

Diverses Définitions du Jeu de Rôle

Essais de Définitions du Jeu de Rôle

Le jeu de rôle reste un loisir difficile à définir de manière concise. Il s'agit d'une catégorie de jeux de société. On peut parler de jeux de rôle (les jeux où l'on joue un rôle) de la même manière que l'on peut parler de jeux de cartes (les jeux où l'on joue avec des cartes). La famille des jeux de rôle, se compose désormais de plusieurs centaines de jeux différents. Voici différents essais de définition du jeu de rôle.

Définitions de la FFJDR

En une Phrase

« Le jeu de rôle est un loisir qui consiste à s'installer avec quelques amis autour d'une table pour décrire de façon collaborative les aventures de personnages fictifs évoluant dans un monde imaginaire. »

Ancienne Définition

En règle générale, les rôlistes éprouvent beaucoup de mal à définir le jeu de rôle en termes compréhensibles par des personnes ne l'ayant jamais pratiqué. La preuve en est faite par la diversité des définitions qu'ils donnent de leur propre loisir. À chacun d'eux correspond une définition et des habitudes de jeu.

La Fédération Française de Jeu de Rôle a proposé aux internautes - membres ou non de la fédération - de participer à la mise au point d'une définition du jeu de rôle. Celle-ci a été élaborée dans le but d'être simple et généralisable au plus grand nombre de jeux de rôle. Toutefois, la richesse de thèmes abordés et de techniques de jeu est telle que cette définition ne peut être « la définition » de tous les jeux de rôle. Celle-ci est donc une définition parmi tant d'autres, qui a le mérite d'avoir été peaufinée par une vingtaine de rôlistes de tous horizons.

« Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif. »

<http://www.ffjdr.org/le-jeu-de-role/definitions-du-jeu-de-role>

Définition de Wikipédia

La version francophone de Wikipédia, l'encyclopédie libre collective que chacun peut modifier, propose la définition suivante :

« Un jeu de rôle, souvent abrégé en JdR (de l'anglais roleplaying game abrégé RPG), parfois appelé jeu de rôle sur table pour le différencier des autres formes de jeu de rôle, est un jeu de société dans lequel plusieurs participants créent et vivent ensemble une histoire par le biais de dialogues, chacun incarnant un personnage dans un environnement fictif. Le joueur interprète ce rôle par des actions narratives, simulées ou même réelles, ou par des prises de décision.

Ce jeu, dans sa forme traditionnelle, rassemble les joueurs durant la partie autour d'une table, avec communément pour accessoires des dés et feuilles de papier.

Le support de l'imaginaire est très important. Des dés, du papier et des crayons constituent l'essentiel des accessoires nécessaires pour jouer. Les rôlistes (néologisme créé dans les années 1980) font une interprétation du rôle de leur personnage.

Le jeu de rôle se distingue des autres jeux de société car il n'y a généralement ni gagnant ni perdant. Il constitue une forme interactive de conte, basée sur des relations sociales et collaboratives plutôt que sur la compétition. Le but du jeu est simplement le plaisir qu'on éprouve à participer à une histoire, à interpréter un rôle et à faire évoluer son personnage pour le rejouer dans une partie future.

Une partie ou séance réunit un meneur de jeu (MJ), aussi appelé maître de jeu, et un groupe de joueurs. La fréquence des séances de jeu est très variable : quotidienne, hebdomadaire, mensuelle... Une séance dure généralement plusieurs heures suivant l'envie et la disponibilité des participants. La tradition rôliste veut qu'une bonne partie de jeu se mesure en quatre à huit heures, voire douze heures et plus, agrémentées de pauses. Tout dépend de la longueur de l'aspect simulationniste des règles et/ou de la capacité des joueurs à rentrer dans l'ambiance. »

http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_sur_table

Définition de Jeux Descartes

Jeux Descartes est un éditeur français de jeux de société auquel on doit, entre autres, *Maléfices*, *Ambre* et un certain nombre de traductions de jeux anglophones. La gamme *Descartes/Eurogames* comprend plusieurs jeux de rôle considérés aujourd'hui comme des « classiques » : *L'Appel de Cthulhu*, *Star Wars*, *Warhammer*, etc. Depuis 2005, l'éditeur a rejoint le groupe Asmodée.

« Contrairement à ce que voudraient faire croire certains médias amateurs de sensationnalisme, les jeux de rôle ne présentent pas plus de "danger" que le bilboquet ou la belote. Ces divertissements n'ont, en outre, pas grand-chose à voir avec les jeux de rôle thérapeutiques, ni avec les exercices auxquels se

prêtent certains cadres de sociétés commerciales lorsqu'ils cherchent à améliorer leurs compétences.

Nés au début des années soixante-dix avec l'apparition du premier d'entre eux Dungeons & Dragons (conçu par Gary Gygax et Dave Arneson, qui se sont inspirés d'un wargame avec figurines), les jeux de rôle ont parfois été décrits comme le moyen idéal pour découvrir ce qui pourrait bien se passer après le mot "fin" d'un roman ou d'un film.

En fait, ils sont des versions "adultes" et "simulationnistes" de jeux enfantins tels que "Gendarmes et voleurs" ou "Cow-boys et indiens". Il est donc fort probable que leurs détracteurs aient, sans le savoir, pratiqué des jeux de rôle dans leurs jeunes années...

Les jeux qui nous intéressent sont toutefois "adultes", parce qu'ils ne se contentent pas d'approximations pour la résolution des problèmes intervenant en cours de partie. Ils ont recours à des règles précises, qui s'inscrivent parfaitement dans un contexte spécifique (le monde des contes de fées, l'univers de La Guerre des Etoiles, etc.).

Ils sont également "simulationnistes", parce que leurs règles cherchent à reproduire, autant que possible, une "réalité virtuelle". Car, s'il nous est parfaitement impossible de savoir quelles blessures pourrait infliger un dragon de légende, les règles de Donjons & Dragons (par exemple) peuvent nous en donner une idée "vraisemblable". C'est à ce niveau que se situe le lien de filiation avec les wargames, car la façon même dont les règles fonctionnent rappelle souvent les simulations historiques. De plus, les "joueurs de rôles" emploient également des dés pour simuler la part du hasard inhérente à la réalité.

Les jeux de rôle se pratiquent autour d'une table (le plus souvent), sous la forme d'échanges verbaux entre un "maître de jeu" (un conteur/arbitre) et des joueurs qui interprètent (par la parole) des "personnages".

Le maître de jeu prépare un "scénario" (comparable au script d'un film, à la seule différence que les dialogues sont improvisés par les joueurs), dans lequel les personnages sont confrontés à diverses situations ou épreuves (combat contre des nains sanguinaires, escalade d'une montagne, affrontement entre vaisseaux spatiaux, etc.). Les joueurs expliquent comment leur alter ego imaginaire agit et le maître décide, à l'aide des règles du jeu, comment se passent les choses.

De fil en aiguille, en partant de la trame du scénario conçu par le maître, tous les participants vont élaborer une histoire unique, fabuleuse et passionnante, digne des meilleures productions hollywoodiennes... sans même se lever de leur chaise ! »

<http://www.jeux-descartes.fr/>

Définition du Quid

Jeux de rôle. « Les joueurs (4 ou 5) interprètent des personnages en vivant une aventure proposée par un autre joueur, le meneur de jeu, qui prépare la trame de

l'histoire, puis anime et arbitre la partie. L'aventure comporte des énigmes et des obstacles que les personnages doivent résoudre et franchir. Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but étant pour les joueurs de coopérer pour mener à bien l'aventure. Joué autour d'une table, c'est un jeu de dialogue : le meneur de jeu décrit une scène (décors, personnages présents autres que ceux des joueurs), chaque joueur indique ce que fait ou tente de faire son personnage, le meneur de jeu indique le résultat des actions et la suite de la scène, et ainsi de suite. Les règles de jeu fournissent un cadre : des données chiffrées (les caractéristiques) permettent au joueur de choisir les capacités de son personnage, qui servent en cours de jeu à vérifier, par un jet de dés, si chaque action hasardeuse tentée par le personnage réussit ou échoue. »

Pratiquants : États-Unis : 1 000 000. France : environ 400 000 amateurs, dont 100 000 passionnés, environ 600 associations recensées. Premier jeu : *Dungeons & Dragons (Donjons et Dragons)*, créé 1974 par Gary Gygax, et publié par TSR (USA, ancien plus gros éditeur mondial, fondé 1975, racheté par Wizards of the Coast en 1997). Le plus pratiqué : *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)* (1978), version sophistiquée du précédent, refondue en 1991 (AD&D2) ; en France (par ordre de popularité) *Dungeons & Dragons, L'Appel de Cthulhu* (d'après Lovecraft), *Vampire* (inspiré de Ann Rice), *Star Wars* (le jeu de rôle de la Guerre des étoiles), *Warhammer, In Nomine Satanis/Magna Veritas, Cyberpunk, Shadowrun, Elric* (d'après Moorcock), *Le Jeu de rôle des Terres du Milieu* (d'après le Seigneur des anneaux, de Tolkien), *Rune Quest, Nephilim, Deadlands, Légendes des 5 anneaux*. Durée moyenne d'une partie : 4 à 6 h.

<http://www.quid.fr/>

Définition de Casus Belli

Casus Belli est un magazine spécialisé dans les jeux de rôle. Dans sa première époque (Excelsior Publications), il donne une définition du jeu de Rôle dans son dépliant « *Le jeu de rôle qu'est ce que c'est ?* ».

« *Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure, tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu, se charge d'arbitrer et d'animer la partie. C'est principalement un jeu de dialogues, où des données chiffrées (les caractéristiques) permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions tentées au cours de l'aventure. Il n'y a ni gagnants ni perdants, le but étant pour les joueurs de mener à bien celui que ce sont fixés leurs personnages.* »

Définition de Gildas Sagot

Définition proposée par Gildas Sagot, auteur entre autres de livres-jeux (séries *Défis* et *Sortilèges* et *Métamorphoses* publiées chez Gallimard dans la collection *Un Livre dont vous êtes le héros*) et de différents jeux de société, dans son ouvrage *Jeux de rôle*, éditions Gallimard, 1986.

« Le jeu s'exerce toujours à travers des règles établies. Dans un jeu de rôle, ces règles permettent à un groupe de joueurs d'utiliser l'expression verbale comme support de l'imagination. La recette n'est pas nouvelle : l'histoire racontée au coin du feu ou le "on dirait qu'on serait" des jeux d'enfants s'inspirent du même principe. Mais, à la différence de la veillée du soir ou des jeux d'enfants, les joueurs de jeu de rôle utilisent le dialogue comme moteur de l'action et de l'évolution d'un récit. Jouer une partie de jeu de rôle, c'est donc s'exprimer et prendre des décisions en fonction de principes imposés par la règle du jeu. Toutefois, pour participer à un jeu de rôle et vivre une aventure, il ne suffit pas d'installer un groupe de joueurs autour d'une table et d'attendre que chacun d'eux participe à l'élaboration d'une fabulation. Assister à une partie de jeu de rôle permet de se convaincre du contraire. Les joueurs rient, gesticulent, s'apostrophent, réalisent quelques effets de manche : c'est l'aspect théâtral du jeu. Ils consultent des documents, prennent des notes, déplacent des figurines : c'est l'aspect ludique du jeu. À la fois joueurs et acteurs, les participants définissent, par une suite de dialogues, un espace de liberté plus vaste que l'espace du jeu... un espace qui se construit au fur et à mesure de l'évolution d'un récit, dans un univers conçu avant le début de la partie par l'homme clef du jeu de rôle : le meneur de jeu. De la préparation à l'aboutissement d'une partie de jeu de rôle, les fonctions du meneur de jeu sont multiples. Sa parfaite maîtrise de la règle du jeu lui permettra de préparer un univers et une histoire, d'introduire les joueurs dans cet univers, mais aussi, dans l'histoire, d'être au cœur du jeu des dialogues, d'être juge du réalisme des actions entreprises par les joueurs dans l'univers imaginé... »

Définition de Jean-Hugues Matelly

Jean-Hugues Matelly définit le jeu de rôle dans son ouvrage *Istres, Toulon, Carpentras Jeu de rôle Crimes ? Suicides ? Sectes ?*, éditions Les Presses du Midi, 1997

« L'originalité du jeu, est que chaque joueur tient un rôle, comme au théâtre ou au cinéma, et interprète avec ses partenaires une histoire, dont ils sont les héros, mais qu'ils ne connaissent pas d'avance. L'intrigue de la "pièce" n'est connue que d'un joueur à la fonction particulière : le "meneur de jeu", qui est le metteur en scène, assurant la narration des événements et l'enchaînement des scènes. Cependant, différence essentielle avec le théâtre, le cinéma ou les romans, et intérêt premier du jeu, ni les

actions, ni le texte des héros, ni le dénouement final ne sont écrits, ils dépendent, dans le cadre de l'intrigue générale, des choix qu'effectueront les joueurs et qu'ils feront interpréter par leurs personnages.

Le jeu ajoute donc à l'attrait de la découverte d'une histoire, la participation active à son développement et l'interaction avec les autres joueurs qui incarnent d'autres personnages engagés dans cette même aventure. Enfin le jeu de rôle n'est pas un simple dialogue entre meneur de jeu et joueurs, les actions que les joueurs veulent faire entreprendre à leurs personnages sont en effet simulées par un système de règles techniques qui permet d'évaluer leur réussite ou leur échec au moyen de jets de dés. Le but des joueurs, est d'amener ensemble leurs personnages au dénouement heureux de l'histoire. Le jeu ne repose donc pas sur une compétition entre joueurs. »

<http://www.cesdip.fr/spip.php?article329/>

Définition de Greg Costikyan

Greg Costikyan est l'auteur, entre autres, de jeux de rôle à succès tels que *Toon*, *Paranoïa* et *Star Wars le jeu de rôle* (la version de 1987 publiée par West End Games).

« HeroQuest a été défini comme un "Role-Playing Boardgame". Comme dans un jeu de rôle, chaque joueur contrôle un seul personnage lequel, dans le cas d'HeroQuest, est une figurine en plastique sur le plateau de jeu. Si on est un seul personnage, ne joue-t-on pas un rôle ? La dénomination du jeu comme "jeu de rôle" n'est-elle pas en ce cas justifiée ? Non, aux deux questions.

Ces questions jouent sur la confusion entre "s'identifier à une position" (1) et "jouer un rôle". Je peux m'identifier à un pion de jeu sans ressentir que je joue son rôle.

Le jeu de rôle arrive lorsque, d'une certaine façon, le joueur endosse la personnalité de celui qu'il représente. Différents joueurs, différents jeux y arriveront de manière différente. Cela peut être en parlant avec la langue, l'accent ou les intonations du personnage, en parlant comme s'ils ressentaient les émotions du personnage ou bien en parlant normalement mais en réfléchissant sérieusement à "que ferait mon personnage dans ce cas là ?" plutôt qu'à "qu'est-ce que je veux faire maintenant ?". »

Extrait de l'essai *I have no Words and I must Design, Interactive Fantasy #2*

(1) Note de Patrice Mermoud : Identification à une position = tout processus par lequel le joueur se voit mettre dans une position précise, général d'une armée (wargame), gestionnaire de produits financiers (Monopoly), etc. L'identification à une position peut mener parfois à un jeu proche du rôle (Costikyan signale qu'il est incapable de jouer à

Junta sans prendre un accent espagnol de *Presidente*) mais n'est aucunement équivalente.

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

Définition de Trouver Objet Caché

Trouver Objet Caché (TOC) est un site proposant une encyclopédie et de nombreuses ressources concernant les différentes adaptations en jeu de rôle du Mythe de Cthulhu de l'auteur américain Howard Philipps Lovecraft.

Définition. « Le jeu de rôles est un jeu de société basé sur l'expression orale et l'imagination. Contrairement à d'autres, il n'est limité, ni dans le temps, ni dans l'espace. En effet, bien qu'il se pratique assis autour d'une table, il tient plus du théâtre que du Monopoly. Au théâtre, les décors et les costumes vous permettent de donner une ambiance et un certain réalisme à l'action, dans le jeu de rôles, vous allez devoir imaginer la scène, tant au niveau des décors que de votre apparence. Car en effet, VOUS serez acteur dans ce qui va se dérouler pendant la partie. et même l'acteur principal ! Le début de la célébrité en somme... »

Les acteurs. « Ils sont de deux types lors d'une partie : Le maître du jeu. Tour à tour metteur en scène et conteur, il va vous faire vivre l'aventure en vous mettant dans des situations que vous devrez gérer. Il connaît la trame de l'histoire que vous allez vivre, les personnages que vous allez rencontrer mais il ne réagira qu'en fonction de ce que vous avez décidé de faire.

Le joueur. C'est l'acteur. Le nombre de joueurs varie selon les parties. Autant le maître est seul, autant vous ferez partie d'un groupe de personnes réunies dans un but commun. Attention, comme au théâtre ou au cinéma, vous jouez un personnage qui est différent de vous même, vous vous mettez "dans sa peau" le temps de l'aventure. »

<http://www.tentacules.net/index.php?id=1>

Définition d'Imaginez.net

Imaginez.net convie ses lecteurs à admirer l'ampleur et l'ancienneté de l'influence que la thématique des contes exerce sur l'imaginaire humain, à considérer, au-delà des contes eux-mêmes, des formes d'expression connexes, à partager ses réflexions sur l'opportunité de remonter à ces sources riches, authentiques, partagées pour régénérer un imaginaire abâtardi par son relatif succès public, à être enfin acteurs de leurs propres contes.

« Un jeu de rôle est un loisir pratiqué en commun par un groupe de personnes et qui a pour objet la simulation de la vie quotidienne et souvent aventureuse de personnages fictifs par l'improvisation théâtrale verbale mais généralement pas gestuelle. Il

constitue une version mature des jeux d'enfant "pour faire semblant".

La particularité essentielle du jeu de rôle est son absence totale d'intéressement, d'enjeu. Aucun participant n'est désigné gagnant ou perdant en fin de partie. Le but de chacun est de partager avec les autres une histoire divertissante, stimulante intellectuellement, émouvante, et non de prouver une quelconque supériorité.

Il importe de distinguer deux éléments dans un jeu de rôle : le jeu en tant que produit, que texte rédigé, et le jeu en tant qu'activité pratiquée. »

<http://imaginez.net.free.fr/>

Définition de Nicolas Chatillon

Dans *Futurs Parallèles*, un jeu de rôle amateur de science-fiction ayant notamment pour thème le voyage dans le temps, Nicolas Chatillon donne la définition suivante :

« Il s'agit d'une aventure qui se déroule entièrement dans l'imagination des joueurs, qui y participent activement et librement, dans le cadre d'un scénario orchestré par un joueur particulier que l'on appelle Maître du Jeu, Meneur de Jeu ou encore MJ. Les autres joueurs interprètent chacun un personnage (un personnage joueur ou PJ) qui peut être très différent d'eux-mêmes. Avant de commencer à jouer, l'ensemble des participants a pris connaissance de l'univers dans lequel ils évolueront, et des règles qui permettent de simuler les situations qu'ils rencontreront. Ainsi, le jeu de rôle se situe à mi-chemin entre le théâtre d'improvisation et les jeux de plateaux : vous jouez un rôle en toute liberté et le résultat de vos actions est déterminé par des jets de dés et autres tests, ainsi que par l'arbitrage du MJ. »

Tentatives de Définition Maison

Différentes tentatives de définition proposées par les développeurs de *Twin Galaxies*, jeu de rôle de Néo Space Opera.

Principe du Jeu de Rôle

« Les joueurs décident d'incarner chacun un personnage imaginaire dit Personnage Joueur (PJ) au cours d'une partie qui suit le scénario préparé par le Maître du Jeu (MJ) dans lequel toute une série d'événements et d'épreuves (rencontres, énigmes, enquêtes, combats, poursuites, explorations, pièges...) attendent les PJ. Le jeu se déroule sous forme de dialogues et le but consiste pour chaque PJ à résoudre les problèmes qui lui sont posés, à sortir vivant de l'univers dans lequel il s'est engagé, voire à accroître ses compétences dans divers domaines en accumulant de l'expérience.

L'univers du jeu de rôle et le scénario créé par le Maître du Jeu sont simulés par le biais de règles

faisant généralement intervenir des jets de dés et des tables de résultats. Il s'agit donc d'un jeu de société possédant un but : mener à bien l'aventure que le MJ propose, des règles : assez nombreuses et parfois quelque peu complexes afin de simuler une réalité dans laquelle évolue les PJ en toute liberté. Mais c'est aussi et surtout l'incarnation d'un personnage de façon cohérente par chacun des joueurs. Un des participants, le MJ, n'est donc pas réellement un joueur mais joue tour à tour le rôle de scénariste, de narrateur et d'arbitre. »

Définition Formelle

« Le Jeu de Rôle est un type de jeu de société à corpus de règles incomplet et illimité et où, par conséquent, on crée en permanence de nouvelles règles en cours de partie. »

Principales Implications

En tant que jeu de société, le jeu de rôle se pratique à plusieurs c'est à dire à au moins deux participants.

Les seuls corpus de règles incomplets et illimités disponibles se présentent sous la forme d'univers imaginaires (ou environnements fictifs). Les seuls vecteurs d'action que l'on peut assigner aux joueurs au sein d'un univers imaginaire sont les personnages imaginaires que l'on y trouve (des êtres généralement animés et doués de conscience). Les joueurs interprètent donc des personnages, jouent un rôle, d'où l'appellation *Jeu de Rôle*.

Le jeu de rôle étant un jeu, la création de nouvelles règles doit se faire dans le respect des règles existantes.

Du fait de la présence de plusieurs participants, la création de nouvelles règles est obligatoirement soumise à une autorité. Cette autorité, ce pouvoir, peut prendre différentes formes : monarchie (un Meneur de Jeu), oligarchie (plusieurs Meneurs de Jeu), démocratie (vote des joueurs)... ou encore un mélange ou une alternance de plusieurs formes d'autorité, l'intervention du hasard (tirages au sort) pouvant même y être associée. Ces choix prennent la forme de conventions établies par les joueurs avant le début de chaque partie.

Du fait de la création permanente de nouvelles règles, les systèmes démocratiques purs ne sont pas viables et les oligarchies peu pratiques. Cela explique pourquoi l'autorité est, dans la très grande majorité des cas, assumée par une seule et unique personne, le Meneur de Jeu qui est en fait un concepteur de jeu.

Les systèmes de simulation bien que très semblables aux corpus de règles des jeux de société classiques (à corpus de règles complets), n'ont pas le statut de règles. Il s'agit de recommandations, des outils qui ont pour but d'aider les participants à « rendre » l'univers

imaginaire et, en particulier, à gérer les événements dont l'issue est incertaine.

L'absence d'un corpus de règles figé rend la notion de compétition pure caduque ce qui explique pourquoi les jeux de rôle sont essentiellement basés sur la coopération.

Malgré le fait que les parties soient essentiellement axées sur la coopération et plus marginalement sur la compétition (qui peut même être totalement absente), il est toujours possible de gagner ou de perdre. Il n'est plus question de battre les autres joueurs au cours de la partie mais des conditions de victoire et de défaite sont toujours définies.

Comme tous les autres éléments du corpus de règles, elles le sont de manière incomplète et illimitée. C'est ce qui explique pourquoi une même partie de jeu de rôle peut durer indéfiniment.

Les univers imaginaires sont des espaces-temps dont les éléments constitutifs sont des événements. Par conséquent, la création de nouvelles règles correspond à la création de nouveaux événements de l'espace-temps. Un récit étant constitué d'une suite d'événements, c'est tout naturellement qu'un récit est créé au cours d'une partie de jeu de rôle.