

Master en Sciences du Jeu

Jeux de rôle par forum
Exploration d'un monde narratif

Dossier de recherche par David CICUREL

Sous la direction de Gilles BROUGERE

2005

UNIVERSITE PARIS XIII

*« L'écriture est une aventure.
Au début c'est un jeu, puis c'est une amante,
ensuite c'est un maître et ça devient un tyran. »*

Winston Churchill

Je tiens à remercier les personnes qui ont rendu possible l'achèvement de cette recherche

Tout particulièrement :

M. Gilles Brougère pour son aide et ses encouragements

Et Vincent Berry pour son soutien et ses conseils

Je remercie aussi Frederic Dajez, Nathalie Roucous et Michel Manson pour leurs apprentissages ainsi que leur aide direct ou indirecte.

Je n'oublie pas tout les passionnés de jeux qui m'ont aidés en me consacrant leurs temps, leurs ressources ou tout simplement un peu de plaisir ludique.

Merci également à l'ensemble de ma promotion pour l'ambiance de cette année qui m'a permis d'étudier dans les meilleurs conditions.

Et bien évidemment merci à mes parents sans qui je ne serais pas là.

Sommaire :

Sommaire :	4
Introduction	6
Chapitre I : Présentation du Jeu de rôle par forum	7
1- le Jeu de rôle	8
2- le Jeu par correspondance	10
3 -le Jeu sur Internet	12
3.1 Jeu vidéo/Jeu Web	12
3.2 Synchron/Asynchrone	13
3.3 Tableau récapitulatif	17
4- Le jeu de rôle sur Internet	18
4.1 Le jeu de rôle -jeu vidéo	18
4.2 Le Multi-User Dungeon (MUD)	19
4.3 Le jeu par formulaire	20
4.4 Le jeu de rôle par « chat »	21
4.5 Le jeu de rôle par email	22
4.6 Le jeu de rôle par forum	23
5 – Exemple de jeu par forum	24
5.1 Liber-mundi.org	25
5.2 Cyborn	30
5.3 Arkanis	34
Chapitre II : Le jeu de rôle par forum à travers les définitions du jeu	37
1 - Huizinga	37
2 - Caillois	38
3 - Henriot	39
4- Brougère	40
Chapitre III :Le jeu de rôle par forum , La représentation des joueurs	43
Introduction	43
1- Méthodologie	43
2- Présentation des joueurs interrogés	44
2.1 La pertinence des réponses.	44
2.2 L'origine des réponses	44
2.3 Âge, sexe et pratique	44
3 - Jeu de Rôle par Forum : un palliatif pour rôliste	45
3.1 Rôliste sur table	45
3.2 La découverte du jeu par forum	45
3.3 Acquérir la culture rôliste	47
3.4 Le palliatif du rôliste	48
4 -Le rythme du jeu de rôle par forum	49
4.1 De l'aspect pratique	49
4.2 Les temps de jeu	50
4.3 La régularité	50
5- L'immersion dans le jeu	52
5.1 L'investissement	52
5.2 Le rapport au corps	52
5.3 l'univers de jeu	53
5.4 La Coherence	53
6 - Un monde d'écriture	55
6.1 Un jeu d'écriture	55
6.2 Bien écrire, c'est bien jouer	55
6.3 Écrire mieux en jouant	56
7- Le jeu relationnel	57
7.1 Relations et Interactions	57
7.2 La relation avec le MJ	57
7.3 Un jeu entre joueurs	58
7.4 Être un personnage	60

7.5 Dans le jeu et hors du jeu.....	61
7.6 Le jeu de la communauté.....	62
7.7 Dans la « vraie » vie	65
8 -Apprendre à maîtriser Internet.....	66
Chapitre IV : une approche « Narrativiste » du jeu de rôle	67
1 - La Théorie de « The Forge »	67
2 - Mon hypothèse	69
2.1 Le rythme.....	70
2.2 La relation avec le MJ et les personnages.....	70
2.3 Le jeu entre joueur	70
2.4 Le support écrit.....	71
2.5 L'avis des joueurs	71
Conclusion.....	71
Conclusion	72
<i>Annexe 1 : Bibliographie</i>	<i>73</i>
<i>Annexe 2 : Listes des Entretiens.....</i>	<i>75</i>

Introduction

Trouver un sujet de recherche ne fut pas une chose aisée. Le monde du jeu est vaste et touche toutes les tranches d'âge. Lorsque l'on déambule dans les salons consacrés aux Jeux, on s'aperçoit de l'énorme diversité non seulement des jeux mais aussi des genres et des supports.

Mon interrogation principale face à cette multitude fut : Quelle raison peut avoir l'adulte pour jouer et quelle place le jeu occupe-t-il dans son quotidien ?

Nous nous sommes vite aperçus de l'ampleur et du caractère trop général de cette réflexion. Nous avons donc décidé, afin de réduire le champ de recherche, de circonscrire la réflexion à un type de jeu bien singulier : Le jeu de rôle en ligne et plus particulièrement, le jeu de rôle par forum.

Ces jeux, nouveaux, peu connus, sont joués sur Internet par des centaines de joueurs, souvent adultes¹. L'objectif de notre démarche est de procéder à une recherche à dimension exploratoire permettant de soulever des problématiques propres au jeu de rôle par forum. N'ayant pas l'apparence de jeu, au niveau de l'objet ou de la structure, on est en droit de se demander : Est-ce que nous nous trouvons réellement face à un jeu ? Si oui est-ce une simple transcription du jeu de rôle sur table ou bien un jeu avec des mécanismes particuliers ? Qu'est ce qui attire les joueurs dans cette pratique ?

Pour répondre à ces questions nous verrons, dans une première partie, ce qu'est le jeu de rôle par forum. Nous ferons une analyse du jeu de rôle en ligne en positionnant ce loisir dans l'univers du jeu. Nous nous efforcerons de faire comprendre la complexité des jeux en ligne pour mieux cerner le jeu de rôle par forum.

Dans une seconde partie, nous nous intéresserons à la réalité ludique des jeux de rôle par forum. Est-ce que c'est un jeu ? L'analyse fera appel aux différentes théories du jeu et cherchera à montrer en quoi le jeu de rôle par forum est un jeu.

La troisième partie se consacrera aux joueurs. Nous essayerons de comprendre leur pratique et nous nous poserons un certain nombre de questions quant à leur activité ludique. Qui sont-t-ils ? Comment jouent-t-ils ? Pourquoi jouent-t-ils ? Et quelle représentation se font-t-ils de leur loisir ?

Finalement, dans une quatrième partie, nous comparerons le jeu de rôle par forum à une théorie du jeu de rôle et nous essayerons de démontrer que la forme affecte le fond.

¹ Il est difficile d'estimer avec précision qui joue au jeu de rôle par forum. Nous avons néanmoins récolté des données par l'observation ou bien pour des jeux spécifiques comme nous allons le détailler plus loin.

Chapitre I : Présentation du Jeu de rôle par forum

Le jeu de rôle par forum est une activité ayant moins d'une trentaine d'années. Intrinsèquement liée au développement d'Internet ; on peut retracer son évolution depuis l'origine d'Internet². Le jeu de rôle par forum est une activité peu connue et moins médiatisée, ainsi que moins pratiquée, que le jeu vidéo par exemple. Elle ne reste pas moins, l'activité d'un petit nombre de joueurs et constitue un « épiphénomène » de société intéressant à étudier.

La difficulté première de cette recherche est de bien comprendre ce dont nous parlons. Ce premier chapitre va définir notre sujet d'étude et le positionner dans la délicate « constellation » des jeux.

Le jeu de rôle par forum est : un jeu de rôle joué par correspondance sur Internet grâce au moyen de communication que sont les forums (ou fora).

Le jeu de rôle par forum est donc au croisement de plusieurs concepts :

- le Jeu de rôle
- le Jeu par correspondance
- le Jeu sur Internet (ou jeu en ligne)

Afin de bien comprendre ce qu'est le jeu de rôle par forum, il est donc important d'étudier ces trois notions qui le composent.

Nous pourrons ainsi parler des jeux de rôle en ligne en détaillant trois exemples de jeux de rôle par forum.

² Pour l'histoire d'Internet, Cf. Jean-françois Marcotte : <http://jfm.ovh.org/communautes-virtuelles/histoire.html>

1- le Jeu de rôle

Le jeu de rôle est une activité qui a fait beaucoup parler d'elle. Souvent parce que le terme jeu de rôle fut mal employé. On s'en sert toujours pour désigner (à tort ou à raison) des activités ludiques très différentes.

Le nom lui-même est traduit du terme anglais « roleplaying game » dont la traduction littérale devrait être « Jeu de jeu de rôle ». La commodité de langage a fait l'élimination d'une occurrence de jeu pour donner « jeu de rôle ».

Mais ce terme, comme nous l'explique Laurent Tremel³, est également utilisé par les psychodrames à visée thérapeutique ou aux mises en situation présentes dans les formations. Cette similarité de termes a pu entraîner de nombreuses mauvaises interprétations sur la nature du jeu de rôle.

Voici comment la fédération française de jeu de rôle définit son activité :

« 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. »⁴

Le jeu de rôle par forum est un jeu de rôle et donc cette définition s'applique à celui-ci. Afin de bien comprendre la particularité du jeu de rôle par forum dont nous allons discuter tout au long de ce dossier de recherche, il est important de comprendre ce qu'est un jeu de rôle.

C'est dans les années 1970 que Gary Gygax et Dave Arneson créent le premier jeu de rôle : *Dungeons and Dragons*.

Celui-ci va influencer l'avenir du jeu de rôle mais également un certain nombre de jeux qui ne sont pas des jeux de rôle (suivant la définition ci-dessus).

Ainsi jeux vidéo ou jeux de cartes vont se baser sur l'univers *Dungeons and Dragons* (qui est lui-même inspiré de la littérature comme *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien) ou sur certains des principes de jeux (les niveaux, l'expériences ...). C'est pourquoi le lien avec le jeu de rôle est alors vite fait, mais ces jeux ne sont pas des jeux de rôle. **Je tiens à bien faire la différence entre les jeux qui sont des jeux de rôle et ceux qui n'en utilisent que « la culture rôliste ».**

³ TREMEL Laurent , *Jeux de rôles, jeux vidéo multimédia. Les faiseurs de mondes.*, Paris, PUF, Collection "Sociologie d'aujourd'hui", 2001, p. 31.

⁴ www.ffjdr.org

J'entends par culture rôliste, le jargon, les références, les habitudes propres à la communauté des joueurs de jeu de rôle que l'on appelle les rôlistes.

Traditionnellement le jeu de rôle se joue autour d'une table (entre amis, en club ou pendant des rencontres). Il est un regroupement de 3 à 6 personnes qui vont se raconter une histoire en jouant le rôle de leur personnage. Delphine Grellier, doctorante en Sociologie l'explique très bien dans son mémoire de DEA ; Socio- anthropologie de l'imaginaire : l'univers des jeux de rôle.⁵

« Parmi les participants, l'un des joueurs endosse le rôle de "maître de jeu" ; il devra arbitrer la partie et mener l'intrigue à la manière d'un conteur.[...]

De leur côté, les joueurs construisent un personnage, à l'aide du maître de jeu [et] grâce au livre de règles [...]

En pratique, le jeu de rôles commence par l'exposition de la situation de l'aventure par le maître de jeu, à la manière d'un conte. [...]

L'évolution de la narration repose exclusivement sur l'improvisation des joueurs, qui, en décidant des actions de leurs personnages, la font avancer. C'est cependant au meneur de jeu que revient la décision finale du cours des événements, dans la mesure où il peut faire obstacle aux actions des joueurs, ou au contraire leur permettre d'aboutir. Bien souvent, aux moments clés de la narration, le maître de jeu demandera aux joueurs qui souhaitent exécuter une action – grimper contre un mur, lancer un sort, observer une pièce par le trou d'une serrure, etc. – de déterminer l'échec ou la réussite de cette dernière par un jet de dés (en fonction des points obtenus, l'action est ou non réussie). Celui-ci sera également utilisé pour déterminer l'issue de combats le cas échéant. La partie se termine lorsque les joueurs sont parvenus à dénouer l'intrigue et à mener à bien l'aventure ensemble.

De manière générale, les joueurs consacrent à une aventure entre une à trois séances, de trois à six heures chacune. »

Comme le dit Jean-Hugues Matelly dans son ouvrage, "le but est d'amener ensemble les personnages au dénouement heureux de l'histoire."⁶

⁵ GRELLIER Delphine, Socio-anthropologie de l'imaginaire : Les univers de jeux de rôles, Université Paul Valéry Montpellier II, 2003, mémoire de D.E.A <http://membres.lycos.fr/leiasocio/>

⁶ MATELLY Jean-Hugues, ...Istres, Toulon, Carpentras... Jeu de rôle. Crimes ? –Suicides ? – Sectes ?, Les Presses du Midi, 1997

2- le Jeu par correspondance

Le jeu amène à un regroupement de joueurs. Mais la distance géographique empêche souvent ce regroupement, nous voyageons et déménageons même à l'autre bout du monde... Cela n'a pas empêché les Hommes de jouer. **Il va utiliser les moyens de correspondance existant pour jouer.** Voici la vision d'un site spécialisé dans les jeux par correspondance⁷ :

« Un des ancêtres de jeu par correspondance postale (et toujours d'actualité) fut la transposition des Echecs. Les deux joueurs, ne pouvant se rencontrer physiquement à cause de l'éloignement, s'envoient leur coup à jouer par courrier, chacun à leur tour. Les joueurs ont chez eux un échiquier où ils reproduisent la partie en cours. »⁸

Mais les jeux évoluent tout comme la société. Ainsi un autre site de jeux par correspondance (ludimail.org) nous présente cette vision de l'histoire de cette pratique :

« A l'origine: le timbre. Nous sommes au début des années 60. Pour pallier au manque de joueurs, et trouver une parade à la difficulté de mettre autour d'une table des partenaires de jeux de plateau, des inconnus (américains, probablement) inventent le Play By Mail (dit PBM) ou jeu par correspondance (dit encore «Jpc»). Ainsi, un certain John Boardman met au point une version épistolaire du jeu Diplomacy et édite même un fanzine⁹ pour l'occasion. Pour certains, John Boardman serait même le réel inventeur des Jpc.

En 1972, c'est le premier tournant. Il est hélas commercial. Un dénommé Rick Loomis lance une société de jeu par correspondance (JpC) payant : Flying Buffalo. C'est en fait à l'armée, deux ans plus tôt, qu'il met au point un wargame¹⁰ et contacte plusieurs lecteurs de «The General», le magazine des éditeurs de wargames Avalon Hill. Mieux: Rick Loomis imagine que les machines, pas encore appelées micro-ordinateurs, peuvent l'aider à arbitrer son jeu. Un ami lui écrit un programme. Et en 1972, Rick Loomis va pouvoir arguer: «We Created the Play By Mail Industry» (Nous avons créé l'industrie du jeu par courrier). Un slogan qu'il utilise toujours, aujourd'hui.

⁷ Les articles des sites spécialisés cités prennent comme source la tradition orale ainsi que des recherches menées sur Internet. Bien que sans réel fondement scientifique nous devons nous appuyer sur ces articles par manque de recherche sur le sujet.

⁸ www.tourdejeu.net

⁹ Les fanzines sont des magazines de fan, souvent éditer artisanalement en peu d'exemplaires.

¹⁰ Les wargames ou « jeu de guerre » consistent à simuler une bataille

A la fin des années 70, c'est au tour de l'Angleterre de se mettre à jouer par correspondance. L'engouement va être rapide. Très vite, des fanzines se créent, les jeux se multiplient, et une nouvelle façon de jouer s'impose. Avec, là encore, une bataille entre les partisans de la gratuité et ceux du commerce. «Flagship», revue professionnelle, fédère alors tous les Jpc anglais.

En France, c'est au début des années 80 que les JpC déboulent. Toujours pour pallier au manque de joueurs dans une même ville. Mais, ici, l'engouement est moindre. »¹¹

Le jeu par correspondance n'est pas une pratique nouvelle mais elle se modernise et l'arrivée d'Internet va permettre de transformer certaines pratiques.

« L'arrivée d'Internet a permis de moderniser, d'automatiser, et de rendre plus rapide et accessible ce type de jeu. Les jeux se sont d'abord faits par e-mail, et de plus en plus le Web est aussi utilisé pour proposer aux joueurs de saisir leurs ordres dans des formulaires plus ou moins élaborés. »¹²

Les joueurs de jeux par correspondance se servent donc des moyens modernes dont d'Internet pour propager leur pratique.

¹¹ <http://www.ludimail.org/Guide/historique.htm>

¹² www.tourdejeu.net

3 -le Jeu sur Internet

Mais depuis l'A.R.P.A.N.E.T, l'ancêtre d'Internet¹³, à l'Internet d'aujourd'hui, les jeux ont toujours été nombreux et il est important de savoir les différencier pour comprendre ce qu'est un jeu de rôle par forum.

3.1 Jeu vidéo/Jeu Web

Faisons d'abord la différence entre jeu vidéo et jeu web.

Les **jeux vidéo** se servent de programmes installés préalablement sur l'ordinateur qui vont générer l'environnement visuel du jeu. Certains jeux se jouent seul avec l'ordinateur, d'autres peuvent se jouer à plusieurs. Les jeux vidéo qui se jouent à plusieurs sur plusieurs ordinateurs sont des jeux en réseau. Jouer en réseau veut dire connecter les ordinateurs entre eux pour que les joueurs soient présents dans le même environnement graphique (ils jouent donc au même jeu).

Internet est un réseau géant d'ordinateurs connectés entre eux. Les jeux vidéo jouables en réseau peuvent donc se servir d'Internet pour se connecter (mais ce n'est pas l'unique option).

Certains jeux vidéo sont appelés jeux de rôle : ce ne sont pas généralement des jeux de rôle (suivant la définition de la FFJDR). Ils se servent de la culture rôliste, voire de certains mécanismes des jeux de rôles mais s'éloignent souvent des jeux dont ils sont inspirés. Les MMORPG (massivement multijoueur online roleplaying game) sont les jeux vidéo-« jeux de rôle » les plus rependus sur Internet.

Il est important de noter que ce ne sont pas ces jeux-là sur lesquels porte notre recherche.

Les jeux que nous appellerons **jeux Web** sont des jeux qui ne vont pas se servir d'un moteur spécifique mais des protocoles standardisés d'Internet. On pourra donc y **jouer avec un simple navigateur** (comme Internet Explorer ou Netscape). C'est sur ces jeux-là que va se porter notre attention.

Parmi les jeux Web on peut les classer par rapport à leur technologie (on parlera de jeu flash, de jeu java, de jeu php ...) mais d'autres classements sont également possibles. On peut parler par rapport à une analogie avec les jeux physiques (jeu de rôle, jeu de société, jeux d'adresse...) mais cela a ses limites (entre autres celui de ne pas souligner les différences d'adaptations ou la création de nouveaux mécanismes). Il est difficile de trouver comment les classer et donc difficile d'en parler.

¹³ Cf. *op cit.* Jean-françois Marcotte

Dans l'introduction de son recueil d'articles, Mélanie Roustan définit les jeux vidéo différemment.

Elle présente les jeux vidéo comme « l'ensemble des pratiques ludiques de type informatique comportant une dimension interactive et des images en mouvement. »¹⁴, Or les jeux Web n'ont pas toujours d'image en mouvement. Les jeux par formulaire ou ceux par forum n'utilisent que des mots ou des images fixes. Nous pouvons donc en conclure que la composante vidéo étant absente de notre sujet d'étude, nous ne nous insérons pas à proprement parler dans les études des jeux vidéo. Nous sommes pourtant dans l'étude d'un jeu utilisant l'informatique et comportant une dimension interactive, en cela certains aspects de l'étude des jeux vidéo peuvent transparaître.

3.2 Synchrone/Asynchrone

Une des distinctions que nous pouvons faire est de parler de jeu synchrone ou asynchrone.

Un jeu synchrone est un jeu où tous les joueurs se retrouvent devant celui-ci au même moment. Alors que **dans un jeu asynchrone les joueurs interagissent sur le jeu à des moments différents**. Le principe du jeu asynchrone est directement lié aux jeux par correspondance. Un joueur écrit ce qu'il fait et quelques semaines plus tard il a la réponse de la réaction de l'autre joueur. L'arrivée d'Internet permet de rendre les échanges plus rapides, et ces nouvelles technologies font naître de nombreux jeux asynchrones.

Beaucoup de jeux ainsi créés vont être la transposition de jeux existant physiquement adaptés dans une version par correspondance pour internet. Petit à petit vont naître des jeux originaux directement sur support informatique.

De cette manière l'un des jeux transposés est le jeu de rôle.

« Les jeux de rôles sont parmi les types de pbem [play by email – jeux par correspondance par email] les plus populaires, et les plus nombreux. Pour nombre de leurs adeptes, d'ailleurs, le terme PbeM ne s'applique qu'à des jeux de rôles !

Au départ, il s'agissait de transposer des jeux de rôles existants, de créer des tables de jeux virtuelles par mail. Mais rapidement on s'aperçoit que les échanges par e-mail ne sont pas assez rapides pour un jeu de rôle classique, et que l'ambiance est difficile à obtenir par ce seul moyen. De plus, le travail du MdJ [maître du jeu] est souvent trop énorme (ou alors il faut restreindre le nombre de joueurs).

La méthode la plus simple pour transposer un jeu de rôle est alors d'organiser la partie autour d'un forum »¹⁵

¹⁴ ROUSTAN Mélanie, *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité?*, L'Harmattan, 2003, p. 14

¹⁵ <http://www.ludimail.org/Guide/jeuxderole.htm>

Voici la définition de ce qu'est un forum :

« Un **forum de discussion** (en anglais «*bulletin board*») est un espace web dynamique permettant à différentes personnes de communiquer. Le forum de discussion est généralement composé de différents fils de discussion (le terme «fil de discussion» est parfois remplacé par *sujet de discussion, post, thread, enfilade* ou *topic*) correspondant chacun à un échange sur un sujet particulier. Le premier message d'un thread définit la discussion, et les messages suivants (situés généralement en dessous) tentent d'y répondre. »¹⁶

¹⁶ <http://www.commentcamarche.net/www/forum.php3>

Dernière visite le 30 Sep 2005 11:19
La date/heure actuelle est 01 Oct 2005 14:48
Liber-Mundi.org Index du Forum

Voir les nouveaux messages depuis votre dernière visite
Voir ses messages
Voir les messages sans réponses

Forum			Sujets	Messages	Derniers Messages
Le Guide du Libermundien Galactique					
	Perdu ? Besoin d'Aide ?		41	309	29 Sep 2005 19:44 Maximilien ➔
	Moderateur Parrains de LM				
L'Association					
	Le Site / L'Association		140	2137	10 Sep 2005 18:14 Ladellun ➔
	Le site et l'association en général				
	Moderateur Admins Asso				
	Le Site : Bugs et Idées d'Améliorations		21	140	29 Sep 2005 16:40 Barthélémy ➔
	Le lieu idéal pour débattre des idées d'améliorations				
	L'Association : Petites Annonces (PJ/MJ)		317	5369	01 Oct 2005 14:44 alf2005 ➔
	Forums dédié aux annonces en tout genre ayant trait aux Chroniques : recherches de PJs et de MJs etc... etc....				
	Moderateur Admins Asso				
	L'Association : Les IRLs		51	2318	05 Sep 2005 15:58 Znoekh ➔
	Ici sont posté les sujet en rapports avec l'organisation d'IRL (grandes ou petites). Pas forcément celles organisées par l'association, mais aussi celles organisées par les membres du site. Comme une simple soirée entre Liber Mundiens de la même ville.				
	Moderateur Admins Asso				
	L'Association : Divers		144	3340	28 Sep 2005 12:09 Ladellun ➔
	Ben heu...comment dire...La c'est tout ce qui va pas dans les catégories précédentes...Mais qui a quand même un rapport avec l'association....Même lointain :)				
	Moderateur Admins Asso				
Les Forums des Campagnes					
	Bruxelles by Night		9	137	24 Aoû 2005 14:03 sous maler ➔
	Moderateur Admins Asso				
	Berlin under finstermis		28	280	21 Sep 2005 23:40 Néostrelle ➔
	Forum dédié à la Campagne Publique "Berlin under finstermis" pour Vampire Sabbat				
	Moderateur MJs Berlin				
	BESM		4	90	22 Avr 2005 18:18 Kozang ➔
	Forum dédié au jeu de rôle "Big Eyes Small Mouth. Explications des règles et du jeu en général afin de permettre à tous de le connaître, ainsi que des précisions sur les chroniques de BESM disponibles sur liber-mundi.				
	Moderateur Modérateurs BESM				

Figure 1 : exemple de forum

Ci-dessus nous pouvons voir l'aspect d'un forum de discussions classique. Les sujets de discussions sont affichés et pour y accéder, il suffit de cliquer sur le titre de la discussion.

Ci-dessous nous avons cliqué sur un sujet de discussion ; différentes personnes ont répondu au premier message. Tout le monde peut accéder à ces messages et y répondre.

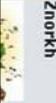
Auteur		Message	
 Carey-Iyon Inscrit le: 12 Mar 2004 Messages: 129 Localisation: Lyon... ou pas loin	D Posté le: 23 Mai 2005 11:48 Sujet du message: question très con - adhésions pour adhérer, on fait comment? 😊 par courrier plutôt que par E-paiement, c'est possible? et est ce qu'on reçoit un mail de validation/confirmation ainsi qu'un rappel quand le temps du renouvellement est venu? Est ce qu'on verra dans le profil des gens, en plus de "simple membre", "parrain" ou "admin", une case "adhérent"? Merci	profil mp msm	citer
 Lledelwin Inscrit le: 07 Oct 2002 Messages: 1060 Localisation: Villeneuve-la-Garenne / Bruxelles	D Posté le: 23 Mai 2005 12:09 Sujet du message: ralala... Association > demande d'adhésion. Tu remplis le petit formulaire et tu l'imprimes. A ce moment, chez nous tu passe de Néant à "En attente de réception" Ensuite tu remplis un petit cheque / virement ou tu attend gentilement la solution Paypal et tu nous expédies ton formulaire signé avec une preuve de paiement, ou bien ton cheque / virement. Et voilà.	profil mp www msm	citer
 Le Gros Ours Inscrit le: 08 Oct 2003 Messages: 446 Localisation: Bien trop pleasi	D Posté le: 23 Mai 2005 17:54 Sujet du message: Euh si on fait un virement bancaire, on doit quand même envoyer le formulaire de mes deux tentacules? "Le saumon, c'est vach'ement bon!"	profil mp	citer
 Znoorkh	D Posté le: 23 Mai 2005 17:58 Sujet du message:		citer

Figure 2: exemple de forum

3.3 Tableau récapitulatif

Voici un tableau récapitulatif pour illustrer et permettre de visualiser les différents types de jeux.

Synchrone	Asynchrone		
La plupart des jeux vidéo (dont les MMORPG comme <i>Dark age of Camelot</i> ou les FPS ¹⁷ comme <i>Doom</i>)	Certains rares jeux vidéo (Comme <i>Heroes of Might and Magic</i>)	Jeux vidéo	Ordinateur/ Internet
Jeu flash ¹⁸ Mini jeu d'arcade	Jeu par formulaire Jeu de rôle par forum	Jeux Web	
MUD (multi-user Dungeon) Jeux de rôle par « chat »	Jeu de rôle par mail Jeu de stratégie par mail	Autres	
Les jeux de rôle	Les jeux par correspondance postaux		Sans Ordinateur

¹⁷ FPS : First Person Shooter, jeu de tir à la 1^{ère} personne

¹⁸ Jeu utilisant la technologie flash (de plus en plus répandu sur Internet)

4- Le jeu de rôle sur Internet

Le jeu de rôle, nous l'avons vu, a pour principe fondamental de mettre le joueur dans la peau d'un personnage pour raconter, à plusieurs, une histoire.

Sur Internet, plusieurs types de jeu sont appelés jeu de rôle :

4.1 Le jeu de rôle -jeu vidéo

Le joueur se sert d'un environnement graphique fort, animé, et est régi par des règles programmées qui déterminent la progression du personnage. **Le jeu d'interprétation de rôle est souvent très faible dans ce type de jeu**, même s'ils sont emprunts d'une forte culture rôliste. Les jeux de ce type regroupant de multiples joueurs sont appelés Massivement Multijoueur Online Roleplaying Games (MMORPG)

Un certain nombre de recherches ont été faites dessus¹⁹. Mais MMORPG diffèrent de notre sujet d'études (les jeux de rôle par forum) par de nombreux aspects.

La représentation graphique du personnage dans les MMORPG est très forte alors que le jeu de rôle par forum est absent de graphisme évolué (pas de personnage en 3D, pas de décor ou d'effet spéciaux...)

Les MMORPG regroupent des milliers de joueurs alors que les jeux de rôle par forum fédèrent un nombre moins important de joueurs.

Les mécanismes de jeu des MMORPG sont basés sur la progression du personnage, la maîtrise de celui-ci et la résolution de quêtes préprogrammées alors que les jeux de rôle par forum sont basés sur la construction d'histoire originale.

De nombreux points rendent ces deux jeux fondamentalement différents.



Figure 3: exemple de MMORPG – “Dark age of Camelot”

¹⁹ cf. BERRY Vincent *Etude ethnographique d'un jeu de rôle en ligne : apprentissage et communauté de pratique dans un monde virtuel*, 2004, Université bordeaux II, mémoire de D.E.A.

4.2 Le Multi-User Dungeon (MUD)

C'est l'ancêtre du MMORPG, on ne peut pas le classer dans les jeux vidéo car le jeu se base en mode texte uniquement. Les principes de création d'histoire reste cependant assez basiques et l'on ne peut réellement l'assimiler qu'aux styles de jeux de rôles les moins élaborés.

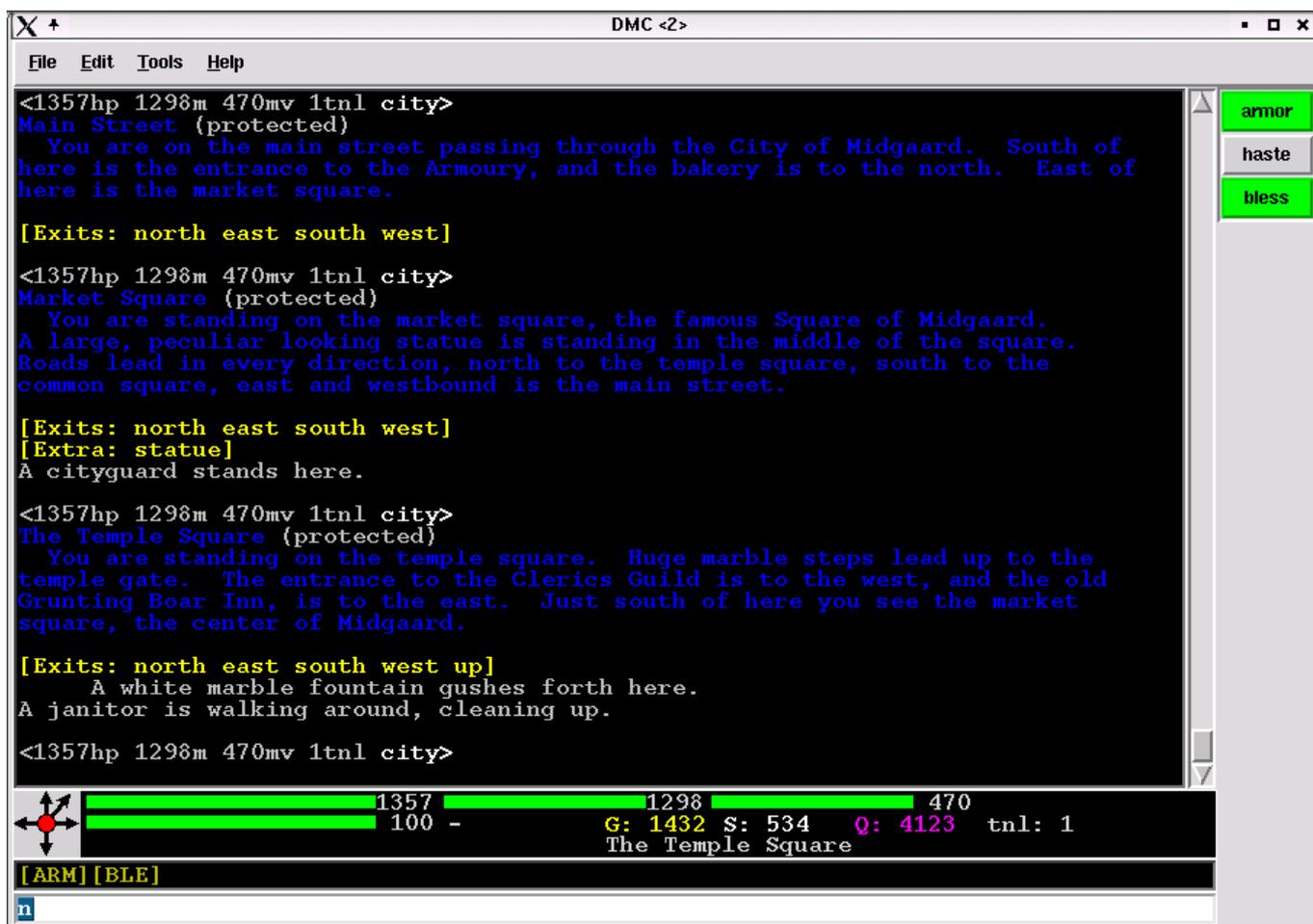


Figure 4 - Exemple MUD

4.3 Le jeu par formulaire

Ce type de jeu généralement stratégique, peut avoir une composante jeu de rôle. Dans ce dernier cas, on incarne un personnage et on veut le faire progresser. Certains privilégient l'aspect jeu de rôle, s'investissant dans le jeu du personnage, de l'histoire et la diplomatie avec les autres, détournant ainsi (ou complétant) l'aspect stratégique du jeu.

Le jeu est basé sur des actions automatiques visant à faire progresser son personnage alors que dans le jeu de rôle par forum, les actions sont résolues par un maître du jeu dans le but de faire progresser l'histoire.

Tous les joueurs ne jouent pas un rôle dans les jeux par formulaire, et l'on discute souvent de stratégie alors que dans les jeux de rôle par forum, tous les joueurs doivent jouer un rôle. Prenons l'exemple de Mountyhall²⁰ qui est un jeu par formulaire où l'on joue un personnage (ici un troll) qui doit progresser en tuant des monstres. Certains vont y voir l'occasion de développer des stratégies pour tuer plus facilement les monstres et progresser plus vite ; alors que d'autres prendront le prétexte du jeu pour jouer le rôle du personnage en leur inventant des histoires mais cela reste optionnel.

The screenshot shows the 'MON PROFIL' (My Profile) page for a character named 'Froidefeu'. The interface is styled to look like a wooden board with parchment scrolls. On the left, there is a vertical menu with options like 'MA VUE', 'EQUIPEMENT', 'MES MOUCHES', 'BONUS • MALUS', 'EVENEMENTS', 'MESSAGES', 'OPTIONS', 'GUILDE', 'LIEU', 'MISSION', and 'TANIERE'. The main content area is a table with the following data:

MON PROFIL	
Description	Identifiants.....: 2293 - Froidefeu Race.....: Durakuir Date de Création.....: 27/09/2002
Echéance du Tour	Date Limite d'Action : 01/10/2005 07:23:32 Il me reste 0 PA sur un total de 6 Durée normale de mon Tour.....: 10 heures et 0 minutes Bonus/Malus sur la durée.....: -1 heures et -40 minutes. Augmentation due aux blessures.....: 0 heures et 0 minutes. Poids de l'équipement.....: 2 heures et 56 minutes. --> Durée de mon prochain Tour.....: 11 heures et 16 minutes.
Position	X = 50 Y = 8 N = -45 Vue.....: 6 Cases +1
Expérience	Niveau.....: 28 (4326 PI) PX.....: 1 PX Personnels..... : 6 PL.....: 10 (Table des Améliorations)
Point de Vie	Actuels.....: 220 Maximum.....: 220 Régénération.....: 6 D3 +6
Combat	Attaque.....: 3 D6 +3 Esquive.....: 7 D6 -5 Dégâts.....: 15 D3 +4 Armure.....: 25 +7

At the bottom of the profile, there is a status bar: "[14^e jour du Scarabée du 4^e cycle après Ragnarok]". Below this, there is an action selection area: "Il me reste 0 PA : ". A note below says "Ajouter/supprimer un raccourci pour cette action".

On the left side of the interface, there is a section titled "LIMITER LA VUE" with a list of abilities:

- Connaissance des Monstres
- Déplacement Eclair
- Explosion
- Insultes
- Invisibilité
- Rafale Psychique
- Régénération Accrue
- Sacrifice
- Vision Accrue

Figure 5: exemple jeux automatique- mountyhall

²⁰ www.moutyhall.com

4.4 Le jeu de rôle par « chat »

Le « chat »²¹ est un moyen de communication rapide et direct qui malgré le fait qu'il passe par l'écrit, revêt beaucoup de la spontanéité de l'oral.

Dans un jeu de rôle par « chat », on calque souvent le modèle du jeu de rôle sur table. Un maître de jeu, quelques joueurs connectés au même moment; la réponse est instantanée.

Contrairement au jeu de rôle par forum qui est asynchrone, **le jeu de rôle par « chat » est synchrone.**

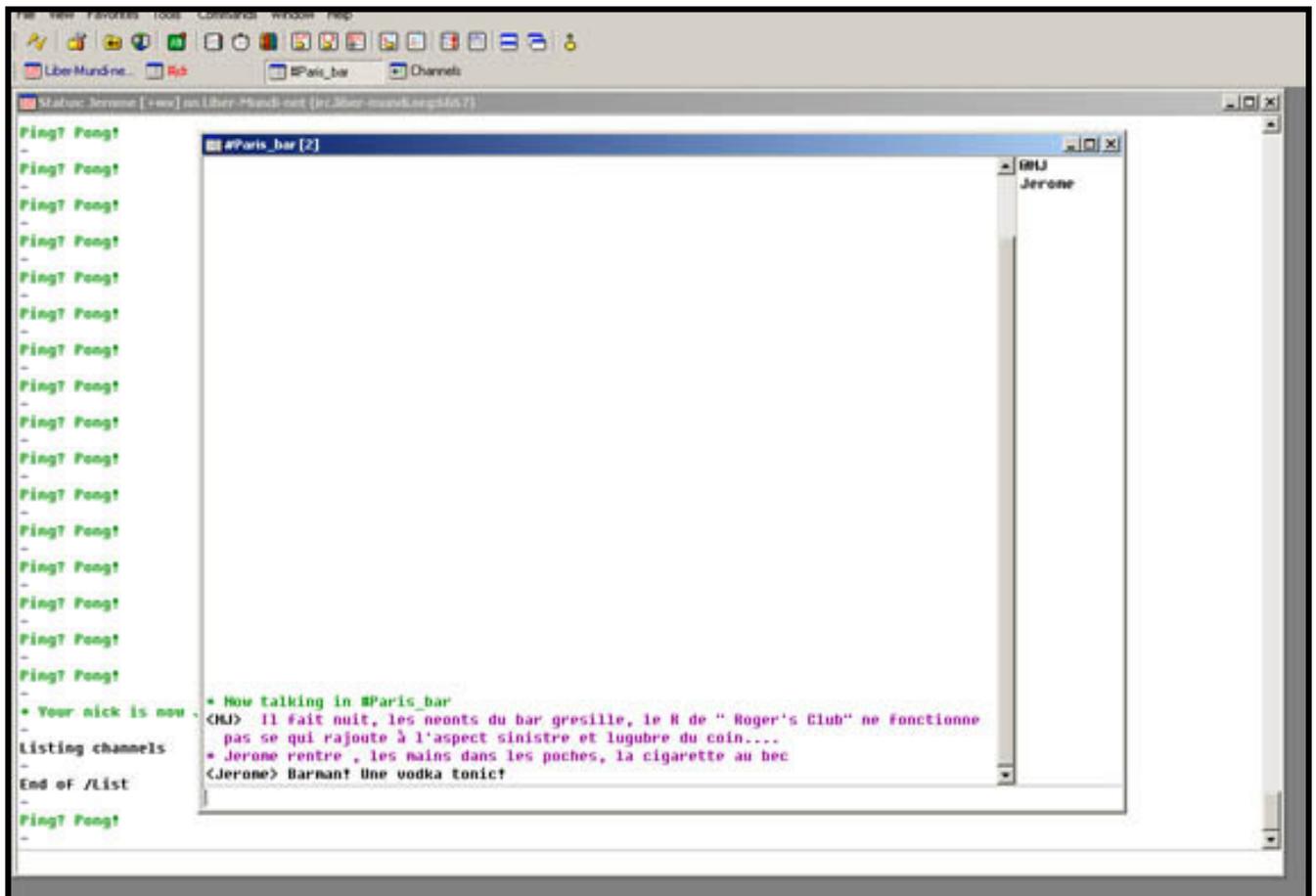


Figure 6: exemple jeu par «chat» - irc

²¹ « Un «chat» (prononcez *tchatte*), appelé également parfois *clavardage* ou *babillage* est un espace permettant une «discussion textuelle» (par écrit) en temps réel entre plusieurs internautes. Le terme «chat» provient du verbe anglais «*To chat*» qui signifie «*bavarder*». Il se veut également l'acronyme de "*Conversational Hypertext Access Technology*". <http://www.commentcamarche.net/www/chat.php3>

4.5 Le jeu de rôle par email

Le jeu de rôle par email est le principe du jeu de rôle appliqué le plus simplement possible à une correspondance épistolaire. Cette correspondance permet la création de l'histoire

Les échanges d'email sont plus espacés dans le temps et souvent plus rédigés que les jeux de rôle par forum.

Même si **le mode de communication est plus intime**, ce type de jeu est celui qui se rapproche le plus du jeu de rôle par forum.

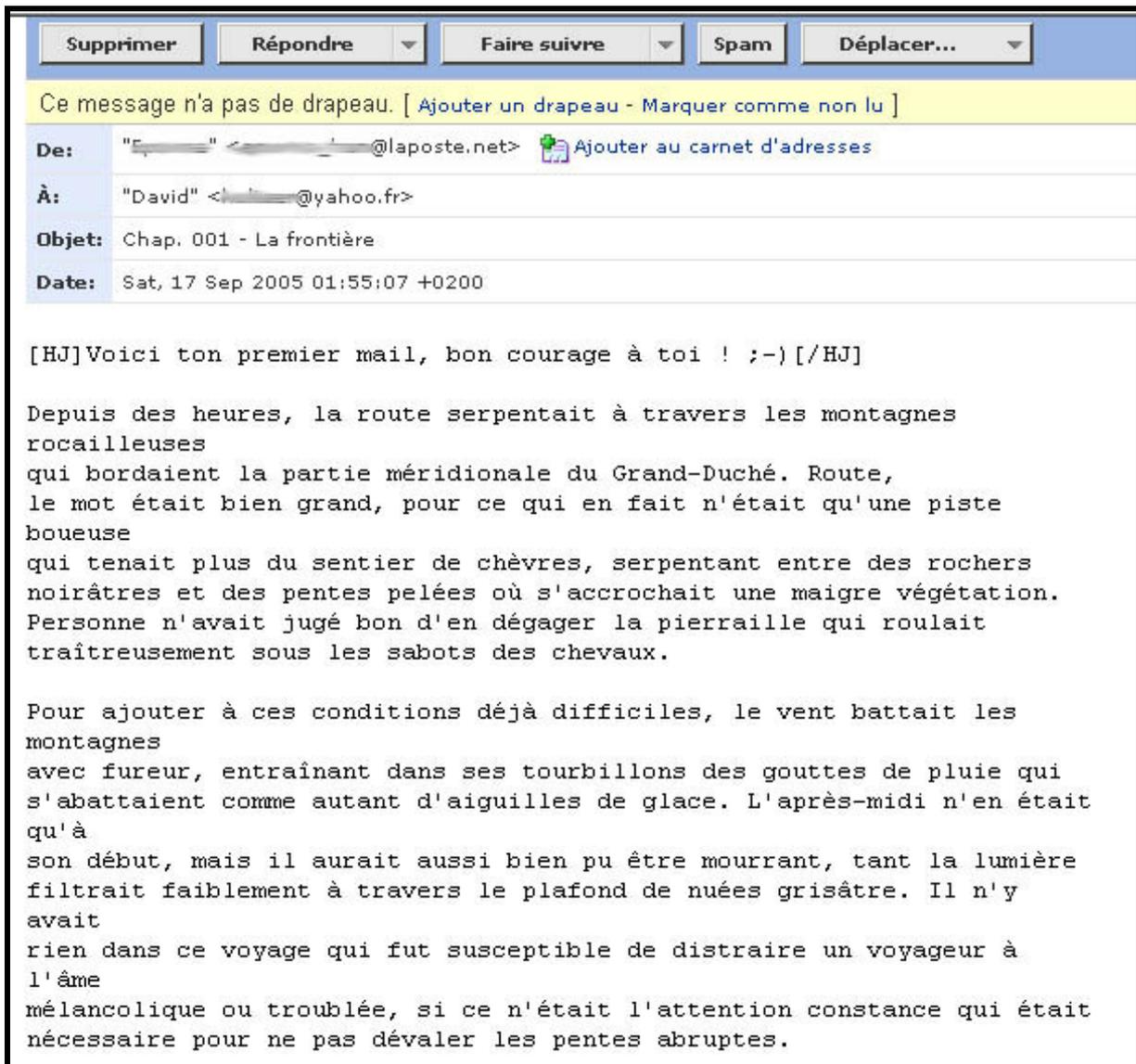


Figure 7: exemple jeu de rôle par mail - monde des forts

4.6 Le jeu de rôle par forum

Le jeu de rôle par forum se sert des forums Internet pour reproduire une partie de jeu de rôle. Finalement **le médium du forum permet d'exposer l'histoire à la vue de tous**. Il permet également d'augmenter le nombre de joueurs en augmentant le nombre de maîtres du jeu (mais cela n'est pas automatique).

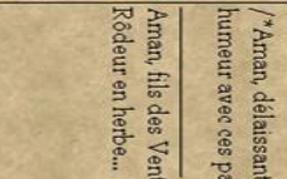
Auteur		Message	
 <p>Klordryne Inscrit le: 12 Mai 2004 Messages: 19</p>	<p>Porté le: Mar Aoû 10, 2004 10:27 pm</p> <p>Sujet du message: Régulièrement, ces derniers semaines...</p>	<p>De nombreux démunis seront venus se présenter au temple et toujours ils auront été accueilli chaleureusement par Klordryne. Elle leur aura offert, le repas, le gîte, et tout ce qui leur permettrait ce se sentir bien, discutant avec eux, ngolant avec eux, vivant avec eux, les aidant du mieux qu'elle peut...</p>	<p>profil pm email</p> <p>citer</p>
 <p>Amanlamiouelli Inscrit le: 13 Avr 2004 Messages: 122 Localisation: En vadrouille...</p>	<p>Porté le: Sam Aoû 14, 2004 11:49 am</p> <p>Sujet du message:</p>	<p>/* Aman, délaissant quelque peu son travail à la bibliothèque, se joint à Klo pour aider de son mieux. Il cuisine, partage sa varenga et sa bonne humeur avec ces pauvres gens...*/</p> <p>Aman, fils des Vents Rôdeur en herbe...</p>	<p>profil pm email</p> <p>citer</p>
 <p>chrysaline</p>	<p>Porté le: Mar Sep 14, 2004 9:31 am</p> <p>Sujet du message:</p>	<p>/ chrysaline en faisait de même, son état lui evitant de trop travailler fallait bien qu'elle s'occupe ip/</p> <p>Aide herboriste Adepte de Thounm et de Iyr Chez les faucons Adepte surtout des evanouissement à répétition, des crises de folie passagère, des retours en enfance... en somme encante, mais p'tet bien un peu rympho quoique schizo aussi etc ip</p>	<p>profil pm email</p> <p>citer</p>

Figure 8: exemple jeu de rôle par forum- forum du souffle

Il faut bien comprendre qu'un jeu de rôle par forum ne se contente pas tous le temps de ce seul espace. Un ou plusieurs sites Web sont souvent créés pour documenter sur le jeu (présentation du jeu, de l'univers, des règles, des personnages...). **Les catégories, présentées ci-dessus, ne sont pas cloisonnées.** Certains jeux mélangent les supports. Des jeux par forum qui utilisent du jeu par e-mail et du jeu par « chat » pour augmenter les moyens de communications, des jeux vidéo qui utilisent du jeu par forum pour palier le manque de « roleplay » ou encore des jeux par forum qui utilisent des formulaires pour automatiser certaines actions ; tout cela existe.

Le monde du jeu par forum est très hétéroclite ; principalement parce que ce n'est pas une activité très rentable, donc amateur. Il existe très peu de jeu de rôle par forum payant ; c'est généralement l'affaire de quelques passionnés.

Il est difficile d'estimer le nombre de pratiquants. L'annuaire tourdejeu.net recense plus de 800 jeux de rôle par correspondance, l'annuaire lesautresmondes.net recense 366 jeux répertoriés. Ces jeux sont des jeux amateurs francophones. Tous les sites des jeux ne sont donc pas « vivants » (dans le sens: ayant une fréquentation régulière). Dans un jeu, le nombre de joueurs peut varier entre 3-4 joueurs à plus d'une centaine. Certains joueurs peuvent jouer à plusieurs jeux à la fois.

Dans ses conditions **il est difficile d'estimer précisément qui joue à des jeux de rôles par forum** en France et encore plus difficile de l'estimer au niveau mondial.

5 – Exemple de jeu par forum

J'ai sélectionné 3 sites de jeux par forum à l'aspect un peu différent pour pouvoir en parler. Ces jeux sont des jeux ayant un historique et regroupant un nombre de joueurs assez importants (comparativement à d'autres jeux par forum).

- Le premier site est celui d'une association dont le but est de promouvoir le jeu de rôle. Une grande partie de son activité se fait grâce au jeu de rôle par forum.
- Le second est une société qui propose un jeu de rôle par forum dans ses créations de jeux.
- Le troisième est un jeu de rôle par forum indépendant créé par un passionné à l'aide d'une offre de forum gratuit, comme il en existe beaucoup.

5.1 Liber-mundi.org

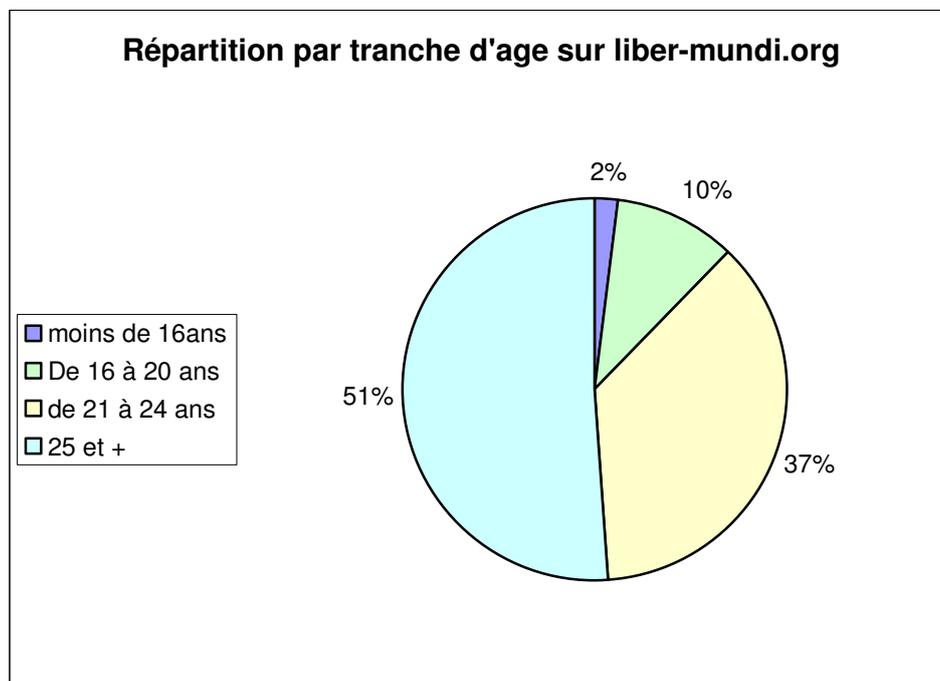
La petite histoire du jeu...

En 1999, un passionné de jeu de rôle sur table, calque le modèle d'un des plus célèbres jeux de rôle (vampire) pour le faire jouer sur « chat » ; c'est ainsi qu'est née vamp'irc. La communauté va grossir et plusieurs maîtres de jeu seront chargés de la gestion du jeu. Il ne sera cependant pas rare de voir les joueurs joués entre eux tout seul. Le site relié à vamp'irc va évoluer et proposer plusieurs fonctionnalités pour répondre aux attentes des joueurs, dont des fonctionnalités de forum. Bientôt vont naître d'autres jeux créés par d'autres équipes de meneurs se basant sur la même communauté. En 2002 naîtra l'idée de constituer une association, c'est la naissance de Liber-mundi. Le jeu perdra petit à petit sa dominante « chat » pour se baser sur un jeu orienté forum, et s'ouvrira à d'autres thématiques de jeu.

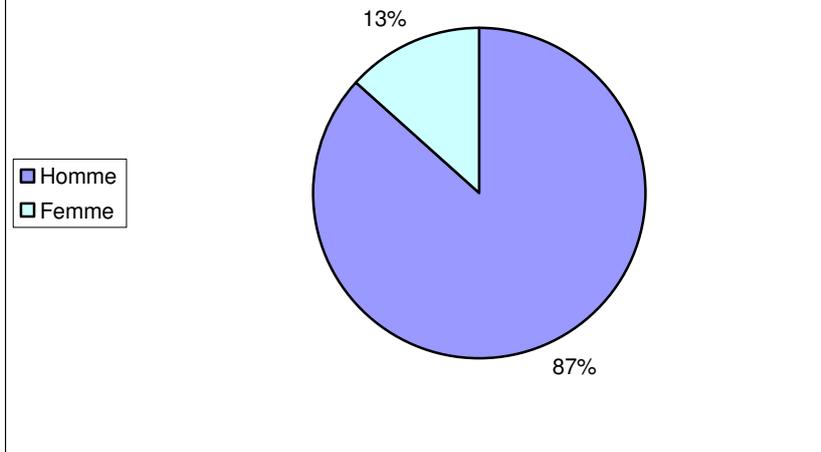
Quelques chiffres

En septembre 2005, le site liber-mundi compte 4558 créations de compte depuis son lancement. Aujourd'hui 670 de ces comptes sont actifs (c'est-à-dire qu'il se sont connectés au moins une fois dans les 60 jours) parmi ces comptes 81 personnes sont adhérents à l'association

Un sondage réalisé en Août 2005 auprès de 93 joueurs nous montre que le site est fréquenté principalement par des hommes de plus de vingt ans.



Répartition homme / femme sur liber-mundi.org



Comment ça marche ?

Le système liber-mundi propose à ceux qui le désirent d'intégrer ou de créer un jeu. Il comporte tous les outils de jeu pour faire du jeu de rôle sur Internet (messagerie, forum, «chat»).

Liber Mundi
Le Livre des Mondes

Jeux * Arènes de Jeux * Association * Communauté * Actualité * Géogéocent * Liens

Forum * Chat * Votre profil

A la Une

- Les News du JdR
- Tour de France des Deadrows
- Concours de scénarios pour Réalités 2015
- Concours COPS
- Asmodée recrute un stookiste
- Venez rencontrer le Malagot !

Petites Annonces

- Figurines Star wars miniatures
- Anglophobe recherche Anglophile
- 50% sur JdR, JdP, figurines....
- Petite annonce sur Genève
- Recherche Supplément LSA

Anglophobe recherche Anglophile

Petite Annonce

Je recherche une ou plusieurs personnes capable de me traduire des petites choses pour les intégrer sur la section vampire du sden...

Merci de me contacter directement !
mael@liber-mundi.org

Contact : mael@liber-mundi.org

[Les autres annonces >>>](#)

En Bref

Perle

Le Domaine de Lyon où les Ventrués sont pas rois..

Extrait de discussion sur MSN :

Sitch preferes to be awake dit :

Ces ventrués comptent un jour venir chez moi?

JYV | Et si les gens ne lisaient pas ce qu'on écrit ? dit :

ben ils discutent avant

JYV | Et si les gens ne lisaient pas ce qu'on écrit ? dit :

JYV | Et si les gens ne lisaient pas ce qu'on écrit ? dit :

et des ventrués qui discutent c un peu comme les ents ils mettent deux heures à se dire bonjour

[Les autres perles >>>](#)

Calendar

22/10/2005 - Festival de l'Oeil Glaucque - (Rennes (35) - France)

L'Amicale des Elèves de l'Insa de Rennes vous invitent cette année encore à leur convention : le Festival de l'Oeil Glaucque, une journée dédiée aux jeux et à leur découverte ! L'événement se déroulera de 10h à 3h à la Halle François Quenné sur le campus de Beaulieu, au 20 avenue des Buttes de Coësmes à Rennes.

Il y aura des jeux de rôle pour confirmés et débutants, à 12h et 19h30 :

- O&D 3.5
- LSA
- Vampire : La Masarade

Vos Messages

Exaltés : Soleil Levant

En ligne...

- Kalbar
- GekoutapaslesMts
- Malek
- ① Lain
- dg_Ludus
- femil
- kthi
- chris
- John Cube
- CPCK

Vos Chroniques

- Ars medica : La Looone Biseu(famé)
- Bloodthirst Skull
- Boonitown 1900
- Exaltés : Soleil Levant
- La Guerre des Princes
- Le Domaine de Lyon
- Les Enfants d'Aranasa (famé)
- Maké(famé)
- Pleine Lune sur Les Pyramides

Créer un Personnage !

Info Système

Don & Achat de serveur (04-07-2005)

"Bonjour à tous, Comme le CA l'avait évoqué à une époque, un des meilleurs moyens de pas avoir à payer un hébergement et une location de serveur est que

Figure 9 - page d'accueil liber-mundi

Pour jouer, il faut rentrer dans une partie. Cela demande à ce que le joueur fasse une démarche préalable: soit il contacte la communauté par le «chat», soit il contacte l'organisateur par e-mail. Une fois cela fait ; il pourra créer un personnage dans le jeu de son choix. Un temps d'adaptation est souvent nécessaire pour comprendre les fonctionnalités diverses du site.



Figure 10 - page d'accueil d'une chronique liber-mundi

Les jeux sont souvent des adaptations de jeux sur table commercialisés. Les outils permettent d'aider les maîtres de jeu et les joueurs à gérer leur personnage. Un système de messagerie permet de communiquer en privé alors qu'un système de forum permet de pénétrer dans des lieux publics ou de créer des groupes pouvant discuter ensemble.

Dans les forums ; un maître de jeu présente la situation de départ et les joueurs réagissent à celle-ci.

Auteur

pres de la citadelle

* ~ Zillo The Wisp ~ * Posté le 14-07 [Copier dans le Bloc Note]

Vous êtes proche de la citadelle interrogeant les piliers du caire observant le carnage... parmi les soigneur se trouve irwan al asim le bibliothécaire.

Antar Al-Khân

Posté le 14-07 [Copier dans le Bloc Note]

Le khân se dirige vers Irwan et se courbe légèrement une fois arrivé juste à côté...

Bonsoir frère Ashirras et Al amin...

Je suis content de voir un visage amical dans cette ville troublée... peut être pouvez vous nous renseigner sur les raisons des événements présents... Nous venons d'arriver moi et ceux qui m'accompagnent apres quelques impondérables et absences...

Ziyadettallah Abu al Khoyr

Posté le 14-07 [Copier dans le Bloc Note]

**** Suit le Khan et reste en arrière a écouter la conversation ****

Irwan al-Asim

Posté le 14-07 [Copier dans le Bloc Note]

Irwan al-Asim regarde arriver le frère ashirras antar al khan... la surprise se lit sur son regard.

Frère Antar... mais... vous êtes encore en vie ? vous n'avez pas sombré dans les abysses comme il a été dit ?

Il réagit un court temps...

Figure 11 - discussion par forum

La particularité de liber-mundi vient principalement du fait que **chacun est libre de créer son jeu** (ou « chronique ») comme il l'entend. Ainsi sur le même modèle que celui d'une association de jeu de rôle sur table ; les joueurs se retrouvent fédérés autour de l'association liber-mundi.

5.2 Cyborn

La petite histoire du jeu

Le jeu cybervine était un jeu de rôle économique se déroulant dans une cité médiévale. Le jeu ne durera pas très longtemps mais donnera l'envie à certains joueurs de continuer l'aventure. Ainsi naîtra cyborn en 1999. Au début, il fonctionnait avec un système de formulaires pour les actions courantes, qui étaient traitées manuellement. L'histoire du personnage était écrite avec des interactions par mail. Très vite les joueurs se sont mis à créer des sites personnels, sur leur commerce ou leur groupe ; ceux-ci comprenaient des forums et le jeu par forum est devenu très présent. Un « chat » a également été lancé et a eu un certain succès. Utilisant tous les moyens à leur disposition les joueurs font se rencontrer leurs personnages et tissent des liens avec eux. Le jeu évolue et certaines actions sont automatisées (surtout en ce qui concerne le jeu de gestion). Le créateur du jeu décide de fonder sa société colyseo sarl et cyborn devient un jeu de rôle par forum ayant.





Règles



Le Codex

Introduction

Héroïque paladin, marchand opulent, courtisane machiavélique, apprenti sorcier, ou voleur émérite, empruntez les chemins tortueux qui mènent à la gloire et la puissance, et faites vous un nom dans Cyborn, le monde des cyber cités.

Apprenez un métier, amusez les foules, travaillez le bois et le métal, développez votre tactique de combat, voyagez, vivez des aventures trépidantes, essayez de comprendre ce qui régit le monde, embrassez une carrière politique, rassemblez un groupe d'influence, ou encore fondez une famille, toutes ces options vous sont désormais offertes dans ce jeu de rôle et de gestion qui vous est proposé en exclusivité sur Colyseo.





Chronologie



Livret du joueur

Le jeu est désormais **gratuit**, jusqu'au lancement de la V2 (début 2006). Si vous êtes à la recherche d'un véritable jeu de rôles, avec des joueurs passionnés et accueillants, essayez CYBORN !

Dernières nouvelles

[10/08/05] : La procédure d'inscription a été remaniée, pour faciliter la vie aux nouveaux joueurs.

[10/07/05] : Un nouveau Guide arrive dans l'équipe : **Sekhmet**

[01/07/05] : Cyborn est désormais **GRATUIT**, jusqu'à la sortie de la v2 (1er trimestre 2006)

[30/05/05] : **Le grand débat qui s'est tenu sur l'avenir de Cyborn**

[01/11/04] : Ouverture de Dermorkwen, la cité des orcs.

[22/08/04] : Mécanisme d'offre et de demande mis en place pour l'exportation commerciale.

[21/05/04] : Les héritages vont repasser en gestion manuelle. Mise en place des notaires dans chaque cité.

[31/03/04] : Modifications des commerces de compétence Guérisseur - voir forum technique

[10/01/04] : Mise en place d'un accompagnement spécifique pour les premiers pas des nouveaux joueurs : **sos.cyborn@colyseo.com**

[10/01/04] : Les gérants prennent à leur charge la gestion financière des commerces, à la place des propriétaires.

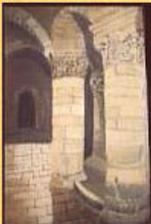
[23/11/03] : Modifications apportées à la gestion des commerces : plafonnement du stockage de PP, durée de production des objets allongée, coût de production directement proportionnel à la capacité nécessaire (PP).

pseudo	<input type="text"/>
code	<input type="text"/>
Connexion	

Veillez vous identifier en utilisant vos codes Colyseo ou Avantajeux habituels. Si vous ne possédez pas un tel compte ou avez oublié votre identifiant, veuillez en créer un au préalable sur le [portail Colyseo](#)



Le classement



Forum

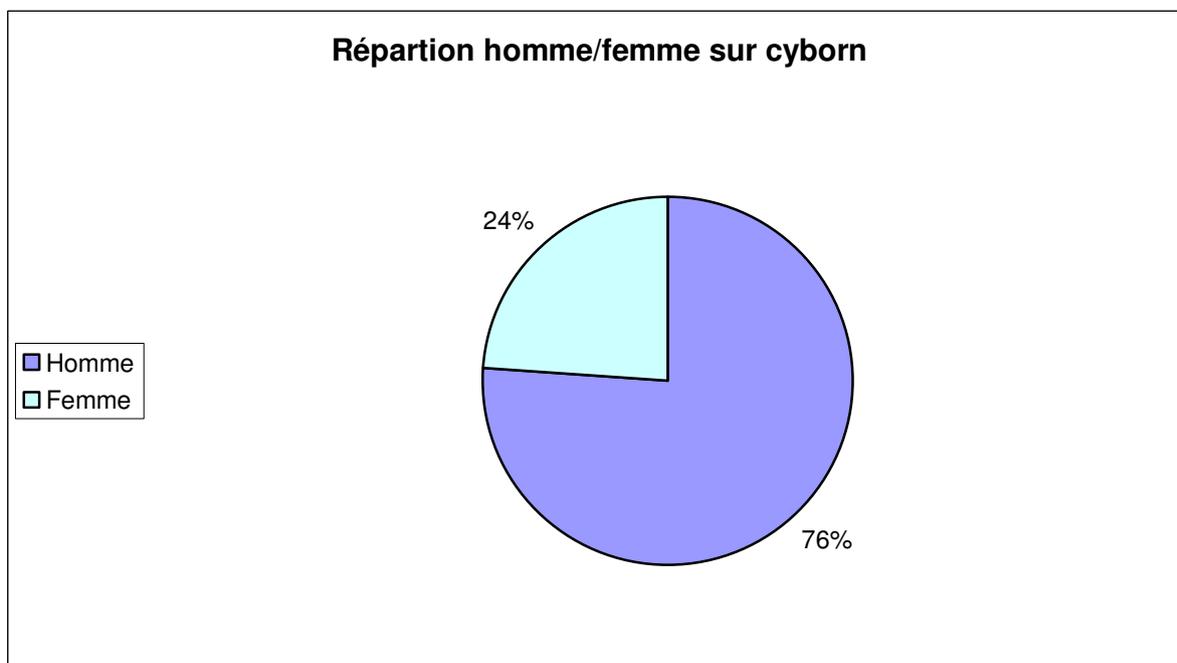
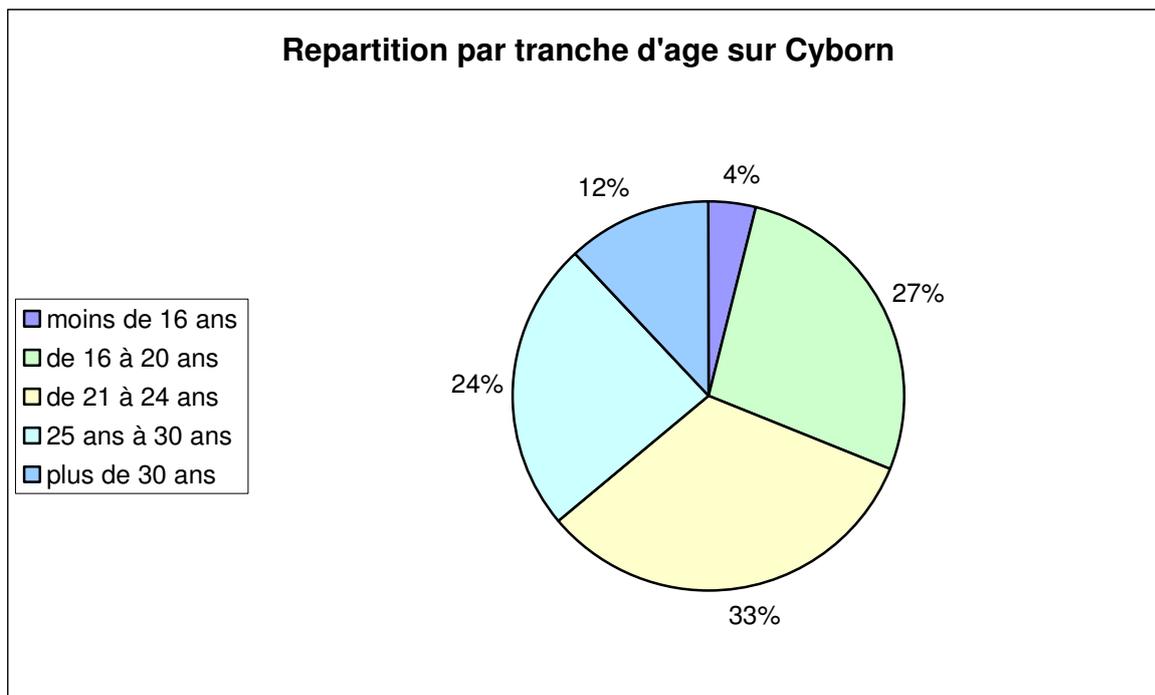
© 1999-2004 Colyseo SARL - Tous droits réservés - [Conditions générales de vente](#)

Figure 12 - page d'accueil cyborn

Quelques chiffres

D'après le créateur du site et par rapport à la base de donnée constituée par les joueurs, le jeu Cyborn compte environ 300 joueurs en septembre 2005

Si nous prenons les données des joueurs ayant bien rempli leur fiche de joueurs, nous pouvons établir les tableaux ci-dessous.



Comment ça marche ?

Pour commencer le jeu, on doit créer un personnage. Le joueur doit avoir pris connaissance, au moins de manière succincte, des descriptions de l'univers et des règles spécifiques au jeu. Ce personnage est facile à créer. Il faut cependant qu'il soit validé par un des maîtres de jeu (ici appelé guide). C'est ainsi qu'il va arriver dans cet univers persistant qu'est Cyborn.

Acmenia	
Gilthanas	
Gilthanas	
Race	Elfe
Lieu	Acmenia
Etat	actif M
Caractéristiques	
VI	8 (7)
IN	6 (6)
FO	10 (7)
EN	0 (0)
PV	8 (7)
DE	13 (7)
PE	10 (7)
CH	10 (8)
ES	/
PA	7 (1)
Cybors	0
Sonnantes	0
Groupe	La Guilde des Farfadets
Emploi	/
Spécialité	
Combat (+1 comp.)	
Compétences	
Acrobatie	13
Domptage	7
M/Arme (arc)	27
M/Arme (épée)	12
Relaxation	8
Equipement	
1 Casque de perception optimisé	
2 Cotte elfique [HS 2]	
3 Katana	
4	
5 Jambières en plaques de métal [HS 1]	
6 Cape de fluidité [HS 1]	
7 L'arc intrepide [HS 5]	

Retour Mes actions Ma fiche Actualités Forums Le Monde Classement

Menu des actions

ACMENIA

An 6 - Cloison des Ogres - Djirma 13

La cité compte 106 h.

Figure 13 -page d'accueil d'un personnage de cyborn

Le joueur doit en suite découvrir les fonctionnalités de gestions et surtout essayer de rentrer en contact avec les autres joueurs. Pour cela, il dispose des forums, des adresses e-mail, du « chat » ; cela se passe d'une manière assez libre (voire chaotique) et souvent sans la présence de guide. Les guides sont là pour lancer des missions qui se passent généralement sur des forums particuliers.

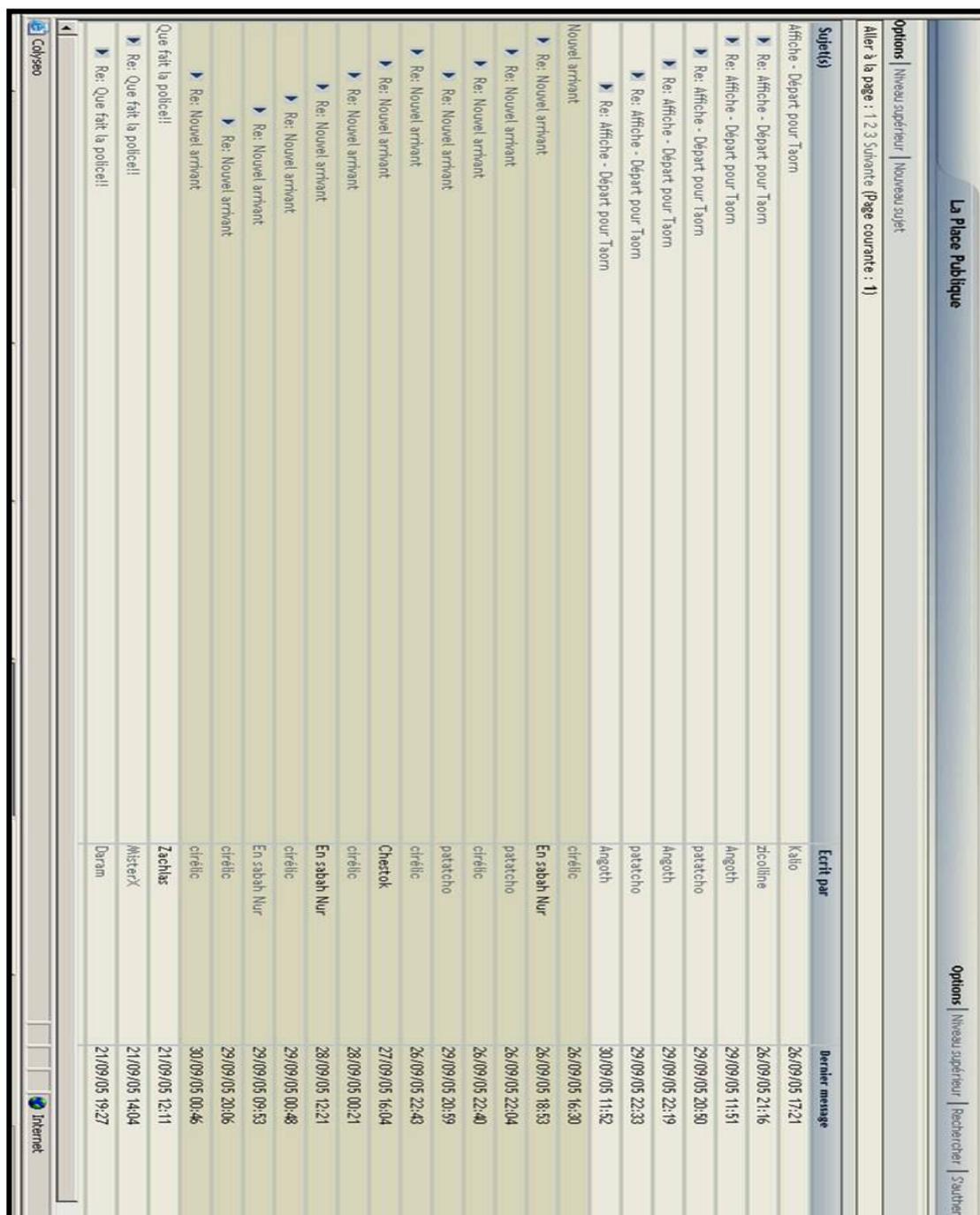


Figure 14 - forum de la place publique - cyborn

La particularité du jeu est qu'il est la **représentation d'un monde persistant**. Le monde vit et évolue autour d'une des villes du jeu. C'est un jeu de rôle par forum qui dispose d'une composante de gestion.

Cyborn est **un des rares modèles payant** de ce genre de jeu. L'entrée dans le jeu est gratuite avec un certain nombre de jours d'essai, puis le jeu débite chaque jour un compte virtuel que l'on a alimenté pour jouer. Cela revient environ à 4 à 5€ par mois.

5.3 Arkanis

La petite histoire du jeu

Nerverwinternight est un jeu vidéo qui se veut une adaptation du célèbre jeu de rôle Donjons et Dragon. Des groupes de joueurs (appelé guildes) se forment autour de ce jeu. Le créateur d'Arkanis faisait partie d'une de ces guildes et, vers fin 2003, il va monter un projet au sein de sa guilde pour proposer aux membres, des aventures par forum. Se détachant petit à petit de l'adaptation jeu vidéo, Arkanis devient un véritable jeu de rôle par forum. Il prend appui sur les règles du jeu de rôle sur table Donjons et Dragon mais développe un univers original. S'entourant de sa famille et de ses amis de guildes pour lancer le jeu celui-ci va attirer quelques joueurs. Plusieurs maîtres de jeu s'occupent maintenant de la gestion du jeu.

Le monde d'Arkanis, Premier âge

Bienvenue en ce nouveau monde, les connaissances sur cet univers sont rares car les dieux ne vous ont transporté ici que récemment, à vous de l'explorer et d'en découvrir les secrets. Les règles de bases sont celles de dungeons & dragons 3.5, mais nul besoin de grandes connaissances en jeu de rôle pour jouer.

FAQ Recherche Liste des Membres Groupes d'utilisateurs
Espace Membres Profil Pas de nouveau message Déconnexion [kaltaer]
Statistiques du forum

Votre dernière visite : 27 Sept 2005 10:02
Page générée le : 27 Sept 2005 10:39
Forums Le monde d'arkanis, jeux de rôle D&D

Les messages depuis votre dernière visite
Vos messages
Les messages sans réponse

Description du site

Le Monde d'Arkanis!

Basé sur les règles
de Donjons et Dragons version 3.5,
ce forum vous permettra de vous initier

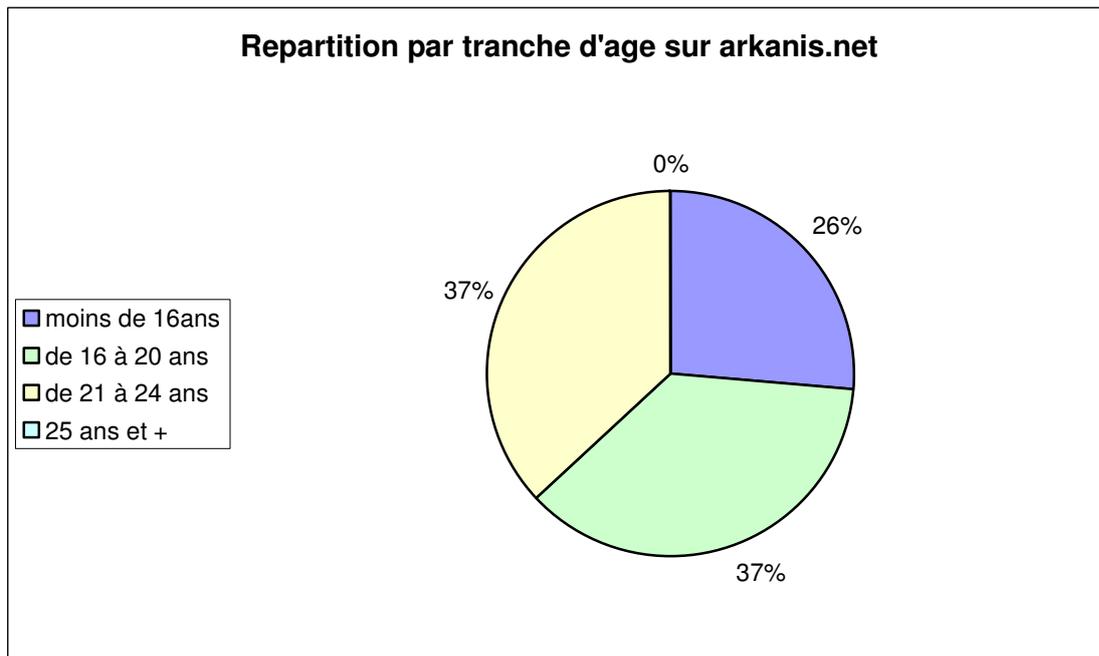
Forum	Sujets	Messages	Derniers messages
Le monde			
Infos diverses Un recueil d'annonces et de précisions récentes qui concernent l'ensemble des joueurs. Lieu important: Idées/suggestions	30	767	26 Sept 2005 18:35 Ivellios IronMind →
Pour les nouveaux c'est ici! Ce forum contient toutes les informations utiles pour comprendre et débiter.	8	52	25 Sept 2005 13:52 Uxiane Jr'ein →
Lieux spéciaux			
La campagne			27 Sept 2005 9:27

Figure 15 - Page accueil forum Arkanis

Quelques chiffres

Le forum Arkanis dispose de 183 utilisateurs enregistrés dont 55 sont des personnages (ayant reçu des « points de participation »²²). On peut donc assumer qu'il y a eu une cinquantaine de joueurs depuis la création (certains joueurs ont le droit de faire plusieurs personnages). En septembre 2005, 40 Joueurs sont actuellement sur Arkanis.

Un sondage réalisé en septembre 2005 auprès de 19 joueurs, nous montre que les joueurs d'arkanis ont une moyenne d'âge de 21,5 ans.



Comment ça marche ?

La particularité d'arkanis, par rapport à cyborn ou liber-mundi, est que tout **le jeu est organisé autour d'un unique forum**. Ici point d'autres outils informatiques, le jeu se déroule uniquement par forum. Celui-ci est organisé en plusieurs parties qui peuvent être classées comme suit :

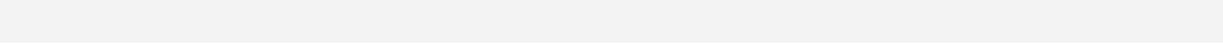
- Les sections des informations de jeu
- Les sections des lieux
- Les sections hors jeu

La section des informations de jeu comprend tout ce qui est règles, histoire du monde mais également accueil des nouveaux. Pour commencer le jeu il faut passer par cette section, bien lire les différents sujets et contacter le créateur du jeu pour lui manifester son envie de jouer.

²² Les « points de participation » sont des récompenses données aux personnages écrivant des beaux textes sur le forum

La section lieux est le jeu en lui-même. Chaque endroit du monde fait office d'un sujet de discussion. Lorsqu'un personnage se trouve dans un lieu, il écrit dans un de ses sujets et attend une réponse qui peut arriver rapidement ou prendre quelques jours. Lorsqu'il veut changer de lieu, il l'indique par les actions de son personnage et les maîtres de jeu lui donnent accès.

La section hors jeu est accessible à souhait puisqu'elle est là pour faire échanger les joueurs entre eux et non plus les personnages.



Chapitre II : Le jeu de rôle par forum à travers les définitions du jeu

Dans le chapitre précédent nous avons pu voir ce qu'était le jeu de rôle par forum. Nous nous efforcerons dans ce chapitre d'analyser cette activité par l'intermédiaire de travaux de différents auteurs ayant travaillé sur le jeu.

1 - Huizinga

Johan Huizinga est l'un des premiers à réfléchir sur le jeu. Voici sa définition d'un jeu :

« sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur, ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. »²³

Certes le jeu de rôle (et encore plus par forum) n'existait pas lorsque cette définition fut énoncée. Mais le jeu de rôle par forum se situe bien dans le cadre d'une action libre, elle n'est soumise à aucune obligation. Celle-ci est sentie comme fictive et en dehors de la vie courante, le cadre imaginaire du jeu de rôle et la virtualité d'Internet ne font qu'accentuer ce sentiment. Il n'y a pas de gain matériel ; l'histoire écrite peut très difficilement être perçue par d'autres que ses auteurs et au-delà de cela, l'expérience est recherchée pour elle-même et non pour quelques productions. Il y a bien un ordre et des règles dans la formulation des réponses qui permettent de construire le jeu. Et finalement, il existe une forte relation de groupe qui se crée par la notion de communauté.

La définition de Huizinga s'applique plutôt bien au jeu de rôle par forum ; seul l'aspect circonscrit dans le temps et l'espace reste discutable. Le jeu pour le joueur prend bien place dans un temps et un espace défini mais il est persistant et il se prolonge et « vit » lorsque le joueur ne joue pas.

²³ HUIZINGA Johan , *Homo ludens*, 1938, Paris, édition Gallimard, TEL, 1951, pp. 34-35

2 - Caillois

Lorsque Roger Caillois va travailler en s'appuyant sur le livre de Huizinga ; il va définir le jeu comme « une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive. »²⁴ Ce qui est le cas du jeu de rôle par forum²⁵. Il explique que dans le jeu “réside une liberté première, un besoin de détente, et tout ensemble distraction et fantaisie”²⁶, notion qui revient fréquemment dans les discours des joueurs de jeux de rôle par forums interrogés.

Roger Caillois nous présente également le jeu comme s'analysant selon quatre domaines :

- L'Agôn pour la compétition
- L'Alea pour le hasard
- La Mimicry pour l'imitation
- L'Ilinx pour le vertige

Les jeux dans ces domaines sont plus ou moins réglés ; il appelle Ludus les jeux comportant beaucoup de règles et Païda les jeux plus effervescents

Tout comme le jeu de rôle sur table, le jeu de rôle par forum a pour principe de base l'imitation. C'est donc **la Mimicry** qui est la dominante de ce type de jeux. Pourtant suivant ce modèle certaines distinctions peuvent être faites en comparaison au jeu de rôle sur table.

L'Alea, plutôt présente dans une partie sur table par la présence du hasard dans les jets de dés est beaucoup moins important dans une partie sur forum. Dans celle-ci le maître de jeu seul devant son écran peut s'abstenir plutôt facilement de se remettre au hasard pour décider du succès ou de l'échec d'une action.

L'Agôn est rarement présente dans les parties sur table. La presque obligation de former un groupe empêche un peu la compétition entre les joueurs ; dans une partie par forum ou par e-mail, le nombre de joueurs parfois plus élevé, et surtout la possibilité de discuter en privé avec le maître de jeu, permet une part de compétition plus élevée.

²⁴ CAILLOIS , Les jeux et les hommes. Le masque du vertige, 1958, Paris Gallimard, collection « Folio Essais », édition de 1967 P. 42-43

²⁵ Sauf peut être sur la notion de séparé dont les mêmes remarques que précédemment sur l'aspect persistant du jeu amène à polémique.

²⁶ CAILLOIS Roger, *op. cit.*, p. 75.

L'Ilinx peut éventuellement être retrouvé dans les parties de jeu de rôle grandeur nature²⁷, mais il est absent du jeu de rôle sur table et encore plus du jeu de rôle par forum.

Le jeu de rôle par forum de par sa nature écrite aurait tendance à tendre plus facilement vers le Ludus que le jeu de rôle sur table dont l'oralité ramène vers le Padia. C'est cependant les joueurs qui vont codifier plus ou moins leur partie, amenant le jeu plus vers le Ludus ou la Padia.

3 - Henriot

Examinons maintenant le point de vue Jacques Henriot.

Celui-ci distingue 3 sens à l'utilisation du mot jeu :

Le jeu en tant que Matériel Ludique : c'est ceux avec quoi on joue.

Dans le jeu de rôle par forum, le matériel ludique peut être vu soit comme l'objet matériel qu'est l'ordinateur ; soit comme les objets immatériels que sont les forums, les sites, ainsi que les autres outils informatiques mis à disposition. Certains outils informatiques n'ont pas été conçus comme un matériel ludique mais détourné dans ce but. Le schéma du détournement de la fonctionnalité d'un objet à des fins ludiques n'est pas nouveau (les osselets pour n'en citer qu'un n'avaient pas vocation première d'être un jeu²⁸). Ainsi certains objets informatiques comme le forum qui n'avaient pas vocation de jeux à leur création, le sont devenus. D'autres outils informatiques ont eux été développés pour le jeu uniquement. Dans les deux cas, on peut parler du jeu comme de l'ensemble des données informatiques servant à jouer.

Le jeu en tant que Structure Ludique : c'est ce à quoi on joue.

Dans le jeu de rôle par forum, la structure ludique est l'ensemble du système de règles, formalisées (création d'un personnage, détermination du succès d'une action, évolution du personnage etc..) ou non formalisées mais tout aussi importantes (le rôle du maître de jeu et des joueurs, la façon de faire avancer l'histoire, la manière d'écrire, le temps de réponse etc.).

²⁷ Le jeu de rôle grandeur nature se déroule physiquement et en costume pour plus d'information se reporter sur : <http://www.fedegn.org> ou sur les recherches déjà effectuées sur le sujet comme : <http://www.fedegn.org/Federation/Fichiers/MemoireGN-210503.zip>

²⁸ Pour plus d'information se référer à : LHOTE Jean-Marie, Dictionnaire des jeux de société, 1996, Paris, Flammarion

Le jeu en tant que Pratique Ludique : C'est ce que fait celui qui joue.

Dans le jeu de rôle par forum, la pratique ludique est assimilée à la pratique de création et d'écriture de l'histoire via l'interprétation du personnage. On peut donc s'interroger sur cette pratique. La lecture des composantes de l'univers ainsi que celle de l'action des autres, fait-elle partie de la pratique ludique ?

Jacques Henriot nous apprend que « l'idée que l'on se fait du jeu consiste à se représenter un mode de conduite en relation avec une forme de situation »²⁹.

On obtient une activité ludique lorsqu'une personne, le joueur, a une attitude ludique agit au travers d'une situation. Dans notre cas, le joueur lit le texte ou écrit un texte dans une attitude de jeu avec une attitude de jeu ; il joue donc.

4- Brougère

Dans son ouvrage *Jeu et éducation*³⁰, Gilles Brougère nous propose cinq critères permettant d'analyser si une situation est propice à une attitude ludique.

Ces critères sont :

- Le second degré
- La décision
- La règle
- L'incertitude
- La frivolité

Le second degré :

C'est cette capacité de sortir du quotidien pour entrer consciemment dans un imaginaire, un faire semblant. Le jeu de rôle par forum est par essence même une porte vers ce second degré. Tous les textes écrits sont là pour créer une ambiance et immerger le joueur dans un autre monde, spatialement et temporellement.

²⁹ HENRIOT Jacques Henriot, *Sous la couleur de jouer*, 1989, édition José Coti, p.216

³⁰ BROUGERE, Gilles *Jeu et éducation*, 1995, Paris, L'Harmattan

La décision :

Cela implique, d'une part, la prise de décision de jouer le jeu. Elle est très importante dans le cadre d'un jeu par forum car celui-ci peut durer plusieurs mois ou années ; la volonté de faire vivre le personnage et l'implication que l'on décide de mettre dans celui-ci est d'autant plus importante. Pour jouer, il faut donc décider de jouer de manière volontaire et non contrainte.

Et d'autre part, le critère de décision implique que le jeu en lui-même donne au joueur la possibilité de prendre ses propres décisions. Dans un jeu de rôle par forum, cette décision est prise par l'interprétation du personnage, elle doit se faire suivant la logique du personnage que l'on a choisi. Les décisions sont nombreuses, mais pour que le plaisir ludique soit là, il faut que le maître du jeu montre bien l'impact de ces décisions dans le monde et dans l'histoire.

La règle :

Pour pouvoir jouer au même jeu, il faut que tous les joueurs acceptent les règles de celui-ci. Dans le jeu de rôle par forum, les règles sont de deux sortes : les règles élémentaires et les règles spécifiques.

Les règles élémentaires sont propres à tous les jeux de rôle par forum ; elles définissent la place du Maître du jeu et celle des joueurs, la manière dont se déroule le jeu (par l'écriture, en postant des messages...), l'obligation de respecter le rôle que l'on s'est fixé. Celles-ci appartiennent souvent à la culture rôliste et sont rarement explicitées dans les règles écrites du jeu.

Les règles spécifiques sont les règles qui vont permettre au maître de jeu de maintenir une cohésion ; de décider de la possibilité pour un personnage de faire telles ou telles actions, ou d'avoir tels ou tels pouvoirs, elles gèrent la manière dont le monde imaginaire est simulé. Elles varient d'un jeu à l'autre.

L'incertitude :

Pour que la situation soit ludique, il faut que la finalité soit incertaine. Un casse-tête dont on connaît la solution n'est plus ludique. Comme le dit Henriot « Jouer, c'est toujours décider dans l'incertain [...] tout jeu est un système aléatoire dans lequel le sujet s'engage en connaissance de cause, mais non d'effet. »³¹

Dans le jeu de rôle par forum, l'incertitude naît de deux facteurs. Chaque décision que l'on prend est toujours soumise à la réaction des autres joueurs (maître de jeu compris), ainsi qu'à la capacité souvent relative d'un personnage d'effectuer une action périlleuse (faire une acrobatie avec son personnage dont on ne sait pas si elle sera couronnée de succès ou non...). L'autre facteur aléatoire est bien évidemment les surprises que l'histoire (et donc le maître de jeu) réserve aux joueurs (aura-t-il une embuscade pendant le trajet ? L'homme que nous cherchons sera-t-il toujours à l'auberge ? etc...). Rien n'est certain dans la trame du jeu ni pour les joueurs ni pour le maître du jeu.

³¹ Henriot, *op cit.*, P240

La frivolité :

Les décisions prises dans le jeu n'ont pas de conséquence hors du jeu. Le jeu est frivole car on ne le fait que pour ce qu'il est. Le jeu de rôle par forum est dans cette même logique. Le personnage que l'on incarne n'est là que pour raconter une histoire, il est indépendant du joueur qui le fait vivre. Il est important de garder cet aspect de frivolité du jeu et donc de bien jouer le rôle du personnage et de le différencier du joueur.

Introduction

Ce sont les joueurs qui avant tout font le jeu. Il semble donc logique que nos interrogations se soient portées sur l'individu. Quelle représentation se fait-t-il de son passe-temps ? Pourquoi s'investit-il dedans ? Dans quelle mesure perçoit-t-il le jeu de rôle par forum comme un jeu ? Quelles sont ses attentes vis-à-vis de celui-ci et que gagne-t-il à y jouer ?

Dans cette partie nous étudierons principalement **le discours du joueur face au jeu de rôle par forum**. Nous expliquerons la manière dont nous avons recueilli ces informations puis nous présenterons les différents joueurs ayant répondu à nos questions ; en essayant de bien comprendre quel est leur rapport avec le jeu. Nous approcherons ainsi de la représentation qu'ils se font de leur loisir.

1- Méthodologie

Nos interrogations se portant principalement sur la perception des joueurs, il fallait trouver une méthodologie adaptée. Aussi avons nous dans un premier temps observé et participé aux jeux. La méthode d'observation participante utilisée pour comprendre les mécanismes du jeu n'était pas suffisante. Il a fallu ensuite porter des recherches avec des interrogations plus directes ; et le recueil des données s'est effectué avec des entretiens qualitatifs. Notre échantillon a été trouvé par des annonces postées sur les forums communautaires des jeux présentés en exemple ; ainsi que sur le site tourdejeu.net qui par sa vocation d'annuaire touche un large public.

Trois méthodes ont été utilisées pour récolter ces informations :

- par entretien chez le joueur
- par entretien via messagerie instantanée
- par questionnaire envoyé aux joueurs volontaires

Ces entretiens ont été réalisés avec la même démarche ; celle-ci consistait à poser des questions ouvertes pour amener librement le joueur à parler de son activité. Nous avons proposé des grandes thématiques : la définition, la découverte, l'attrait, le temps, la socialisation, le joueur, le jeu, l'apprentissage. Nous avons ensuite essayé de faire en sorte que le joueur construise seul son discours. Si les entretiens oraux semblent ceux qui permettent des réponses plus complètes, l'habitude des joueurs de jeu de rôle en ligne des nouvelles technologies ainsi que du média écrit, nous fait porter une valeur similaire à l'ensemble des entretiens.

Nous nous sommes ensuite servi des discours récoltés pour extraire et classer les réflexions et remarques et ainsi répondre aux questions que nous nous posions et celles que nous découvrions après analyse des entretiens.

2- Présentation des joueurs interrogés

2.1 La pertinence des réponses.

Il est à noter que nous avons cherché à constituer **un panel varié** prenant en compte les différentes populations de joueurs de jeu de rôles par forum. Nous avons, comme énoncé précédemment, lancé un appel à témoignage³² et les réponses que nous avons sont celles de personnes ayant fait la démarche de nous répondre ou de nous accorder un peu de leur temps. Quelle valeur pouvons-nous accorder à ces réponses ? Nous pensons ces entretiens tout à fait pertinents pour l'usage que nous en faisons. En effet ils sont le discours de joueurs pratiquant le jeu de rôle par forum, et représentent bien leur réalité. D'autre part, les joueurs de jeu de rôle par forum sont peu nombreux ; et les témoignages recueillis sur des jeux plutôt variés, on peut donc supposer que ces témoignages refléteront d'autant mieux la pensée de l'ensemble des joueurs. La seule précaution à prendre est que les réponses proviennent de joueurs assidus et souvent fortement engagés dans leur pratique. Il se peut donc que nous n'ayons pas le témoignage de joueurs occasionnels qui ont des attentes différentes face au jeu. Comme nous allons le voir plus tard, ce type de joueur reste cependant minoritaire, l'activité demandant une forte implication.

2.2 L'origine des réponses

Nous avons reçu 20 réponses à nos questions :

- 4 ont été faites par entretiens oraux et retranscrit fidèlement
- 3 ont été faites par messagerie instantanée
- 13 ont été complétées via questionnaires puis renvoyées

2.3 Âge, sexe et pratique

Les réponses que nous avons collectées proviennent de joueurs ayant de 13 à 37 ans. La moyenne d'âge est de 24,6 ans.

Nous avons interrogé 8 femmes et 12 hommes³³

Parmi les enquêtés 8 ont joué sur Cyborn, 4 sur Liber-mundi, 4 sur Arkanis et 4 à d'autres jeux.

L'un des prérequis pour jouer aux jeux de rôle par forum est bien évidemment l'accès et la maîtrise d'Internet. Nous pouvons donc émettre l'hypothèse que ce type de jeu touche une population de classe moyenne. Nos enquêtés vont du collégien au

³² Sur les forums jeux présentés en exemple, ainsi que sur celui de tourdejeu.net

³³ Voir le tableau des enquêtés en annexe

doctorant ou à l'enseignant agrégé (avec une moyenne de niveau d'étude de Bac +3/+4). Six de nos enquêtés travaillent dans les nouvelles technologies alors que les autres ont des métiers ou formations totalement différentes. Ce qui nous montre que la démocratisation de l'outil informatique ³⁴est également valable pour les jeux de rôle sur forum.

3 - Jeu de Rôle par Forum : un palliatif pour rôliste

3.1 Rôliste sur table

Nous avons pu remarquer dans les discours que **la plupart (14) déclarent spontanément avoir déjà fait ou faire régulièrement du jeu de rôle sur table.**

- « je pratiquais régulièrement des jeux de rôle sur table » (Laetitia)³⁵
- « Je connaissais déjà le jdr³⁶ sur table depuis de longues années (9 ou 10) quand j'ai commencé le jdr par forum. » (Gregory)
- « j'avais déjà un bon passé de rôliste derrière moi » (Roger)
- « Vétéran du jeu de rôle... » (Mohammed)
- « je fais du jeu de rôle sur table » (Christophe)
- « Et bien je faisais du jeu de rôle sur table déjà » (Guillaume)
- « ayant déjà une expérience rolistique qui remonte à 10/12 ans donc c'est pas d'hier » (Hélène)

C'est un constat auquel nous nous attendions, en effet. **Le jeu de rôle sur table et le jeu de rôle par forum sont des pratiques proches.** Le jeu de rôle par forum est souvent perçu comme une évolution du jeu de rôle sur table.

- « C'est-à-dire qu'il y a un jeu de rôle générique classique, qui est le jeu sur table et il y a différent type de jeux de rôle à part ce genre principale et central qui ont évolué à partir du genre principal [...] les jeux par mail, les jeux par forum [...] » (Hélène)

3.2 La découverte du jeu par forum

D'ailleurs lorsqu'on se demande comment l'on découvre le jeu de rôle par forum ; c'est souvent une recherche au hasard sur le thème du jeu de rôle.

- « En allant faire une recherche par internet, en cherchant, jeu de rôle en ligne et puis...et puis voilà je suis tombé dessus un peu par hasard. » (Christophe)
- « je ne saurais dire comment j'ai trouvé son site de jeu de rôle par forum. probablement en faisant une recherche sur un détail spécifique à un jeu de rôle » (Mohammed)

³⁴ d'après une étude sofos du 20 avril 2005 réalisé par téléphone au niveau national auprès de 1000 personnes représentatives de la population française âgées de 18ans et plus : 43% des interviewés déclarent ainsi allumer un ordinateur « tous les jours » (chez eux ou au travail), et 30% disent se connecter à Internet « tous les jours »

³⁵ Un certain nombre de citations proviennent de questionnaires ou d'entretiens par messagerie instantanée. Les fautes de français et le langage « Internet » ont été laissés tel que recueillis.

³⁶ Jdr : abréviation de « jeu de rôle »

« Ayant du temps libre, j'ai fait une recherche par Internet pour voir ce qui existait. »
(Laetitia)

La découverte se fait souvent par une recherche documentaire sur le jeu de rôle qui amène vers la découverte du jeu de rôle en ligne. Mais cela peut également se faire par des recherches annexes, comme sur des livres bien intégrés dans la culture rôliste.

« je m'intéressais au bouquin que j'aimais bien, donc j'allais voir ce que les gens disaient des bouquins que j'aimais bien. Bon, il se trouvait que les bouquins que j'aimais rentraient dans le genre d'univers dans lequel, maintenant, dans lequel on peut trouver des jeux de rôle par forum. C'était plutôt des livres de science-fiction ou alors des livres de « fantasy », des trucs comme ça. Donc fatalement m'intéressant à ce genre d'univers, pour l'aspect lecture et l'aspect écriture, je me suis retrouvé à me balader sur Internet, parce qu'en allant de site en site on se retrouve facilement à voir d'autre chose. Je me suis retrouvé sur des sites de jeux, qui étaient dans ce genre d'univers et je me suis dit pourquoi pas et c'est là où j'ai voulu me créer un personnage pour voir ce que ça donnait. » (Elodie)

Il n'y a pas de grande communication sur ce type de jeu (principalement parce que c'est des jeux gratuits de passionnés) ; seul une réponse nous indique.

« J'ai commencé le jeu par forum, plutôt le play by mail en 1999-2000, après avoir lu un article sur ce nouveau type de jeu dans un magazine (sic). » (Olivier)

Cela reste une exception et le magazine devait être relié à la culture rôliste (magazine de jeux de rôle, de simulations ou de fantastique).

Les deux moyens les plus fréquents d'en entendre parler sont donc le hasard (favorisé par les liens que l'on peut avoir à la culture rôliste) et le bouche à oreille.

« Un ami m'a parlé de cette nouvelle forme de jeu de rôles, de ce nouveau support. »
(Vincent)

« c'est une amie qui y jouait au lycée et qui arrêta pas de m'en parler, et j'ai fini par y jouer pour voir... et j'ai mordu à l'hameçon » (Séverine)

« En fait c'est mon mari qui a commencé le jeu par mail et qui m'a tiré dessus. Et à présent je suis plus mordu que lui... (rire) » (Hélène)

L'autre facteur de découverte est lié au fait que, comme expliqué précédemment, le principe de jeu de rôle peut se retrouver à faible dose dans d'autres jeux. Ainsi certains jeux de simulation ou jeux vidéo se prêtent à l'interprétation de personnage. Cette interprétation reste limitée et un joueur voulant développer cet aspect du jeu va se tourner vers le jeu de rôle par forum.

« Ma première expérience est liée à une frustration : Je jouais à cette époque à un MMORPG (titre qui évoque faussement le jeu de rôle), qui proposait aussi un forum role-play. Après quelques temps passé sur ce jeu, je me suis aperçu que je passais plus de temps sur le forum que dans le programme du jeu. Mais j'ai été frustré par la qualité globale des autres intervenants du forum, qui ne comprenaient pas toujours ce qu'est le jeu de rôle. Je me suis donc tourné vers les jdr par forum » (Gregory)

« - J'ai joué à des jeux où il y avait une vie de forum sans être des jeux de rôle par forum. Je pense à T4C, la 4ème prophétie donc... »

- Qui était un MMORPG

- Voilà mais dont les forums avaient été créés en parallèle, où les gens incarnaient leur personnage sur le forum. » (Elodie)

« je pense qu'il n'est pas inutile de rappeler qu'il existe beaucoup de types de jeux sur internet et parmi ceux-ci, une part non négligeable incluent au moins un petit peu de rp (rp=roleplay=incarner un personnage, le faire exister et parler en son nom, le faire évoluer dans un monde fictif ou pas d'ailleurs). Moi j'ai commencé par un jeu de stratégie par email (pbem) appelé daifen et ce jeu - dont le cadre était un monde med-fan - donnait, comme beaucoup de jeux de stratégie, une importance très importante au roleplay, du fait de la diplomatie obligatoire entre les joueurs. J'allais donc régulièrement sur le «chat» ou sur les forums de ce jeu, parler au nom de mon personnage et puis petit à petit ce jeu m'a lassé. J'ai eu envie de découvrir autre chose j'ai essayé plusieurs jeux mais ce n'est que très récemment que j'ai vraiment joué à un jpf [jeux de rôle par forum]. » (Roger)

3.3 Acquérir la culture rôliste

Nous avons donc vu que le joueur de jeu de rôle par forum pratique souvent d'autre forme de jeu de rôle. Il est **imprégné d'une culture rôliste** et le jeu de rôle par forum vient compléter celle-ci. Internet est un média très ouvert, et cela permet à des non-rôlistes d'intégrer ces communautés plus facilement qu'avec le jeu sur table. Mais les codes, les références et le jargon utilisés restent à apprendre pour ceux qui souhaitent découvrir.

Ceux qui n'avaient jamais joué à des jeux de rôles déclarent souvent avoir du mal à acquérir cette culture :

« Euhh, bon je dois avouer que moi personnellement je n'avais pas fait de jeu de rôle avant donc j'étais un peu dérouté. » (Elodie)

« La première approche a été l'observation pure et simple, pour m'imprégner de l'univers du jeu et ne pas faire d'erreur. » (Tiphaine)

« je dois dire que au début j'étais largué (un peu comme en cours d'allemand) » (Jacques)

« au début, j'ai appris à découvrir un univers (celui des rôlistes) que je ne connaissais pas du tout » (Séverine)

Alors que pour les joueurs de jeux de rôle, le changement de média ne pose qu'un problème relatif car le langage reste le même :

« Bon moi je n'ai pas eu de difficulté majeure ayant déjà une expérience rôlistique ...»

« Moi ça fait plusieurs années que je joue au jeu de rôle donc de ce côté là, il n'y a pas de souci. » (Hélène)

« Sans difficulté particulière, ayant déjà un passé de rôliste. » (Gregory)

Ceci nous montre bien que le jeu de rôle par forum est avant tout le moyen que les rôlistes ont trouvé pour vivre leur passion sur Internet.

3.4 Le palliatif du rôliste

Au-delà de ça, **un terme revient souvent celui de « palliatif »**. Le jeu de rôle par forum, plus qu'un autre style de jeu, devient pour beaucoup un substitut à une activité que la vie empêche de pratiquer comme ils le souhaiteraient.

« Il y a plusieurs raisons, déjà je joue moins le week-end, parce que je vois moins..en c'est c'est.. En général les gens avec qui on joue sur table vieillissent etc.. donc ils sont moins étudiants, ils travaillent plus ils ont moins de temps libre etc... donc je joue moins, c'est un peu un palliatif au jeu de rôle sur table. » (Christophe)

« C'est vrai qu'il y a aussi un petit aspect palliatif, parce que le jeu sur table, on ne peut pas le pratiquer de manière si intense, du fait qu'on a des enfants, une vie professionnelle remplie etc etc , c'est quand même pas très adapté. » (Hélène)

« j'étais tout le temps maître du jeu parce que les joueurs qui jouaient avec moi ne voulaient pas. Ça m'agaçait, moi je voulais être un peu le joueur qui découvre qui essaye de monter sans forcément connaître la suite de l'histoire donc euuhh Internet était un très bon moyen pour trouver d'autre gens pour jouer. Sans que je sois maître du jeu. » (Guillaume)

« J'ai commencé à jouer [parce que,] à l'époque, faute de joueurs, je pratiquais de moins en moins le jeu sur table » (Frederic)

4 -Le rythme du jeu de rôle par forum

4.1 De l'aspect pratique

Lorsque Laurent Tremel parle « d'une certaine lassitude de « ces pionniers » par rapport à ce qui pouvait être associé à une passion d'adolescent, combiné à la volonté « de passer à autre chose » »³⁷. Mais ne peut-on se demander devant les discours de ces joueurs, si ce n'est pas plutôt l'aspect contraignant du jeu de rôle sur table qui amène ceux-ci à l'abandonner ?

Le jeu de rôle par forum devient palliatif car il a un aspect séduisant : **il est pratique**. Plus besoin de réunir un groupe de joueur, plus besoin de bloquer une après midi ou une soirée. Les joueurs viennent du monde entier, l'ordinateur s'allume facilement et le jeu est présent quand on en demande.

« C'est l'aspect pratique, parce que je me mets devant mon ordinateur et c'est tout de suite à ma disposition. » (Hélène)

« L'attrait principal du jeu par forum est la facilité d'accès : un ordinateur, une connexion à Internet, et il est possible de jouer, alors que pour une partie classique, il faut réunir assez de joueurs, trouver un local, du temps... » (Frederic)

« n'ayant plus trop de joueurs dans ma région. C'est un moyen de garder un contact avec le jeu de rôle » (Olivier)

Cet aspect pratique vient de la facilité grandissante d'accéder à un ordinateur ; mais également de l'aspect asynchrone du jeu. Puisqu'il n'est plus nécessaire d'être dans espace spatio-temporel identique aux autres joueurs pour jouer ; **la relation avec le jeu change totalement**. Le forum permet de choisir son temps de loisir ; celui-ci n'est plus lié à un moment fixe où l'on pourra trouver d'autres joueurs mais il est réparti dans le moindre moment de disponibilité.

« Ce qui génère le loisir, c'est la fin temporaire d'un temps d'obligation ou de contrainte »³⁸ écrit Paul Yonnet. Il nous arrive fréquemment d'avoir un laps de temps réduit ou non programmé sans contrainte. En cela, le jeu de rôle par forum comble bien un temps de loisir.

« Bah concrètement ce qui est intéressant c'est de pouvoir ... pouvoir pratiquer, si je puis dire, un peu tous les jours. [...] on peut avoir son rythme de jeu qui s'adapte au besoin. » (Christophe)

« le jeu, ça peut être entre midi et deux au travail...le jeu par mail ça peut être entre midi et deux ou ça peut être le soir ; mais c'est surtout le soir. Quand les enfants sont couchés c'est un peu... c'est un peu le retour dans un monde à moi ; les activités personnelles. » (Hélène)

³⁷ TREMEL Laurent , *op. cit.* , P42

³⁸ YONNET Paul, *Travail, Loisir : temps libre et liens social*, 1999, Paris, Gallimard

« je joue quand j'en ai la possibilité. Cela implique un ordinateur et de la tranquillité. Pendant les vacances j'ai cela en suffisance et durant l'année, mon travail me donne beaucoup d'opportunité de ce genre. » (Mohammed)

« Je joue au réveil et ensuite un petit peu par-ci par-là, selon les circonstances » (Vincent)

« Pour faire jouer mon personnage le temps va de quelques minutes par jour quand je n'ai pas trop le temps à plusieurs heures, en fonction des actions à réaliser, du temps disponible et des personnages présents sur le forum. Je joue surtout en soirée, à la fin de la journée, mais si je n'ai pas cours je passe en journée. » (Jacinthe)

4.2 Les temps de jeu

Le jeu par forum se joue donc de manière étalée dans le temps. L'un des joueurs nous explique que le jeu est non seulement l'écriture de l'histoire mais également les moments où l'on peut lire l'histoire des autres et ceux où l'on peut réfléchir à sa propre réponse.

« il y a vraiment cet aspect du jeu de rôle par forum qui est un temps devant l'ordinateur et un temps où on n'a pas spécialement besoin d'ordinateur, tout du moins d'une connexion internet. C'est-à-dire le temps devant l'ordinateur ça va être plus la lecture du forum de ce que les autres intervenants ont pu dire, et en suite il y a la réflexion, qu'est ce que nous on va dire, de quelle façon on va amener ce qu'on veut faire et euhh après toute cette période-là, qui déjà n'est pas obligatoirement continu, ça peut être 5min à penser et puis hep et si je faisais ça, et puis hop on range l'idée dans un coin et on la ressort un peu plus tard. Et après ça on retourne devant l'ordinateur pour cette fois-ci rédiger notre réponse. Donc il y a vraiment 3 phases, la phase de lecture, la phase de réflexion et la phase d'écriture. Sachant que la phase de réflexion n'est pas obligatoirement à passer devant un ordinateur. La phase de réflexion ça peut... Comme on peut réfléchir sur tout et n'importe quoi « ah tiens il fait beau aujourd'hui » et bien c'est « Ah tiens et si je faisais ça et si je répondais ça à machin » » (Guillaume)

Nous voyons donc bien que les trois phases décrites par Guillaume (lecture, réflexion, écriture) impliquent **des moments de jeu très variables**. Le rythme de jeu ne dépend pas comme dans un jeu de société ou un jeu vidéo, du moment où l'on commence et de celui où l'on finit, mais bien de l'implication et de la régularité que l'on souhaite investir.

4.3 La régularité

Pour intégrer le jeu, il faut pouvoir **lire, réfléchir et écrire de manière régulière**. Cette notion de rythme et de régularité est observable lorsque nous voyons le passage régulier de joueur sur les forums de jeu; nous voyons ici un élément différenciant du jeu de rôle par forum.

« [un bon joueur] ,je pense que c'est quelqu'un qui est motivé, je pense que c'est quelqu'un déjà qui est régulier. » (Hélène)

« [pour être un bon joueur], Je dirais la réactivité (répond souvent) mais là, chacun fait ce qu'il peut selon ses disponibilités. » (Vincent)

« Un bon joueur est un joueur réactif ou qui donne des consignes pour que l'on joue son personnage à sa place en cas d'absences ou de temps de connexions comptés. » (Gilles)

« [un bon joueur,] Il faut qu'il soit disponible régulièrement (contrairement à des rencontres épisodiques)» (Gregory)

« [un bon joueur] il ne poste ni en retard, ni une fois tous les 36 du mois » (Roger)

« Parce que pour moi quand on intègre un jeu quelque part on est quand même dans un engagement. On s'engage à jouer régulièrement, on s'engage à faire un certain nombre de choses, bon pour des raisons x ou y parfois on ne peut pas mais dans ces cas là ... » (Hélène)

« un bon jeu est dynamique sans à-coup ni cadence infernale. » (Mohammed)

« En fait quand je parle de régulièrement, je dis pas : « meneurs qui vous répondent tout le temps » ou « des joueurs qui vont jouer tout le temps », quand je parle de régularité je pense qu'on impose un rythme et on s'y tient. Ça peut être une fois par semaine, ça peut être deux fois par semaine, ça peut être une fois par jour. Mais c'est régulier, ça pour moi c'est important de savoir quelle est la périodicité. C'est-à-dire qu'on ne va pas rester trois semaines en se disant quand est ce qu'on va me répondre ça, c'est quand même important. » (Hélène)

Ainsi nous nous retrouvons face à ce paradoxe où l'une des raisons d'approche du jeu est la facilité à être jouée un peu n'importe quand, n'importe où, mais où la nature même du jeu oblige le joueur à être fidèle si il veut l'apprécier.

5- L'immersion dans le jeu

5.1 L'investissement

Faire « vivre un personnage » dans un monde qui n'est ni physique ni même graphique puisqu'il est littéraire, demande au joueur **un certain investissement**. Il n'est pas possible de jouer sans consacrer quotidiennement du temps au jeu.

« On pourrait avoir envie d'essayer mais si on n'a pas un certain temps à consacrer au personnage, pour le faire vivre. Donc en fait du temps pour rédiger, pour lire ce qui se passe dans le monde, donc en fait c'est de la lecture pour s'imprégner de ce qui existe déjà, de l'écriture pour apporter sa pierre à l'édifice. Donc déjà si l'on ne dispose pas de ce temps-là, de cette volonté de s'insérer avec une certaine cohérence dans l'univers... C'est impossible. Je ne pense pas qu'on puisse jouer un jeu de rôle par forum en dilettante en étant là... un jour là, un jour pas là, on revient dans deux mois. L'univers a tellement évolué qu'on ne sait plus où on en est, où en est le groupe. Non ce n'est pas possible. » (Elodie)

Tous ceux que nous avons interrogés insistent sur le fait que le temps consacré est variable. Certains jours cela ne sera que quelques minutes de jeu, d'autre fois cela pourra être la journée entière. Mais le jeu est quelque chose de prenant et d'impliquant, nous en voulons pour preuve que si nous faisons une moyenne du temps de jeu déclaré par nos joueurs nous trouvons **une moyenne d'une heure et demi de jeu par jour** (10,5 par semaine)³⁹.

Comme nous le dit Elodie « [...] quand on commence à avoir un personnage qui vit un petit bonhomme de chemin en parallèle sur Internet, on peut y consacrer beaucoup de temps. »

Nous sommes donc face à un jeu très prenant et où la pratique demande un grand investissement.

5.2 Le rapport au corps

Mélanie Roustan et Jean-Baptiste Clais nous disent au sujet des jeux vidéo : « Il faut agir vite et bien, en fonction d'automatismes moteurs et mentaux, acquis antérieurement et déclenchés tout autant que validés par l'image en mouvement (interactivité et immersion vont de pairs). »⁴⁰

Mais contrairement aux jeux vidéo, dans le jeu de rôle par forum, pas d'images en mouvement et pas de rapidité d'action. **L'immersion naît bien de l'interactivité mais tout est dans la lenteur du procédé asynchrone.**

« Le rythme est de plus beaucoup beaucoup plus lent que dans un MMORPG. » (Gilles)

³⁹ Nous rappelons que les joueurs enquêtés sont les joueurs les plus impliqués dans le jeu, les réponses vont de « une demi heure par jour » (Olivier) à « 4 heures, peut être un peu plus » (Christophe)

⁴⁰ Mélanie Roustan et Jean-Baptiste Clais « *les jeux vidéo, c'est physique !* » *réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéo ludique* dans Mélanie ROUSTAN, *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité?*, L'Harmattan, 2003, p. 51

« Il m'a juste paru étrange de devoir parfois laisser passer quelques jours pour juste faire le tour d'une pièce. » (Frederic)

« Ça peut aller très lentement parce qu'on ne sait pas qui va répondre et qui est dans l'impossibilité de répondre. » (Hélène)

Les jeux vidéo ont un rapport aux corps qui fait penser aux jeux du premier âge « l'adulte joueur de jeu vidéo présente des similitudes avec le nourrisson »⁴¹ ; alors que le jeu de rôle par forum est un style de jeu informatique qui ne possède ni les stimuli graphiques ni la relation physique propre aux jeux vidéo.

La lenteur du jeu de rôle par forum empêche la relation avec le corps tels que l'analyse Mélanie Roustan, Jean-Baptiste Clais ou Michel Stora.

Nous retrouvons cette conclusion quand Bo Kampmann Walther⁴² nous présente une matrice générale de la spatialité vidéoludique. Elle présente 3 types d'espace : l'espace phénoménologique, l'espace sémiotique et l'espace narratif. Nous voyons bien que **dans le jeu de rôle par forum l'espace phénoménologique est réduit** (en comparaison au jeu en « 3D » ou même en « 2D ») **alors que l'espace narratif est mis en avant.**

5.3 l'univers de jeu

L'immersion dans le jeu s'effectue par la création d'un imaginaire commun. La création de cet imaginaire commence par **l'univers du jeu qui revêt une importance particulière pour les joueurs.**

« Je me suis donc tourné vers les jdr par forum, jusqu'à ce que j'en trouve un dont l'univers m'a plu, et dans lequel je me suis lancé. » (Gregory)

« il y a bien sur tout l'aspect monde scénario, c'est-à-dire avoir un monde bien construit ou alors suffisamment évocateur » (Hélène)

« l'univers [doit être] suffisamment complexe pour être intéressant et plein de surprises » (Séverine)

« c'est vrai que j'aime bien découvrir les mondes voir les construire en partie ... si l'univers est très intéressant...Enfin si la description de l'univers apporte suffisamment de zone d'énigme d'originalité aussi euhh c'est très propice à m'intéresser. » (Guillaume)

« Le support en lui-même (forum en lui-même) me paraissent secondaire tant que l'on a un accès facile au monde, à sa géopolitiques, aux religions... » (Gregory)

5.4 La Coherence

Cet univers est un facteur clef, qui va déterminer le choix du jeu, et va faciliter l'immersion dans le jeu. Mais cet univers ne suffit pas à créer le jeu et à permettre

⁴¹ STORA Michel, *La marche dans l'image : une narration sensorielle*, dans Mélanie ROUSTAN, *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité?*, L'Harmattan, 2003, p. 54

⁴² WALTHER Bo Kampmann, *La représentation de l'espace dans les jeux vidéo : généalogie, classification et réflexion*, dans Mélanie ROUSTAN, *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité?*, L'Harmattan, 2003, p.205

l'immersion totale du joueur. Les discours reviennent souvent sur un point jugé capital : la logique et la cohérence. **Un jeu doit être cohérent**, pour mettre le joueur en situation ludique, celui-ci doit percevoir l'histoire comme un suite d'événement ayant une certaine logique.

« il faut qu'il y ait un minimum d'incohérence, voire, pas du tout d'incohérence qui est le top du top. Parce que l'incohérence c'est ce qui va faire en sorte que moi en tant que joueur, je ne vais pas comprendre certaines choses, et que je vais décrocher.. [...] »

Si on dit un jour que dans l'est c'est un pays maudit et tout et qu'on apprend trois semaines plus tard qu'il y a des gens qui viennent de l'est et qu'ils ont été les bien venus euh il y a quand même un..une incohérence. Des gens qui viennent d'un pays qui est dit maudit, on ne les accueille pas bien on se mefie..donc là si jamais il y a quelque chose comme ça qui arrive dans un jeu, ça va faire bizarre les joueurs ne vont pas comprendre et moi dans mon cas je décroche complètement de l'univers. » (Guillaume)

« Les joueurs incarnent leur personnage, en s'imprégnant de leur histoire (background) pour leur faire avoir un comportement logique. » (Gregory)

« Un bon jeu est un monde cohérent [...] » (Jacinthe)

« [Un mauvais joueur] est incapable de construire un RP cohérent ... » (Séverine)

« Le personnage doit être cohérent, ne pas être en décalage avec les autres joueurs ou le background. » (Laetitia)

« C'était vraiment de jouer, d'incarner le personnage en lui donnant des réactions logiques. » (Hélène)

Ainsi la cohérence, c'est cet aspect qui permet l'immersion de tous les joueurs dans le même imaginaire. Lorsque Colas Duflo parle du jeu, il nous dit : « le jeu c'est l'invention d'une liberté dans et par une légalité »⁴³

Le jeu de rôle par forum peut paraître un jeu totalement libre et où la seule contrainte du jeu est l'imagination (« ce que j'aimais bcp c la liberté d'action » (Jacques)). Mais ici **le cadre, la légalité, est la cohérence** ; la cohérence avec les contraintes que l'on s'impose pour permettre à tous les joueurs de vivre la même histoire. Ces contraintes peuvent prendre la forme de règles mais ce sont surtout des règles implicites dans lequel le jeu va évoluer.

« Et bien le personnage qu'on a, il sait faire tel ou tel chose et il ne sait pas voler dans les airs s'il a décidé qu'il volait dans les airs pour aller jusqu'à tel endroit, sauver le monde et puis revenir et euhh et puis être le plus fort et le plus connu et puis c'est super..non c'est pas comme ça que ça marche. Il est limité le personnage. » (Elodie)

« un perso dit pacifique mais qui sort l'épée dès la première occasion, c pas crédible » (Séverine)

C'est dans le cadre de cette cohérence que le jeu va pouvoir se mettre en place et que l'on va pouvoir créer une histoire, écrire ensemble cette histoire.

⁴³ DUFLO Colas, *Jouer et philosopher*, 1997, Paris, PUF, p.57

6 - Un monde d'écriture

6.1 Un jeu d'écriture

C'est là que réside la grande différence entre le jeu de rôle sur table qui passe par l'oral et le jeu de rôle par forum qui passe par l'écrit.

Le jeu est d'ailleurs **considéré comme un jeu d'écriture** et souvent apprécié comme tel.

« c'est de l'écriture d'histoire à plusieurs mains » (Guillaume)

« C'est un jeu de rôle classique, mais les interactions verbales sont remplacées par des interactions écrites qui s'appuient sur les forums d'internet. » (Vincent)

« capacité de formulation permettant de faire des échanges une oeuvre de littérature plutôt qu'un amalgame de slogans lapidaires, à mon sens c'est ici que la distinction se fait entre le bon et le mauvais joueur » (Mohammed)

« moi j'étais plutôt dans l'écriture donc ça m'intéressait le jeu de rôle par forum par l'aspect de rédiger l'histoire » (Elodie)

« Au moment où je m'y suis mise, voilà c'était l'écriture qui m'intéressait. » (Elodie)

« Le goût pour une activité de type littéraire (s'inventer une histoire à plusieurs, se la raconter les uns aux autres) » (Tiphaine)

« Support écrit qui me plaît » (Gregory)

« dans le jdr par forum, les mots sont incontournables : il faudra écrire que son personnage s'incline en guise de salut, et par le style, retranscrire autant que possible le message non-verbal qu'on souhaite véhiculer. C'est une des particularités de ce type de jeu : tout est mis en mot. » (Vincent)

« le jeu de rôle par forum, [...] c'est un jeu d'écriture mais c'est aussi un jeu de lecture et c'est un peu comme écrire un roman à plusieurs. » (Guillaume)

L'écriture prend une place importante dans le jeu. C'est par les mots que l'on s'immerge dans celui-ci.

6.2 Bien écrire, c'est bien jouer

Les joueurs de jeu de rôle par forum ont, dans le discours, une approche qui insiste sur **l'importance d'un texte bien écrit**. Lorsque l'on observe les forums, on se retrouve tantôt sur de beaux paragraphes bien écrits, tantôt sur des phrases courtes visant à expliquer rapidement l'action de tel ou tel personnage. Mais le message des joueurs est bien souvent axé sur une demande de qualité littéraire.

« Le mj et la qualité de son texte sont primordiales, ainsi que celles des joueurs. » (Gregory)

« De parler correctement et de ne pas parler langage sms , parler de façon à être compris par tout le monde » (Elodie)

« à mon sens le truc qui est mauvais, c'est le jemenfoutisme complet en orthographe et grammaire. Pire si ça utilise les langages sms. » (Guillaume)

« Un mauvais joueur [...] écrit en SMS » (Jacinthe)

Enfin dans un jeu où **le plaisir consiste à écrire et à lire** ; cela fait ressortir le besoin d'un certain style. Le forum est « un média qui est très délicat parce que des gens peuvent lire des tas de sens différents. Comme ça reste longtemps, ils hésitent, ils peuvent avoir des idées qui ne sont pas du tout dans ce qu'il y avait au départ... » (Hélène)

6.3 Écrire mieux en jouant

Le jeu de rôle par forum amène, si l'on veut être compris, **un besoin d'améliorer sa communication écrite**. On reconnaîtra, en partie, un bon joueur d'un mauvais joueur à la manière dont il écrit. Nous n'avons pas mené d'études visant à montrer que la pratique du jeu de rôle par forum améliore l'écriture mais cela reste cependant une représentation forte dans le discours des joueurs.

« Quand j'étais petit, j'étais très mauvais en dictée et compagnie et je me suis beaucoup amélioré aussi grâce à ça parce que ...écrire sur des forums et surtout c'est une question de respect en fait de bien écrire pour que les autres puissent lire facilement et donc ..euhh il y a , cet aspect-là, au début j'ai du un peu me faire violence pour éviter les fautes d'orthographe et autre et puis au fur et à mesure ça vient tout seul. » (Guillaume)

« en ce qui me concerne, il est clair que ça m'a aidé à progresser en écriture » (Roger)

« Quand g fais des rédac' j'ai remarqué que je savais mieux écrire les mots, et que je réussissais mieux mes rédac'. » (Jacques)

« j'ai eu beaucoup plus de facilité à écrire pour des choses scolaires, dès l'instant où j'avais commencé à écrire pour quelques chose de plus ludique » (Elodie)

Le média écrit soulève des points très importants dans le jeu de rôle par forum. Il est à la fois une porte d'entrée vers ce loisir et une barrière. Mais au final c'est bien par le biais de l'écrit que vont se tisser les liens entre les différents joueurs.

7- Le jeu relationnel

7.1 Relations et Interactions

« Le but est l'interaction entre joueurs. » nous répond Gilles lorsqu'on l'interroge sur le but du jeu de rôle par forum. Car il faut bien comprendre que devant son ordinateur, le joueur (de jeu de rôle par forum) ne joue pas seul. Jouer seul voudrait dire écrire un livre, il n'y aurait plus la notion de jeu dans l'activité. **C'est bien le lien entre les joueurs qui crée le jeu.**

« Ça peut être un peu difficile à comprendre pour quelqu'un qui ne connaît pas internet ou qui ne connaît pas ce genre de chose ; mais on n'est pas...C'est pas quelque chose qui ne va que dans un sens, où on est juste un récepteur. On est vraiment dans un rôle émetteur/récepteur où on est actif où on fait vivre, on fait avancer le groupe et puis on apprend du groupe. » nous précise Elodie.

Dans le jeu de rôle par forum tout est une question de communication et de relationnel.

- La relation que l'on entretient dans le jeu avec le ou les maîtres de jeu
- La relation que l'on entretient dans le jeu avec les autres joueurs
- La relation que l'on entretient soit même avec son personnage
- Et finalement la relation qui va réellement être créée avec d'autres personnes.

Essayons de voir point par point ces différentes formes de relation pour mieux en comprendre la portée.

7.2 La relation avec le MJ

Lorsque l'on parle d'un bon jeu, le maître de jeu est souvent un facteur important lorsqu'il s'agit de déterminer si le jeu est bon.

« [Un bon jeu] se dote de maîtres de jeu impartiaux, passionnés. » (Tiphaine)

« [Un bon jeu a] un MJ doué et intéressant » (Roger)

« Il n'y a pas vraiment de bon ou de mauvais jeu, tout dépend surtout des animateurs. » (Olivier)

« Un bon jeu de rôle par forum c'est un jeu de rôle par forum qui a des animateurs déjà qui sont disponibles et qui ont envie de s'impliquer et de donner une cohérence à l'ensemble » (Elodie)

L'animateur (ou maître de jeu) est généralement le créateur du forum ou du moins, il est une des personnes en charge de l'animer. Il va diriger les joueurs et mettre les personnages en scène pour permettre l'élaboration de l'histoire. C'est lui qui va poser l'ambiance.

« le maître du jeu [...] va, en fait, poser les situations et les trames principales. » (Guillaume)

« Le mj a donc la responsabilité de tous les évènements ne faisant pas intervenir le libre arbitre des personnages : Personnages non joués, créatures, scénarios, description du monde, c'est globalement lui qui pose l'ambiance du jeu. » (Gregory)

L'ambiance est un élément essentiel qui va permettre le relationnel. Une bonne ambiance permettra au joueur de bien jouer. C'est un point auquel beaucoup de joueurs s'attachent.

« je pense que les joueurs viennent aussi là où il y a une certaine ambiance... » (Elodie)

« j'ai besoin de m'insérer dans une sorte de tissu, dans une sorte d'ambiance générale pour arriver à vibrer sur un jeu. » (Hélène)

« [J'aime quand] l'ambiance est sympa et un peu inédite, une ambiance qu'on n'ait pas déjà vue, qu'il y ait des surprises » (Christophe)

Le maître de jeu a une relation particulière avec les joueurs, il est le guide qui va leur permettre d'écrire l'histoire. **Une relation privilégiée peut s'instaurer entre le joueur et le maître de jeu**, les deux seuls à pouvoir tout connaître de l'histoire d'un personnage.

« Quand on joue sur table, avec un groupe de joueurs, c'est très difficile de sortir du groupe » nous dit Hélène alors que dans le jeu de rôle sur Internet « c'est beaucoup plus facile de faire des doubles jeux, de faire des réflexions, des enquêtes, de développer la psychologie, l'émotionnel, ça, c'est vraiment un très gros point du jeu par écrit ». Grâce au moyen de communication d'Internet, il est beaucoup plus facile de communiquer uniquement avec le maître de jeu et de faire agir ainsi son personnage seul ou intérieurement. On observe peu cette relation sur les forums car l'on ne voit que les actions visibles. Mais de nombreuses actions cachées existent. Cet aspect nous est confirmé avec d'autres joueurs

« Il est [...] plus facile d'avoir une conversation privée avec un mj, ce qui peut être important dans certains cas » (Gregory)

Nous sommes donc face à une particularité supplémentaire du jeu de rôle en ligne. Le personnage n'est pas limité au groupe mais peut avoir sa propre existence grâce au maître de jeu qui accompagne le joueur.⁴⁴

7.3 Un jeu entre joueurs

Seulement voilà nous sommes de nouveau face à un paradoxe. D'un côté, il y a la possibilité « d'avoir une relation un peu plus intime » avec le meneur » (Hélène). De l'autre, la possibilité « d'élargir le nombre de participants » (Vincent). Effet le jeu de rôle par forum permet, comme nous l'avons vu, une dématérialisation de l'espace de jeu. Celle-ci permet d'**accroître le nombre de participants**. D'un jeu de rôle sur table avec un maître de jeu et 3 ou 4 joueurs, nous pouvons nous trouver avec des forums ayant, dans le même univers, plusieurs maîtres de jeux et des dizaines, voir centaines, de joueurs.

⁴⁴ Nous n'en avons volontairement pas parlé mais la question de hiérarchie entre maître de jeu et joueurs peut également se retrouver sur le jeu de rôle par forum de la même manière que dans une association de jeu de rôle sur table

« Une autre raison de jouer par forum est la taille de l'univers : alors que sur table, on trouve au maximum 5 ou 6 joueurs, par forum, on arrive à une soixantaine de joueurs, ce qui augmente d'autant les interactions entre joueurs (que ce soit du combat ou des liens d'amitié). » (Frederic)

« Possibilité de gérer davantage de joueurs, beaucoup plus que sur table par exemple. Pour la même raison on peut multiplier les maîtres de jeu plus facilement (ça se fait assez rarement sur table), et faire évoluer plusieurs groupes de front sans ralentir la partie » (Gregory)

Certains jeux (comme Cyborn) prennent de l'ampleur et changent radicalement d'optique de jeu. Les maîtres de jeu ne doivent plus gérer une histoire mais de multiples trames qui doivent garder leur cohérence entre elles. Le joueur ne voit que sa partie de l'histoire et parfois il est un peu perdu ou oublié. **Le nombre de joueurs allié à la facilité d'avoir une relation privilégiée avec le MJ amène à plus d'individualisme.**

« Vu le grand nombre de participants, il est assez difficile de créer des liens avec certains en particulier, ce qui m'a déstabilisé au début (j'avais l'habitude de jouer en groupe, avec les autres joueurs de la table, et pas en solitaire) » (Frederic)

« sur forum [...] t'es sur une logique qui est plus individuel » (Hélène)

Mais le grand nombre de joueurs amène également une forme de jeu différent. Le schéma classique du jeu de rôle sur table est transcendé, ce n'est plus un maître de jeu et un petit groupe de joueurs ; mais un grand nombre de joueurs animés par quelques maîtres de jeu. Les maîtres de jeu n'ont pas toujours la capacité de gérer tous les joueurs, d'autant plus qu'ils doivent passer du temps à se coordonner entre eux. Cela favorise non plus la relation avec le maître de jeu mais la relation entre les joueurs.

« il y a quasiment pas de meneur qui m'ont répondu de ce côté-là ; donc on jouait entre joueur en attendant quelqu'un intervienne. Ce qui est souvent un problème qui arrive sur les forums quand il y a un peu de démotivation » (Hélène)

« Certains [jeux] sont [...] parfois même sans MJ » (Cyrille)

« **le jpf est possible sans avoir de MJ.** on peut imaginer des joueurs se mettant d'accord sur un univers et écrivant sur le forum la vie de leur personnage dans cet univers. » (Roger)

Le jeu des personnages s'effectue alors sans arbitre, il devient alors le simple fait de ces personnages fictifs discutant entre eux. Ce type de jeu n'est pas majoritaire mais il existe et montre que lorsque le personnage prend « corps », il existe et « vit » sans même le besoin d'une intrigue très évoluée.

Cela nous donne à réfléchir sur le lien entre le joueur et le personnage.

7.4 Être un personnage

Le but du jeu de rôle est d'« incarne[r] un personnage » (Tiphaine). Le jeu de rôle par forum, nous l'avons vu, n'est pas un jeu qui se joue en quelques heures mais bien en plusieurs mois voir années.

Bien incarner un personnage n'est pas une chose que tout le monde peut faire. C'est un exercice difficile et certains estiment que **la frontière entre la personnalité du personnage et celle du joueur est plutôt faible**. Nous avons plus tendance à nous projeter dans un personnage qu'à incarner un personnage totalement différent de nous-même.

« C'est impressionnant de voir avec quelle acuité la personnalité des joueurs ressort de leur personnage. En même temps, un très bon joueur saura donner le change, incarner divers personnages sans trop s'investir. » (Laetitia)

Mais **Internet est un masque qui va permettre d'incarner son personnage** avec encore plus de justesse. Puisque personne ne sait qui on est, on peut devenir le personnage que l'on a décidé d'incarner sans les barrières que l'on pourrait s'imposer.

« les joueurs sont cachés derrière leur personnage comme derrière un masque, si bien, qu'il est impossible de savoir si on a faire à un jeune, un vieux, un homme ou une femme... »(Frederic)

« le fait que l'on peut se cacher totalement derrière un perso et se lacher à mort (c'est typique d'Internet en fait) » (Séverine)

« La différence avec un jeu de rôles sur table est que [...] le joueur ignore la véritable identité des autres personnages » (Frederic)

« C'est aussi l'avantage de ne pas être en face des autres joueurs : pas (moins ?) de timidité, possibilité d'incarner le sexe opposé plus facilement . On se sent aussi plus à l'aise dans certains rôles » (Gregory)

« De plus, l'effet « internet » à un côté désinhibant non négligeable. C'est à la fois un avantage mais ça peut-être aussi un piège, certains joueurs s'investissant beaucoup trop dans leur rôle. » (Laetitia)

Cette capacité de se cacher derrière l'écran, aide à jouer un rôle mais elle fait également peur. **La crainte de l'amalgame entre le joueur et le personnage est vivace**. Faire la part des choses entre ce qui est du jeu et ce qui n'est pas du jeu reste l'une des préoccupations principales des joueurs.

« il ne faut pas mélanger les relations personnelles et les relations du personnage, attention, ça, ça peut arriver, surtout avec des débutants qui ont du mal à recadrer la différence entre personnage et joueur. Et ça, il faut toujours le garder en tête ; qu'il ne faut pas régler des comptes à travers le personnage, qu'il ne faut pas donner des leçons à travers le personnage, qu'il faut être...essayer de jouer le personnage sans que ça influe dans la vie à coté. »(Hélène)

« un mauvais joueur c'est quelqu'un qui ne sait pas faire la différence entre lui et son personnage, déjà ça, c'est un mauvais joueur. » (Hélène)

« les qualités [pour un joueur c'est] [...] la capacité à faire la différence hors-jeu, en-jeu, une certaine aisance (toujours utile), être capable d'incarner un personnage en se mettant vraiment à sa place, en mettant de côté sa personnalité de joueur... » (Gregory)

« s'acharner sur quelqu'un, juste parce qu'on ne l'aime pas dans la vraie vie. Par exemple Voilà ça, c'est mal. Par exemple si monsieur A aime pas monsieur B et s'il sait que son personnage c'est un tel, il va faire tout pour pourrir le personnage de l'autre alors que concrètement l'autre ne lui a rien fait enfin... et qu'il a aucune raison concrète réelle de faire ça, pour son personnage. Donc voilà ce qu'il ne faut pas faire ; il ne faut pas mélanger l'émotivité de la vraie vie avec ce qui se passe en jeu.» (Christophe)

Y a-t-il un réel danger face au rapport que peut entretenir un joueur avec son personnage ? Je ne pense pas, cette confusion entre le personnage et le joueur, bien que possible, est un acte qui est globalement mal vu par les joueurs interrogés. Il est d'ailleurs plus fréquent de voir des personnages dont la personnalité ressemble à celle du joueur que l'inverse. **Celui qui tomberait dans ce travers serait donc considéré comme un mauvais joueur par la communauté du jeu.**

7.5 Dans le jeu et hors du jeu

Je parle de communauté de jeu car c'est un aspect qui se dégage très fortement des entretiens. **La relation « En Jeu » (EJ) est celle que les personnages auront entre eux, la relation « Hors Jeu » (HJ) est celle qu'auront les joueurs entre eux.** Nous pouvons observer que tous les jeux de rôle par forum disposent de ces espaces de discussions réservées aux rapports entre joueurs. Que ce soit sur Cyborn, Liber-mundi ou Arkanis , tous ont un forum dédié au « Blabla » à « Divers » ou à « Nawak »

« il existe des jeux de rôle par forum où il y a une partie hors jeu et où les gens vont commencer à discuter de tout et de rien. Où des choses liées aux jeux ou à l'ambiance de jeux de rôliste ou compagnie où de science-fiction si c'est plutôt un univers de science-fiction. » (Elodie)

« C'est pas directement par les jeux qu'on connaît qui est derrière l'écran en général. Ça se fait soit par le forum hors jeu, où il y a des discussions diverses et variées à propos d'édition de nouveaux jeux ou de différents sujets. Ou par le serveur irc, de «chat» où là on peut parler hors jeu de tout et de rien, c'est là qu'on parle concrètement avec les gens de tout et de rien, de diverses choses. » (Christophe)

« on interagit avec les autres, aussi bien EJ via les personnages, et HJ si on le désire. On sait pertinemment que les gens avec qui l'on est, partagent les mêmes centres d'intérêts, donc ça facilite le contact.» (Séverine)

7.6 Le jeu de la communauté

Michel Marcoccia⁴⁵ s'appuie sur les travaux menés pas le champs *des Computer-Mediated Communication Studies*⁴⁶ pour « dégager schématiquement neuf conditions qui doivent être remplies pour qu'un groupe de discussion se constitue en communauté :

- Le sentiment d'appartenance des membres (et corrélativement le sentiment d'exclusion
- La possibilité pour les membres de construire leurs identités dans la communauté
- L'importance de la dimension relationnelle des échanges
- L'engagement réciproque des membres
- Le partage des valeurs et des finalités du groupe
- L'émergence d'une histoire commune
- La durée des échanges
- L'existence de principes de pilotage des comportements des membres du groupe et des mécanismes de résolution de conflit dans le groupe.
- La réflexivité du groupe. »

L'observation des forums nous montre que le jeu de rôle par forum n'échappe généralement pas à la création d'une communauté.

En reprenant le travail de Michel Marcoccia, nous observons les mêmes phénomènes que lui s'opèrent dans les forums de jeux de rôle par forum (souvent grâce aux sections Hors-jeu)

Le sentiment d'appartenance

« basé sur l'utilisation *d'un langage et d'un code commun* », nous retrouvons l'utilisation d'acronymes ou d'abréviations propres soit à la culture rôliste, soit au forum en lui-même.

La construction de l'identité

Les joueurs construisent l'identité de leur personnage mais également leur propre identité en temps que bon ou mauvais joueur. Des espaces comme la section Présentation sur Arkanis⁴⁷ ou la signature en bas des messages, permettent cette construction d'identité.

⁴⁵ MARCOCCIA Michel, *Les communautés en ligne comme communautés de paroles*, actes de journées d'études « Internet, jeu et socialisation » à l'ENST Paris , 5 et 6 décembre 2002 , <http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesMarcoccia.pdf>

⁴⁶ cf. bibliography MARCOCCIA Michel , *op, cit.*

⁴⁷ Section hors-jeu visant à ce que les joueurs se présente

La dimension relationnelle des échanges

Michel Marcochia relève plusieurs indices de la dimension relationnelle des échanges

« La manifestation de règle de politesse », « l'expression des émotions », « la familiarité », autant d'indices que nous retrouvons dans l'observation des forums.

L'engagement réciproque des membres

L'engagement et l'investissement dans le jeu sont, nous l'avons vu, une obligation, dans le jeu de rôle par forum. L'engagement mis en jeu par les joueurs, se retrouve souvent dans les forums Hors jeu.

Le partage des valeurs et des finalités du groupe

Les joueurs partagent déjà, ce qu'on pourrait appeler, des valeurs ludiques identiques. Mais l'on peut voir également des « chartes » ou des règles de conduites qui sont « des indices de l'existence d'une communauté ».

Une histoire commune

Il n'existe pas une histoire commune, mais des histoires communes. À la fois l'histoire conversationnelle qui se passe hors du jeu et celle qui se passe dans le jeu. Autant de références réutilisées par la communauté.

Le pilotage des comportements et la résolution des conflits

L'existence d'une sorte de hiérarchie au sein du groupe (Maître de jeu, vieux joueurs, nouveaux joueurs etc...) (« les grands anciens du site sont partout » (Mohammed)) nous montre la présence d'un pilotage du comportement et de la résolution des conflits.

La réflexivité de la communauté

« La conscience de l'existence du groupe par ses membres et leur capacité à l'explicitier sont des indices forts de stabilité d'une communauté en paroles. »⁴⁸ Nous retrouvons bien cette reconnaissance d'appartenance à une communauté parmi certains joueurs enquêtés. (« pour moi c'était une communauté créée par des joueurs » (Elodie))

Nous voyons bien que la présence d'un forum hors jeu permet de créer une communauté. Le jeu de rôle par forum est non seulement une activité en elle-même mais également un moyen de rentrer dans une communauté virtuelle.

⁴⁸ MARCOCCIA Michel , *op. cit.*

Cependant dans **ces sections hors jeu**, où l'on est supposé se défaire de tout personnage, « Il n'y a aucun devoir de vérité, ce qui ne conduit pas pour autant à l'idée de mensonge, chacun connaissant la logique de la situation »⁴⁹ et l'on remarque que de la même manière que Gilles Brougère et Vincent Berry, lorsqu'ils analysent les rapports hors-jeu des communautés de joueurs de MMORPG, « L'espace que nous avons analysé **conserve donc des caractéristiques du jeu**, s'articule au jeu et prolonge la logique ludique dans les à côté du jeu. »

Les communautés de joueurs de jeux de rôle par forum ont cependant une différence fondamentale par rapport aux autres communautés en ligne : Leur vie communautaire est liée à leur jeu. On parle du jeu facilement, on se sait des passions communes et on partage.

« c'est pas comme si c'était des gens qui se rencontraient dans un site de rencontre dont le seul but c'est de se rencontrer. C'est pas ça du tout. Des gens qui ont une passion commune, qui, au final, ont envie de savoir ce qu'il y a derrière. Et il y aura des gens qui ne se croiseront jamais, qui continueront de faire vivre leur personnage et de prendre beaucoup de plaisir à faire vivre ce personnage où à vivre dans ce jeu, sans être traumatisé pour autant parce que ce sont en fait des personnages virtuels. » (Elodie)

⁴⁹ BROUGERE Gilles, BERRY Vincent, *Jeu et communauté virtuelle sur Internet*, actes de journées d'études « Internet, jeu et socialisation » à l'ENST Paris , 5 et 6 décembre 2002 www.get-telecom.fr/archive/77/ActesBerry.pdf

7.7 Dans la « vraie » vie

Ainsi le désir de connaître qui se cache derrière le personnage est souvent présent. Et de plus en plus ; **les joueurs qui avaient appris à se connaître à travers un personnage, puis à travers un écran, passent le cap de se rencontrer de visu.**

« J'en ai rencontré beaucoup « en vrai » pendant des « IRL » (in real life), des fêtes qui rassemblent les joueurs d'un même jeu. » (Tiphaine)

« Quand je m'entends bien avec un joueur, je vais facilement discuter avec lui d'autre chose que du jeu afin de lier un peu mieux connaissance. D'ailleurs depuis que je joue sur ces forums, je me suis fait des copains (plus que de simples camarades de jeu, donc) aux quatre coins de la France et de la Belgique, on se rencontre souvent et c'est vraiment génial. Il y en a une poignée que je considère même comme de vrais amis. » (Vincent)

« Les anciens joueurs qui sont présents depuis plus d'un an ont organisé une rencontre entre français et suisses, à Genève cet été, ce qui a permis de se rencontrer réellement. » (Jacinthe)

Ce moyen de rencontrer des gens et de se faire des amis devient de plus en plus courant. Loin d'être la particularité des jeux de rôle par forum, elle reste une de ces composantes. Composantes qui aide, comme nous le fait remarquer plusieurs des joueurs, à lutter contre la timidité. Il devient naturel de rencontrer des étrangers, sont-ils seulement des étrangers puisqu'on a joué avec eux...

« j'étais quelqu'un de plutôt timide et réservé , j'ai réussi à combattre cela par ce biais. Aussi parce que quand on rencontre des gens, au début avec la protection de l'écran et du personnage qu'on incarne , et puis ce qui se fait souvent c'est les rencontres irl donc in real life , où les joueurs se retrouvent entre eux dans un café, dans un resto ou autre, et là on rencontre vraiment le joueur et plus seulement le personnage et en fait ça m'aurait jamais venu à l'esprit avant d'aller rencontrer des gens comme ça dans un café même en sachant qu'on partageait une passion commune. Alors que là c'est venu tout seul... C'est vraiment quelque chose que je ne pensais vraiment jamais pouvoir faire et que maintenant je fais. Ce qui fait aussi que maintenant beaucoup plus de facilité à aborder des gens que je ne connais pas du tout. Beaucoup plus à l'aise maintenant pour des entretiens ou des rendez-vous avec des personnes que je ne connais pas forcément ou avec lequel je n'ai discuté que par e-mail avant par exemple. » (Guillaume)

8 -Apprendre à maîtriser Internet

Ainsi nous voyons que le jeu de rôle par forum a une influence au-delà du jeu en lui-même. Il permet entre autre de créer un relationnel et d'apprendre à s'ouvrir vers les autres.

Nous pouvons voir de nombreux autres apprentissages dans la pratique du jeu de rôle par forum. Nombreux d'entre eux sont en fait les apprentissages qui se retrouvent dans le jeu de rôle traditionnel.

Mais il existe un point, particulier aux jeux de rôle par forum, qu'il me paraît important de souligner. **L'ouverture aux technologies Internet.** Le jeu de rôle en ligne, se sert d'Internet pour permettre à des joueurs de jouer. Ceux-ci, de par la régularité et l'implication que demande ce type de jeu apprennent bien évidemment à mieux se servir d'Internet.

« Et puisqu'il s'agit d'internet, j'en connais beaucoup plus maintenant sur les forums, l'IRC, la modification et l'envoi d'images, etc. » (Tiphaine)

« j'ai appris à me servir d'internet par ce biais. Et maintenant c'est mon métier d'ailleurs. »(Guillaume)

« g crée un jdr par forum sur forumactif (le desihgn très moche). On m'as dit d'apprendre le xhtml sur un site, et mnt g une utre passion : la programmation de site web. »(Jacques)

En cherchant à jouer, on cherche à maîtriser les outils qui nous permettent de jouer. L'outil Internet est utilisé régulièrement pour le jeu, il devient ainsi partie intégrante du quotidien.

Chapitre IV : une approche « Narrativiste » du jeu de rôle

1 - La Théorie de « The Forge »

The Forge⁵⁰ est un site Internet anglais dont l'une des vocations est de théoriser sur le jeu de rôle. Contrairement aux recherches citées précédemment qui parlaient du jeu en général, The Forge s'intéresse spécifiquement au jeu de rôle. Mon but lors de ce chapitre sera de montrer que le jeu de rôle par forum amène à faire du jeu de rôle avec un « Creative Agenda » « Narrativiste ». Cette hypothèse se base sur le modèle (« The Big Model ») que Ron Edwards⁵¹ et son groupe de réflexion ont élaboré pour conceptualiser le jeu de rôle et permettre ainsi de théoriser l'activité.

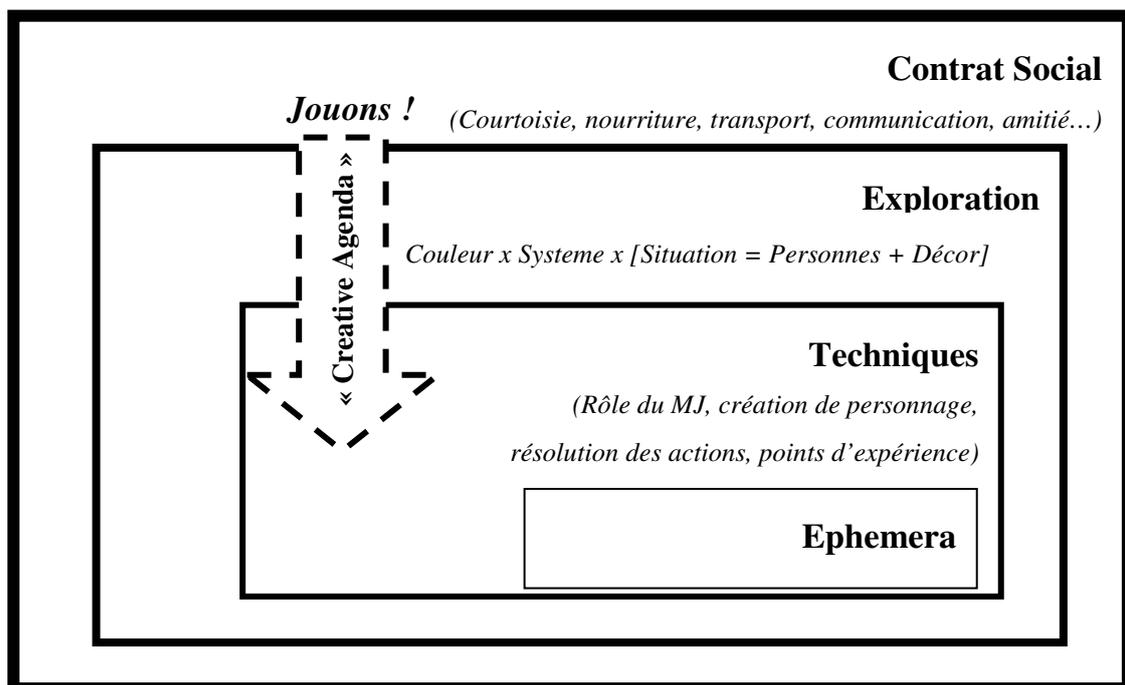


Figure 16 - "The Big Model"⁵² - le contenu de chaque boîte est l'expression ou une spécialisation du contenant.

En voici les grandes lignes :

([A [B]] signifie que B est une part de A)

Le [Contrat Social]⁵³ englobe tout ce qui est à propos du jeu de rôle et autour du jeu de rôle.

⁵⁰ <http://www.indie-rpgs.com/about/>

⁵¹ Ron Edward est l'un des créateurs et l'auteur de la plupart des articles de TheForge. C'est un professeur de biologie passionné de jeu de rôle depuis 1970 qui cherche à développer ses théories

⁵² d'après http://www.indie-rpgs.com/_articles/bigmodelpic.pdf

⁵³ en anglais dans le texte [Social Contract].

[Contrat Social [Exploration]]⁵⁴. L'Exploration signifie l' « imaginaire partagé »⁵⁵. Il y a Exploration quand il y a un partage explicite de l'imaginaire. L'imaginaire doit être le sujet du partage, voilà pourquoi si nous lisons à un ami un texte à haute voix cela n'est pas de l'Exploration. Nous ne partageons pas notre imaginaire mais imaginons deux choses différentes.

Les 5 éléments interdépendants définissent l'Exploration. Ce sont :

La **Situation** (« Situation ») qui comprend la somme des **Personnages** (« Character ») et du **Décor** (« Setting »)

Le **Système** (« System ») qui représente ce qui permet de faire avancer la Situation

Et les **Couleurs** (« Color ») sont : les détails et tout ce qui ne change pas fondamentalement l'aspect ou la résolution de la scène imaginée.

Exploration = Situation x Système x Couleur

Ou Exploration = (Personnage + Décor) x Système x Couleur

[Contrat Social [Exploration [« Creative Agenda »]]]⁵⁶. « Creative Agenda » est le terme général pour désigner les attentes et les raisons de jouer. Sur le modèle (voir figure 14) le « Creative Agenda » est représenté par une flèche parce qu'à ce niveau le modèle cesse d'être une représentation générale mais devient la représentation d'un jeu particulier avec une vision unique d'un jeu avec un groupe de personne particulière.

Ron Edwards a identifié plusieurs « Creative Agenda » type:

- Le Gamisme (ou Ludisme)
- Le Simulationnisme
- Le Narrativisme

Le Gamisme met en avant une certaine compétition. Le joueur cherche à faire gagner plus de pouvoir à son personnage ou à lui faire gagner une mission d'une manière ou d'une autre.

Le Simulationnisme met en avant une reproduction de la réalité (du jeu). Le joueur cherche à rester dans la logique d'un système, il met de l'importance sur les détails et sur l'incarnation du personnage.

Le Narrativisme met en avant la création d'une histoire. Le joueur cherche à inventer avec le groupe une belle histoire et avant tout à construire un récit.

⁵⁴ En anglais dans le texte [Social Contract [Exploration]].

⁵⁵ En anglais dans le texte "shared imaginings"

⁵⁶ En anglais dans le texte [Social Contract [Exploration [Creative Agenda]]]

Évidemment ces typologies ne sont pas restrictives. « La plupart des rôlistes sont un peu des trois mais dans des proportions suffisamment différentes d'une personne à l'autre pour que l'on puisse quand même caractériser les rôlistes suivant l'une des trois catégories »⁵⁷.

[Contrat Social [Exploration [« Creative Agenda » -->[Technique]]]]⁵⁸. Les Techniques sont les procédures de jeu spécifique qui vont introduire les personnages, les lieux, les événements dans l'espace imaginaire partagé. Les Techniques employées vont favoriser ou non des « Creative Agendas ». Une Technique n'est pas liée exclusivement à un « Creative Agenda » mais c'est une combinaison de Techniques qui favorisera ou occultera certains « Creative Agendas ».

[Contrat Social [Exploration [« Creative Agenda » -->[Technique[Ephemera]]]]⁵⁹. L'Ephemera représente la plus petite échelle d'interaction et d'activité dans le jeu de rôle. C'est tout ce qui peut être fractionné ou exprimé dans l'espace de quelques secondes.

2 - Mon hypothèse

Mon hypothèse est que **le jeu de rôle par forum oriente plus vers un « Creative Agenda » : « Narrativiste ».**

Le « Narrativisme » met en avant la création d'une histoire. Le jeu de rôle par forum nous donne une production écrite qui raconte une histoire (« ça m'est plusieurs fois arrivé de me dire qu'on pouvait écrire un roman à partir de tout ce qu'un personnage vit sur internet » (Elodie)). Malheureusement démontrer la production d'une histoire ne suffit pas à conclure sur l'utilisation du style « Narrativiste ». Comme Ron Edwards l'écrit dans son article⁶⁰ sur « Narrativisme », tout « Creative Agenda » amène à la création d'une histoire.

Pour démontrer que le jeu de rôle par forum favorise le « Narrativisme », nous devons montrer que les Techniques du jeu de rôle par forum favorisent ce « Creative Agenda ». Nous avons pu identifier un certain nombre de techniques spécifiques au jeu de rôle par forum :

- le rythme
- la relation avec le MJ et les personnages
- Le jeu entre joueurs
- Le support écrit

⁵⁷ Magazine « Casus Belli », « Etes vous plutôt L S ou N », n° 32, juin-juillet 2005, p.21

⁵⁸ En anglais dans le texte [Social Contract [Exploration [Creative Agenda --> [Techniques]]]]

⁵⁹ En anglais dans le texte [Social Contract [Exploration [Creative Agenda --> [Techniques [Ephemera]]]]

⁶⁰ http://www.indie-rpgs.com/_articles/narr_essay.html

2.1 Le rythme

Nous avons vu que le rythme d'un jeu de rôle par forum était particulier. Lent et demandant une implication régulière, le rythme du jeu laisse au joueur le temps de réfléchir. Lorsqu'il met en ligne son texte, il a eu le temps de le mettre en forme, et même, il a la liberté de mettre ce qu'il désire dans son texte. « La Clef [« du Narrativisme »] est le “résous-le de la manière dont tu l'entends” »⁶¹, c'est **cette liberté d'inventer l'histoire qui est favorisée par le rythme du jeu**. Certes un maître de jeu souhaitant un « Creative Agenda » différent pourra sanctionner ou effacer le message d'un joueur prenant trop de liberté mais le rythme du jeu n'encourage pas cette pratique.

2.2 La relation avec le MJ et les personnages

Nous avons vu qu'un joueur peut dans les jeux de rôle en ligne entretenir des contacts privilégiés avec le maître de jeu (MJ). Ainsi il a la possibilité de **développer les actions spécifiques de son personnage** (histoire personnelle ou intérieure). Cette Technique **augmente la connexion émotionnelle** que l'on peut avoir avec son personnage et même avec les autres personnages. Or, comme le dit Ron Edwards , « La vraie variable [du Narrativisme] est la connexion émotionnelle que chacun met autour de la table quand un personnage joueur fait quelque chose. »⁶². Nous ne sommes pas, ici, autour d'une table, mais nous voyons que les Techniques employées par le jeu de rôle par forum , engagent vers la création d'un vécu des personnages, d'un attachement à leur histoire et donc d'un style « Narrativiste »

2.3 Le jeu entre joueur

Une des Techniques que nous avons vue dans nos observations de jeu de rôle par forum est de **jouer sans la présence de maître de jeu**. Le jeu ne s'articule alors que sur la conversation et l'invention des joueurs. N'est-ce pas là une technique qui met encore plus en avant le « Narrativisme » comme « Creative Agenda » privilégié du jeu de rôle par forum ? « Le jeu Narrativiste utilise tout spécialement le principe général du jeu de rôle selon lequel les participants sont à la fois les auteurs et le public »⁶³ nous dit Ron Edwards, et lorsque le maître de jeu est absent, c'est bien ce principe-là poussé à l'extrême qui est appliqué.

⁶¹ traduit par moi-même : “The key is the “resolve it any way they like”” de http://www.indie-rpgs.com/_articles/narr_essay.html

⁶² traduit par moi-même : “The real variable is the emotional connection that everyone at the table makes when a player-character does something.” de http://www.indie-rpgs.com/_articles/narr_essay.html

⁶³ traduit par moi-même : “Narrativist play makes special use of the general role-playing principle that the participants are simultaneously authors and audience.” de http://www.indie-rpgs.com/_articles/narr_essay.html

2.4 Le support écrit

La Technique principale du jeu de rôle par forum est de créer l'Exploration par l'écrit. Et cette construction littéraire est une Technique qui occulte beaucoup le style « Gamiste ». En effet **dans les jeux par forum, le système de règle est rarement mis en avant**, les combats sont souvent narrés et peu joués, en définitive le « Creative Agenda » est rarement « Gamiste ». Hors le « Narrativisme » est souvent perçu comme la version opposée au « Gamisme ». La Technique qui consiste à passer par le support écrit favorise le « Narratisme »

2.5 L'avis des joueurs

Les avis récoltés auprès des joueurs nous montrent également **l'importance que l'histoire et la narration ont dans leur activité**. Ces discours pointent également vers une pratique « Narrativiste » du jeu de rôle.

« Ça m'intéressait le jeu de rôle par forum par l'aspect de rédiger l'histoire et d'inventer un personnage qui ait une histoire. » (Elodie)

« mais de toute façon, ça reste du matériau pour écrire la suite de l'histoire. Mais c'est sur, il faut aimer rêver, il faut aimer se raconter, et raconter des histoires aux autres » (Roger)

« Un bon jeu privilégie le roleplay (interprétation du personnage) au détriment du gameplay (règles du jeu, aspect « technique » du personnage ; ses caractéristiques et compétences, et la manière de le faire progresser). » (Tiphaine)

« Les règles me paraissent bcp moins importantes que sur table, puisqu'elles n'influent plus tellement sur le rythme (un combat par correspondance restera très lent qu'il faille un ou vingt lancés de dés pour résoudre une esquive), le texte est le plus important pour moi. » (Gregory)

Conclusion

Les observations nous montrent certes que certains jeux par forum transposent un style « gamiste » ou « simulationniste ». Mais d'autres jeux sur ordinateur existent qui prônent beaucoup plus efficacement ce style de jeu (jeu par formulaire, MMORPG etc...). Le jeu de rôle par forum, va, lui, encourager la création d'une histoire écrite autour des personnages et inventée par les joueurs (parfois même sans maître de jeu). Nous avons pu analyser des Techniques et un ensemble d'« Ephémères » du Jeu de rôle par forum qui amenaient à un « Creative Agenda » « Narrativiste »

Ceci démontre l'hypothèse que nous avons formulée, **le jeu de rôle par forum est donc une forme de jeu de rôle qui encourage le style « Narrativiste »**.

Conclusion

Au fil de ces pages, nous avons pu expliquer ce qu'est le jeu de rôle par forum. C'est une activité complexe que nous ne devons pas confondre avec la multitude d'autres jeux que nous trouvons sur Internet ou sous la dénomination de « jeu de rôle ».

Que ce soit un joueur de l'association Liber-mundi, du monde de Cyborn ou de celui d'Arkanis, tous prennent du plaisir en créant des personnages qui vivent des histoires merveilleuses dans le flot de textes des forums.

Il n'est plus question de remettre en cause le fait que le jeu de rôle par forum est un jeu. La définition du terme jeu a des contours flous et difficiles à cadrer mais nous avons pu voir que les différents éléments qui composent le jeu sont comparables avec l'activité qu'est le jeu de rôle par forum. Pourtant sur de nombreux points le jeu de rôle par forum est un jeu bien singulier.

Le jeu de rôle par forum est d'abord comme nous l'avons vue l'histoire d'un espace (l'Internet, le forum) qui a été investi par les joueurs de jeu de rôle sur table. Cette attirance vient en partie de l'aspect plus pratique d'un système asynchrone dans des problématiques de temps que se posent de nombreux joueurs.

Le temps est une des questions les plus récurrentes. Que ce soit le rythme, l'implication, la régularité que demande le jeu par forum, nous avons pu voir que le temps consacré à ce loisir est particulier. Il pourrait être intéressant d'étudier plus en profondeur le jeu de rôle par forum avec l'approche de la sociologie des loisirs.

Car le jeu par forum, en plus d'avoir une temporalité propre, est un loisir qui demande de s'immerger dans un espace narratif fort. Cette démarche particulière qui consiste à s'investir dans la création d'un univers, dans le fait de garder une cohérence à de multiples histoires est une démarche intrigante loin des plaisirs « physiologiques » de certains jeux vidéo.

Quand le « conte au coin du feu » devient un partage littéraire c'est là que l'on voit que l'on joue de tout et que le jeu est partage. Un partage d'autant plus vif, qu'il fait naître des communautés qui sont loin d'être aussi virtuelles que le monde dans lequel elles apparaissent.

Sur les pas de Ron Edwards, nous avons pu prouver que le support particulier du forum aidait à un style de jeu de rôle particulier, celui qui favorise le récit et la création d'histoire, le « Narrativisme ».

Cette recherche a permis de mettre en lumière le jeu de rôle par forum et à expliquer les raisons pour lesquels l'adulte peut intégrer celui-ci dans son quotidien. Mais l'on peut se questionner sur ce qui amène tant de plaisir à la création d'histoire ? Pourquoi ce jeu plutôt qu'un autre ? Est ce juste une question de commodité ou de culture ? Le jeu de rôle par forum est un terrain de recherche captivant qui garde encore beaucoup de ses mystères...

Annexe 1 : Bibliographie

BERRY Vincent, 2004, *Etude ethnographique d'un jeu de rôle en ligne : apprentissage et communauté de pratique dans un monde virtuel*, Université bordeaux II, mémoire de D.E.A.

BROUGERE Gilles, BERRY Vincent, *Jeu et communauté virtuelle sur Internet*, actes de journées d'études « Internet, jeu et socialisation » à l'ENST Paris, 5 et 6 décembre 2002, <http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesBerry.pdf>

BROUGERE, Gilles 1995, *Jeu et éducation*, Paris, L'Harmattan

CAILLOIS, Roger, 1967, *Les jeux et les hommes*, nle éd., Paris, Gallimard, col. Idées

CALVET, Louis-Jean, 1978, *Les jeux de la société*, Paris Payot

DUFLO Colas, 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF

EDWARDS Ron, 2003, *Narrativism: Story Now*
http://www.indie-rpgs.com/_articles/narr_essay.html

FICHEZ Elisabeth, NOYER Jacques, 2001, *Construction social de l'univers du jeux vidéo*, Travaux et recherche, ed. du conseil scientifique de l'Université Charles de Gaulle, Lille 3

GRELLIER Delphine, 2003, *Socio-anthropologie de l'imaginaire : Les univers de jeux de rôles*, Université Paul Valéry Montpellier II, mémoire de D.E.A
<http://membres.lycos.fr/leiasocio/>

HENRIOT Jacques Henriot, *Sous la couleur de jouer*, 1989, édition José Coti

HENRIOT Jacques, 1983, *Le jeu* [1969], réed. Paris, Synonyme SOR.

HUIZINGA Johan, 1951, *Homo ludens* [1938], Paris, édition Gallimard, TEL

LHOTE Jean-Marie, 1996, *Dictionnaire des jeux de société*, Paris, Flammarion

MARCOCCIA Michel, *Les communautés en ligne comme communautés de paroles*, actes de journées d'études « Internet, jeu et socialisation » à l'ENST Paris , 5 et 6 décembre 2002 , <http://www.get-telecom.fr/archive/77/ActesMarcoccia.pdf>

MATELLY Jean-Hugues, , 1997 *...Istres, Toulon, Carpentras... Jeu de rôle. Crimes ? – Suicides ? – Sectes ?*, Les Presses du Midi

MAURIAS BOUSQUET, Martine, 1984, *Théorie et pratique ludique*, Paris Economica

ROUSTAN Mélanie, 2003, *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité?* , L'Harmattan,

TEBOUL René, 2004, *Culture et loisir dans la société du temps libre*, La tour d'Aigues ed. de l'aube

TREMEL Laurent, 2001, *Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia – Faiseur de mondes*, Paris : PUF

YONNET Paul, 1999, *Travail, Loisir : temps libre et liens social*, Paris, Gallimard

Ainsi que :

Site d'annuaire de jeux par correspondance :

<http://www.tourdejeu.net>

<http://www.ludimail.org>

Site de la Fédération Française de jeu de rôle :

<http://www.ffjdr.org>

Site d'informatique :

<http://www.commentcamarche.net>

Site de jeux en ligne :

<http://www.arkanis.net>

<http://www.colyseo.com>

<http://www.liber-mundi.org>

<http://www.moutyhall.com>

Annexe 2 : Listes des Entretiens

	entretien	msn	questionnaire	age	profession	études	Ville/région/pays
Hélène	1	0	0	34	conservateur d'archive	7	Vincennes
Guillaume	1	0	0	26	développeur Web	2	Alfortville
Elodie	1	0	0	23	étudiante	5	Alfortville
Christophe	1	0	0	28	informaticien dans la fonction publique	4	Paris
Séverine	0	1	0	23	étudiante ingénieur	5	Paris
Roger	0	1	0	17	étudiant	0	Caen
Mohammed	0	0	1	37	enseignant	7	Charleroi (Belgique)
Gregory	0	0	1	22	Etudiant en masso-kinésithérapie	3	Paris
Gilles	0	0	1	34	Ingénieur	2	Poitou Charente
Vincent	0	0	1	28	sans	3	Strasbourg
Frederic	0	0	1	23	ingénieur	5	Lyon
Laetitia	0	0	1	28	Assistante sociale	3	Lyon
Tiphaine	0	0	1	31	(anciennement) professeur de français	5	Sète
Jacinthe	0	0	1	22	étudiante	5	Paris
Jacques	0	1	0	13	collégien	-4	Paris
Olivier	0	0	1	26	Assureur	2	France
Michel	0	0	1	17	Lycéen	0	Thionville (France)
Elvine	0	0	1	15	lycéenne	-2	France
Cyrille	0	0	1	24	Doctorant Physique des astroparticules	7	Marseille (FR)
Catherine	0	0	1	21	Etudiant ergothérapeute	2	

	sexe	couple	enfants	Provenance du joueur	roliste ou non	tps de jeu par semaine
Hélène	F	oui	oui	autre	oui	7
Guillaume	M	oui	non	cyborn	oui	5
Elodie	F	oui	non	cyborn	non	-
Christophe	M	oui	non	liber	oui	28
Séverine	F	non	non	cyborn	non	7
Roger	M	non	non	autre	oui	
Mohammed	M	oui	non	liber	oui	5
Gregory	M	non	non	autre	oui	
Gilles	M	non	non	cyborn	oui	4
Vincent	M	non	non	liber	oui	7
Frederic	M	non	non	liber	oui	7
Laetitia	F	non	non	cyborn	oui	16
Tiphaine	F	oui	oui	cyborn	non	14
Jacinthe	F	non	non	arkanis	-	14
Jacques	M	non	non	autre	non	21
Olivier	M	non	non	cyborn	oui	3,5
Michel	M	non	non	arkanis	oui	-
Elvine	F	non	oui	arkanis	oui	-
Cyrille	M	non	non	cyborn	oui	-
Catherine	F	non	non	arkanis	-	24,5