Il s'agit d'une cocréation itérative

entre les auteurs et les joueurs. L'auteur Fabien Fernandez ajoute que l'imagination, et donc la création, se travaille tout le temps, comme un muscle : on réfléchit à l'évolution des personnages, au fonctionnement du jeu, au déroulement des scènes... Il s'agit d'être curieux !

Se pose alors la question : quand s'arrête la création et l'écriture d'un JdR ? Un des invités précise avec humour que « la création et la description d'un univers s'arrête... quand on a le devis de l'imprimeur ! ». Les descriptions trop longues peuvent décourager les joueurs. L'univers est important pour attirer le joueur et lui donner envie d'y tracer son chemin. Il s'agit donc de rendre le JdR accessible et jouable en créant des univers à la hauteur des joueurs et de ce qu'ils pourraient faire. Le JdR repose avant tout sur le dialogue entre le meneur de jeu et les joueurs. Il ne faut donc pas surcharger le meneur de jeu et, au contraire, l'aider en lui donnant les outils et matériels de jeu adéquats. Plus l'univers est détaillé, moins les meneurs de jeu et les joueurs ont la possibilité de développer leur propre univers. Or, une fois le JdR édité, l'univers appartient au meneur de jeu et aux joueurs et non plus à l'auteur. L'objectif est donc de leur laisser leur espace de création. Julien Pirou, auteur de JdR pour Lore et Legacy, précise que décrire un univers de JdR revient à définir le ton, le genre et le thème du jeu mais aussi et surtout à offrir une boîte à outils aux joueurs.

Ainsi, le rôle des maisons d'édition spécialisées dans le JdR va être de définir le cadre nécessaire pour que les JdR soient avant tout pensés pour les joueurs. L'éditrice Coralie David nous explique que l'édition détermine surtout si les univers définis par les auteurs sont adaptés au média du JdR. Il faut parfois réaliser un « élagage » avant qu'un JdR soit édité, afin de vendre un outil jouable et maniable. Elle ajoute que les JdR ne sont présents qu'en boutiques spécialisées, ce qui donne une meilleure visibilité de leur réussite. Les passionnés y tiennent une place très importante. Ce sont eux qui donnent la dynamique d'évolution des formats des JdR.

Et en effet, le milieu et l'écriture du JdR évoluent avec la société : la place des femmes, le genre, le racisme... Les exigences des joueurs se sont modifiées avec l'utilisation habituelle d'Internet et des logiciels de mise en page. Il existe aujourd'hui une demande certaine des joueurs de faire évoluer le JdR. Les auteurs sont généralement sensibilisés aux problématiques de notre société et doivent donc essayer d'intégrer cela dans leur jeu. Wizard of the Coast a par exemple modifié certains termes dans ses jeux afin de s'adapter à nos nouvelles normes. Aujourd'hui, l'objectif est que tout le monde se sente invité à jouer et puisse se reconnaître dans chaque nouveau JdR. Déjà dans les années 1970, les joueurs voulaient vivre des émotions et cherchaient des expériences plus profondes que le simple combat dans un donjon. Olivier Caïra, chercheur et sociologue à l'Université Paris-Saclay, précise que les rôlistes recherchent une expérimentation et non une échappatoire du monde réel. Leur envie est d'expérimenter leur personnage et ainsi d'avoir plusieurs vies. Un JdR peut tout dire, tout explorer, à la demande des joueurs et parce que les auteurs le veulent. Finalement, Coralie David clôture ainsi sur le fait que nous vivons sûrement actuellement le second âge d'or du JdR !

REFERENCES

Retrouvez toutes les actualités et références de nos invités ci-dessous :

Coralie David

Lapin Marteau, maison d'édition toulousaine spécialisée dans le jeu de rôle, recueil de conseils Jouer des parties de jeu de rôle et La boîte à outils du meneur de jeu :

<http://www.lapinmarteau.com/>

Thèse « Jeux de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire » :

<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02338727/document>

Fabien Fernandez

Projet Pélican, jeu de rôle engagé, cause amérindienne et cause caritative :

<http://www.lapinmarteau.com/project-pelican/>

Julien Dutel

Websérie Rôle'n Play : <https://www.youtube.com/channel/UCLklqggxR3UaYiJFiaSi7lg>

Julien Pirou

Empyreal Media Productions, Lore et Legacy, vidéo, blog encyclopédiste, carte interactive :

<https://empyreal.pirou.games/lore-legacy/> :

Olivier Caïra

Article « Jeux de rôle sur table : une création de monde à trois niveaux » :

<https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-89.htm>