

Université de Montréal

La remédiation du jeu de rôle sur table  
vers les plateformes virtuelles :  
Enquête sur les usages émergents à la disposition du maître de jeu 2.0

par Sébastien Savard

École de design industriel  
Faculté de l'Aménagement

Mémoire présenté  
en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès Sciences Appliquées (M.Sc.A)  
en Aménagement  
option Design et Complexité

Août, 2017

© Sébastien Savard, 2017

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures et postdoctorales

Ce mémoire intitulé :

La remédiation du jeu de rôle sur table vers les plateformes virtuelles :  
Enquête sur les usages émergents à la disposition du maître de jeu 2.0

présenté par :  
Sébastien Savard

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Dominic Arsenault, Président rapporteur  
Louis-Martin Guay, Directeur de recherche  
Pierre De Coninck, Codirecteur de recherche  
Jonathan Lessard, Examineur externe

## Résumé

Le jeu de rôle sur table a plus de quarante ans et ce n'est qu'aujourd'hui qu'il entame sa première révolution technologique. Appuyée d'une enquête qualitative par questionnaires conduite sur les réseaux sociaux du Québec, cette recherche confirme une opinion favorable et un virage déjà amorcé envers l'incorporation de périphériques et de logiciels autour de la table de jeu de rôle. Seuls le jeu distanciel et les tables virtuelles font moins consensus, eux qui amenuisent le contact humain et le rapport à l'objet tangible, ou qui rapprochent le jeu de rôle sur table un peu trop près du jeu vidéo.

Ce mémoire analyse les tensions entre jeu et récit à l'intérieur de l'écosystème social et observe comment ces systèmes expérientiels interdépendants sont affectés par le choix et la manipulation des dispositifs technologiques qui sont introduits. Il place le designer industriel orienté vers l'utilisateur comme un maître de jeu 2.0 qui se sert de l'objet numérique pour se rapprocher de l'humain.

---

**Mots-clés :** Jeu, jeu de rôle, Design de jeux, Design orienté vers l'utilisateur, Remédiation, Approche systémique, Maître de jeu, Gamemastering, Table virtuelle, Technologie.

## **Abstract**

Pen and paper roleplaying is more than forty years old and it undertakes its first technological revolution only now. Building on a qualitative survey conducted over Québec social media, this research confirms a shift toward using digital hardware and software in roleplaying games and a positive opinion in general about them. Only long distance play sessions with virtual tabletops garner less extensive agreement, where human contact and emotional relationship with dice and miniatures are hampered, or because they bring tabletop roleplaying too closely to video games.

This master's degree thesis investigates the tension between game and story inside a social ecosystem and observes how interlinked experiential systems are affected by choosing technological devices. It situates the user-centered industrial designer as a game master 2.0 that wields digital objects to get closer to human players.

---

**Keywords** : Play, Roleplaying game, Game design, User-centered design, Remediation, Systemic approach, Game master, Gamemastering, Virtual tabletop, Technology.

# Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des tableaux.....	vii
Liste des figures .....	viii
Liste des sigles .....	ix
Remerciements.....	x

Introduction.....	1
-------------------	---

## Chapitre 1 Cadre théorique

1.1 Les <i>Game studies</i> et les sciences du jeu.....	8
1.2 Le play et le game .....	10
1.3 Le jeu et le jeu de rôle sur table .....	12
1.4 Le jeu et le récit.....	14
1.5 Le roleplay .....	18
1.6 Les systèmes expérientiels.....	20
1.7 Les typologies de joueurs et les styles de jeu .....	25
1.8 L’immersion.....	28
1.9 La remédiation .....	31
1.9.1 Du sable au papier.....	32
1.9.2 Le jeu de rôle sur ordinateur .....	34
1.9.3 Les tables virtuelles.....	39

## Chapitre 2 Cadre méthodologique

2.1 Contexte .....	42
2.2 Problématique .....	43
2.3 Objectifs de la recherche.....	44
2.4 Questions de recherche .....	45

2.5 Questionnaires de réponses mixtes .....	45
2.6 Grilles d'analyse .....	46
2.7 Une étude similaire comme comparaison .....	47
2.8 Limites et difficultés de la recherche .....	48

## Chapitre 3 Résultats

3.1 Le nombre de répondants.....	50
3.1.1 Les réponses enregistrées quotidiennement.....	50
3.1.2 Les répondants considérés pour l'enquête .....	51
3.2 Le profil des répondants.....	51
3.2.1 La localité.....	51
3.2.2 L'âge .....	52
3.2.3 Le rôle dominant .....	53
3.2.4 L'expérience de jeu(x) .....	54
3.2.5 L'habitude de jeu .....	55
3.2.6 Les préférences .....	56
3.2.7 L'opinion envers la technologie.....	57
3.2.8 Le genre .....	58
3.3 L'aménagement de la table de jeu de rôle .....	59
3.3.1 Les périphériques .....	60
3.3.2 Les logiciels .....	61
3.3.3 Les concepts récurrents dans les aménagements .....	65
3.3.4 L'aménagement traditionnel .....	69
3.4 L'opinion sur la technologie dans le jeu de rôle sur table .....	70
3.4.1 L'opinion sur la technologie chiffrée de 1 à 5 .....	70
3.4.2 Les arguments sur la technologie classés par degrés d'appréciation.....	71
3.5 Les enjeux technologiques du jeu de rôle sur table et son avenir.....	72
3.5.1 Les enjeux technologiques.....	72
3.5.2 L'avenir escompté du jeu de rôle sur table selon sa communauté.....	75

3.6 Le jeu de rôle sur table distanciel et les tables virtuelles .....	78
3.6.1 Le niveau de familiarisation déclaré envers les tables virtuelles .....	78
3.6.2 La familiarisation spontanée envers les tables virtuelles .....	79
3.6.3 Les tables virtuelles utilisées par la communauté .....	82
3.6.4 Les raisons pour n’avoir jamais utilisé de tables virtuelles .....	83
3.7 La spectatorialité et la diffusion du jeu de rôle en ligne .....	85
3.7.1 Les habitudes spectatoriels .....	85
3.7.2 Les enjeux spectatoriels .....	86
3.7.3 Les habitudes de diffusion .....	89
3.7.4 Les habitudes de diffusion .....	89

## Chapitre 4 Comparaisons de données

4.1 Comparaison d’échantillonnage avec Le Thiase (2014) .....	95
4.1.1 Le nombre de répondants et le genre .....	95
4.1.2 Comparaison d’échantillons d’âge .....	95
4.1.3 Comparaison d’habitudes de jeu .....	96
4.1.4 Comparaison des rôles dominants .....	97
4.1.5 Comparaisons entre expériences de jeu .....	97
4.2 Comparaison de données avec Roux (2016) .....	98
4.2.1 Utilisation ou non de périphériques et lesquels .....	98
4.2.2 Les enjeux du jeu de rôle présentiel .....	99
4.2.3 Les enjeux du jeu de rôle distanciel .....	101
4.2.4 Les tables virtuelles utilisées .....	101
4.3 Comparaison de données avec Dancey (2000) .....	102

## Chapitre 5 Discussions

5.1 Les faits saillants de l’étude .....	104
5.1.1 Le jeu de rôle présentiel .....	104
5.1.2 Le jeu de rôle distanciel .....	107
5.1.3 Le jeu de rôle spectatorial .....	108

5.2 Les personas de l'étude.....	109
5.2.1 Grognards, technobèses et ignorants.....	110
5.2.2 Technocritiques, dilettantes et témoins.....	112
5.2.3 Cyberbardes et technophiles .....	114
5.3 Le maître de jeu en tant que designer du play .....	115
5.3.1 Le maître de jeu 2.0 .....	117
5.3.2 Le maître de jeu virtuel .....	120
5.3.3 Le maître de jeu spectacle.....	122
Conclusion .....	124
Bibliographie .....	128
Médiagraphie .....	135
Annexes .....	136



## Liste des tableaux

Tableau I Écarts proportionnels des réponses selon le genre .....	59
Tableau II Comparatif entre « aucune mention » et « au moins une mention ».....	61
Tableau III Comparatif des mentions de logiciels par catégories.....	62
Tableau IV Concepts dans l'aménagement d'une table de jeu de rôle .....	66
Tableau V Concepts soulevés dans les réponses sur l'aménagement dit « traditionnel » .....	70
Tableau VI Arguments sur la technologie classés par degrés d'appréciation .....	71
Tableau VII Enjeux en lien avec la technologie .....	73
Tableau VIII Concepts et enjeux concernant le futur du jeu de rôle sur table.....	76
Tableau IX Réponses spontanées pour nommer une table virtuelle .....	81
Tableau X Tables virtuelles utilisées par la communauté .....	82
Tableau XI Raisons évoquées pour ne pas utiliser de tables virtuelles .....	83
Tableau XII Motifs en défaveur du visionnement du jeu de rôle en ligne .....	86
Tableau XIII Raisons motivant le visionnement du jeu de rôle en ligne.....	87
Tableau XIV Raisons en défaveur de la diffusion de parties en ligne.....	90
Tableau XV Raisons en défaveur de la diffusion de parties en ligne .....	93

## Liste des figures

Figure 1 Interactions possibles entre les systèmes expérientiels du jeu de rôle sur table.....	22
Figure 2 Typologie de rôlistes selon Reynolds (2003) .....	26
Figure 3 Nombre de répondants enregistré par jour .....	50
Figure 4 Localités des répondants.....	52
Figure 5 Âge des répondants.....	52
Figure 6 Rôle dominant des répondants.....	53
Figure 7 Expérience des répondants .....	54
Figure 8 Habitude de jeu des répondants .....	55
Figure 9 Préférence des répondants .....	56
Figure 10 Opinion sur la technologie utilisée en présentiel.....	57
Figure 11 Genre des répondants .....	58
Figure 12 Utilisation de périphériques.....	60
Figure 13 Opinion sur la technologie utilisée en personne.....	71
Figure 14 Niveau de familiarisation déclaré avec les tables virtuelles .....	79
Figure 15 Capacité à nommer spontanément le nom d'une table virtuelle.....	80
Figure 16 Habitudes spectatorielles du jeu de rôle en ligne .....	85
Figure 17 Habitudes de diffusion de ses parties en ligne.....	89
Figure 18 Différence d'âge entre le Québec et l'ensemble de la francophonie .....	96
Figure 19 Les systèmes expérientiels affectés par la technologie .....	119

## Liste des sigles

AD&D	Advanced Dungeons & Dragons
CPRG	Computer roleplaying game
D&D	Donjons & Dragons / Dungeons & Dragons
DM	Dungeon Master
GM	Game Master
Jdr	Jeu de rôle
JRPG	Japanese roleplaying game
MJ	Maître de jeu / Meneur de jeu
MMORPG	Massively Multiplayer Online Roleplaying Game
MUD	Multi-User Dungeon
PJ	Personnage joueur
PNJ	Personnage non joueur
RPG	Roleplaying game
TRPG	Tabletop roleplaying game
VTT	Virtual tabletop
WotC	Wizards of the Coast

## Remerciements

Je tiens à remercier en tout premier lieu Pierre De Coninck, d'abord pour sa grande disponibilité, mais surtout pour sa multidisciplinarité grâce à laquelle j'ai pu remettre en question mes acquis et approfondir ma réflexion. Danny Godin, Stéphane Daniau et Christopher Chancey ont aussi largement contribué à faire cheminer ma pensée grâce à leurs points de vue complémentaires sur le jeu de rôle sur table.

Je n'éprouverai jamais assez de reconnaissance pour mes collègues Alexia Bhéreur-Lagouanaris et Scindya De Barros pour leurs expertises respectives en jeu sérieux et en jeu thérapeutique, elles qui ont joué par endroits le double rôle de confidentes dans les moments les plus difficiles. Je souligne aussi l'immense générosité de mon collègue, ami et adversaire de jeu Marc Guenette qui m'a permis d'étendre mes contacts avec des designers de jeux et de multiplier mes expériences de wargaming et de conventions de jeux de société.

Je ne peux passer sous silence Francis Lavigne, mon frère d'armes candidat à la maîtrise en études du jeu vidéo que je tiens en haute estime, avec lequel j'ai passé le plus de soirées à décompresser. J'ai également une pensée particulière pour Pascal Nataf, car sans cette fameuse Labatt 50 partagée avec lui aux Foufounes Électriques, je n'aurais probablement jamais eu le courage d'entamer cette démarche qui a su aboutir à la rédaction de ce mémoire. Enfin, comme beaucoup d'autres, je m'estime redevable à Louis-Martin Guay pour le rôle qu'il a joué dans l'essor de la communauté scientifique du design de jeu au Québec.

À vous toutes et tous, merci et je vous aime.

## Introduction

Malgré une quarantaine d'années d'existence, il semble que le jeu de rôle sur table peine à être convenablement compris auprès d'une bonne partie de la population. D'aucuns avouent que le nom leur dit vaguement quelque chose, croient se rappeler d'un ami qui y a déjà joué ou bien n'ont qu'un souvenir flou d'une certaine panique morale dans les années 80 où *Donjons & Dragons* (Arneson et Gyax 1974) était associé aux cultes sataniques et à une vague de suicides chez les jeunes. D'autres personnes confondent diverses formes de jeux de rôle entre elles, par exemple en incluant à tort des déguisements et des armes en mousse ou en décrivant une soirée de *Meurtres et Mystères*. Et lorsqu'elles visent juste, celles-ci s'en tiennent souvent à ce qu'elles en ont vu à la télévision ou au cinéma, comme dans la série *The Big Bang Theory* (2007) ou le film *E.T. l'extraterrestre* (Steven Spielberg, 1982). Or, ces œuvres se cantonnent à une vision assez réductrice du jeu de rôle sur table en dépeignant une activité plutôt réservée à de jeunes garçons ou à des *nerds*; ce qui suggère, d'une part, un jeu enfantin ou immature et, de l'autre, une activité compliquée ou inaccessible. Les stéréotypes véhiculés dans la société se résument en effet à la mise à l'écart ou de moqueries à l'école secondaire et d'une identité profondément « pas cool ». Hendricks, Williams et Winkler (2006) le rappellent dès l'introduction de leur recueil d'essais sur la culture du jeu, mais soulignent aussi du même souffle un intérêt croissant dans la culture populaire pour le domaine de la fantasy :

*Unfortunately, much of the attention fantasy role-playing games has received is one-sided, fantasy gamers have been characterized and caricatured in popular media as socially inept, psychologically unstable, or occultist. At same time, however, there has been a steady growth of fantasy gamers over the last quarter century and a growing awareness and appreciation of fantasy in mainstream popular culture (p. 1).*

Ainsi, à une époque plus rapprochée, l'épisode d'ouverture de la série-télé *Stranger Things* (Netflix, 2016) s'inscrit à contrecourant de la caractérisation péjorative usuelle des joueurs de *Donjons & Dragons* en représentant cette fois les protagonistes qui y jouent comme des jeunes allumés, empathiques et débrouillards. Les créateurs, Matt et Ross Duffer, ont déclaré en entrevue (Irish Examiner 2016) avoir joué à *Donjons & Dragons* au cours de leur

enfance, confession que plusieurs autres personnalités d'envergure partagent également, jusqu'à attribuer au jeu de rôle sur table une place importante dans leur vie ou au niveau de leurs démarches créatives. L'animateur de talk-show américain Stephen Colbert crédite par exemple *Donjons & Dragons* pour avoir « *fuel[ed] his character-creation skills* » (Carter 2010, p. 114), tandis que l'acteur Vin Diesel parle de « *a training ground for our imagination and an opportunity to explore our own identities* » (2004). Du côté littéraire, plusieurs auteurs tels que Mark Barrowcliffe (2007), Benjamin Nugent (2008), Ethan Gilsdorf (2009) et David M. Ewalt (2013) surenchérissent sur les vertus du jeu de rôle dans des ouvrages autobiographiques, discours qui ont peut-être contribué à ce qu'une institution muséale américaine reconnaisse récemment l'impact du jeu de rôle sur table sur la culture en général.

En effet, 2016 c'est aussi l'intronisation de *Donjons & Dragons* au panthéon du jouet à *The Strong National Museum of Play* où, depuis 1998, figurent 62 jeux et jouets ayant marqué l'Histoire. Le site internet du musée affirme se baser sur les critères de sélection suivants :

*Icon-status : The toy is widely recognized, respected, and remembered.*

*Longevity : The toy is more than a passing fad and has enjoyed popularity over multiple generations.*

*Discovery : The toy fosters learning, creativity, or discovery through play.*

*Innovation : The toy profoundly changed play or toy design. A toy may be inducted on the basis of this criterion without necessarily having met all of the first three (The Strong National Museum of Play 2016a).*

Pour chacun de ces critères, *Donjons & Dragons* se démarque en force. Le « statut iconique » est indéniable, ne serait-ce que du fait que le nom du jeu lui-même sert d'antonomase dans l'esprit de bien des gens. Dans les médias traditionnels, il est souvent question de *Donjons & Dragons* en référence au jeu de rôle sur table en général, comme s'il n'existait que celui-là. La « longévité » est également une évidence, puisque *Donjons & Dragons* est encore à ce jour le jeu de rôle sur table le plus joué au monde, ayant atteint sa 5<sup>e</sup> édition de règles et trônant au sommet des ventes pendant plus de 40 ans. Le critère « découverte » est tout aussi bien rempli, car la créativité des joueurs à inventer des histoires et à résoudre des problèmes est au cœur de l'expérience que le jeu veut transmettre. Enfin,

« l'innovation » est peut-être l'aspect le plus incontestable, puisqu'aucun jeu publié n'avait jusqu'alors codifié de la sorte le plaisir d'inventer des récits de manière collaborative.

Par contre, si la légitimité de *Donjons & Dragons* à rejoindre ce panthéon ne fait aucun doute, pourquoi ne l'a-t-il pas été plus tôt? Est-ce parce qu'il a été longtemps accusé de causer la perdition et le suicide chez les jeunes adolescents? À ce sujet, quelques traces de reportages et de bulletins de nouvelles persistent concernant une panique morale bien réelle qui toucha principalement les États-Unis dans les années 80. Étudié entre autres par Baddeley (2015), Laycock (2015) et Byers (2016), ce phénomène sociétal naquit d'une méconnaissance et d'une méfiance envers un jeu à prime abord compliqué situé à mi-chemin entre réalité et fiction, dans lequel étaient en plus représentés des thèmes religieux. Heureusement, les études espérant prouver que *Donjons & Dragons* était néfaste conclurent l'inverse, c'est-à-dire que les impacts de jouer à des jeux de rôle sur table étaient plutôt bénéfiques chez ses joueurs. Depuis, le regroupement *CAR-PGa* (*The Committee for the Advancement of Role-Playing Games*), un réseau international de chercheurs sur le jeu de rôle sur table, répertorie sur son site web<sup>1</sup> une grande quantité de textes qui visent à défendre le jeu de rôle contre les assauts sporadiques qui l'assaillent. Bref, concernant la décision d'inclure ou non un jeu aussi controversé que *Donjons & Dragons* au temple de la renommée du jeu, il est possible de spéculer qu'il ait fallu attendre d'être certain de l'authenticité de ses vertus.

Toujours sur le site web du musée, un autre élément fort intéressant se retrouve dans le texte qui accompagne l'entrée de *Donjons & Dragons*. L'éloge témoigné comporte des passages comme « *groundbreaking* » et « *an entirely new way to play* », un autre décrit comment ce jeu et ses imitateurs « *changed the nature of play* », « *paved the way for older children and adults to experience imaginative play* », mais la majorité des lignes concerne son legs sur le design du jeu vidéo :

---

<sup>1</sup> <http://www.car-pga.org>

*But most importantly, Dungeons & Dragons' mechanics lent themselves to computer applications. The computer speedily reproduced the role of the Dungeon Master, defining and relating a game's particular world. And character traits and encounter outcomes, determined by the dice, meshed perfectly with computational random number generation. Eventually, increased graphics capabilities allowed computers to illustrate the imaginary worlds rather than simply describe them. Coupled with the rise of the Internet, players' characters could now interact in these graphic settings with countless other characters all over the world. These Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG's), such as World of Warcraft and many others with diverse thematic settings, are extremely popular today. Without Dungeons & Dragons, these games would not have evolved as they did (The Strong National Museum of Play 2016b).*

Les mécaniques de jeu de *Donjons & Dragons*, c'est-à-dire des valeurs numériques évolutives pour définir les propriétés physiques et mentales d'un personnage et l'usage de dés pour résoudre des rencontres conflictuelles, comportaient des affordances compatibles avec la capacité de calcul des ordinateurs. Les concepteurs de jeux informatiques se sont inspirés de ces règles, les ont complexifiées et les ont agrémentées de graphismes de plus en plus photoréalistes, jusqu'à atteindre le stade de phénomènes ludiques d'ampleur, comme celui souligné de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004).

Un autre exemple qui a frappé la culture populaire (au moins l'espace d'un été) est *Pokémon Go* (Niantic, 2016), dont le but est de capturer et faire évoluer en statistiques des Pokémon, tout en gagnant assez de points d'expérience pour faire également monter en niveaux le personnage dresseur que le joueur contrôle. Or, bien que des mécaniques dites de jeux de rôle sont exploitées par cette application, tout l'aspect d'incarner un rôle narratif est amoindri, absent ou sinon totalement différent de l'expérience de *Donjons & Dragons*. Il convient donc de préciser que même s'il repose sur certaines frontières communes, le jeu de rôle sur ordinateur est une famille de jeux différente de celle du jeu de rôle sur table et que tous deux ont évolué à leur manière, en parallèle. Une notion moins évidente, mais essentielle pour mieux saisir le jeu de rôle sur table d'aujourd'hui, requiert de délaisser la perspective historique au profit d'une plus empirique et d'avant-garde. L'idée est de s'intéresser à l'influence en retour des jeux vidéo sur le jeu de rôle sur table, intimement liée à la progression de la technologie de l'information et de la communication des dernières années.



Pour ce faire, il est pertinent de souligner la montée fulgurante du jeu vidéo compétitif (*e-sport*) dans la culture mondiale. Tout comme le jeu de rôle sur table, le jeu vidéo a lui aussi longtemps été relégué à une activité de sous-sol, alors qu'il remplit aujourd'hui des arénas à travers le monde. En 2014, le nombre de spectateurs de sports électroniques était estimé à plus de 89 millions (Casselmann 2015) et 10 millions de dollars américains ont été récemment octroyés en plusieurs prix lors d'un seul tournoi de *League of Legends* (Riot Games, 2006) (Makuch 2017). À une échelle plus amateur, des sites de téléversement en continu (*streaming*) comme *Twitch.tv* permettent à n'importe quel utilisateur de diffuser ses sessions de jeu en temps réel; plusieurs réussissant à en retirer suffisamment de revenus pour en vivre, que ce soit grâce à la souscription mensuelle d'abonnés, à des dons de spectateurs ou à de la publicité. Divers chercheurs comme Sjöblom et Juho (2016) se penchent sur les raisons qui poussent autant de gens à regarder d'autres personnes jouer, mais les conclusions importent moins que le constat que cet engouement est appelé à persister, à gagner en amplitude, voire à créer de nouvelles formes de divertissement.

Manifestement, le phénomène de la spectatorialité en ligne gagne tellement en importance qu'il atteint même le jeu de rôle sur table. *Acquisitions Incorporated* est un groupe de joueurs formé à partir d'une association entre *Wizards of the Coast* (WotC), la compagnie qui possède les droits de *Donjons & Dragons*, et les créateurs de *Penny-Arcade*, au départ une bande dessinée web très populaire qui porte sur la culture du jeu et du multimédia<sup>2</sup>. Ce groupe a commencé par diffuser ses séances de jeu sur baladodiffusion (*podcast*) en 2008, rencontrant une certaine popularité. Suivant la démocratisation des plateformes de diffusion, *Acquisitions Inc.* opte désormais pour des captations filmées en studio devant public lors de conventions, à un point tel que sa communauté est devenue suffisamment enthousiaste pour aller jusqu'à assister à des représentations spéciales en direct dans des salles de cinéma des États-Unis (Wizards of the Coast 2016). Toutefois, un meilleur indice de popularité est peut-être le volume de visionnements de la websérie *Critical Role* (Geek & Sundry, 2015). Composé de personnalités américaines qui font du doublage dans des productions d'anime japonais, de

---

<sup>2</sup> <https://www.penny-arcade.com/comic>

cinéma d'animation et de jeux vidéo, ce second groupe a dépassé fin 2016 les 37 millions de minutes visionnées sur *Twitch* et les 3 millions de vues sur *YouTube* (Byrd 2016).

À nouveau sur l'échelle plus amateur, une autre tendance est observable : celle du jeu de rôle à distance. Plus modeste à produire, cette façon de jouer consiste à diffuser en direct ou à archiver une partie menée par vidéoconférence sur webcam, agrémenté ou non d'un logiciel qui gère du support visuel, comme une fenêtre de clavardage ou des lancés de dés virtuels. Une recherche rapide sur *YouTube* peut mener à un nombre élevé mais difficilement calculable de vidéos de jeu de rôle enregistrées de la sorte, indice d'une autre mode en effervescence. Ces nouvelles formes de jeu de rôle en ligne tiennent-elle de la marginalité ou sont-elles le premier pas vers une révolution du médium? L'ère du papier<sup>3</sup> serait-elle révolue?

Cette recherche propose d'enquêter sur les liens que les adeptes du jeu de rôle sur table entretiennent avec le développement des nouvelles technologies informatiques. Elle circonscrit certains profils d'utilisateurs représentatifs du paysage rôliste en construisant des personas, puis cherche à comprendre comment la communauté utilise les outils numériques à sa disposition, de même que la manière dont ceux-ci en viennent à améliorer ou nuire au déroulement de parties de jeu de rôle. Elle espère renseigner le maître de jeu et le joueur sur les options qui leur sont désormais offertes et de le mettre en garde sur certains pièges technocentriques. Enfin, elle prête des affinités au maître de jeu en le réfléchissant en tant que « designer du play », où elle remet en question le regard de la discipline trop souvent orienté sur le design de jeux en tant qu'objets.

Le premier chapitre parcourt les concepts-clés qui gravitent autour de la théorie du jeu et des joueurs, notamment sur des tensions entre les règles et la fiction, sur des notions d'immersion, de *roleplay* et de remédiation, de même que sur les différents systèmes expérientiels dans lesquels le jeu de rôle sur table opère. Le deuxième chapitre porte sur le

---

<sup>3</sup> Le jeu de rôle sur table (*Tabletop Role Playing Game*) est également qualifié de jeu de rôle papier (*Pen & Paper Role Playing Game*). Considérés comme synonyme, ce travail n'utilisera que la première appellation.

volet méthodologique. Il décrit le contexte dans lequel cette étude a été réalisée et explique le choix de la récolte de données par questionnaires en ligne. Il détaille les questions de recherche, de même que ses objectifs et ses limites. Le chapitre 3 présente les résultats, puis commente les statistiques et les réponses rapportées. Le chapitre 4 compare l'échantillonnage de l'enquête à trois études extérieures pour valider ou nuancer certaines des conclusions avancées. Pour finir, le chapitre 5 fait le bilan de la recherche en fonction du cadre théorique et émet des recommandations pour les rôlistes utilisateurs de la technologie ou ceux souhaitant entreprendre l'expérience 2.0.

# Chapitre 1 Cadre théorique

Ce chapitre recense, résume et interprète des théories et des concepts susceptibles de favoriser la compréhension des enjeux parcourus au sein de ce travail, en commençant par le champ disciplinaire (1.1) et les raisons adoptées pour un regard accentué sur le *play* au détriment du *game* (1.2). Parmi les sections qui suivent, il est question des définitions du jeu et du jeu de rôle sur table (1.3), de la relation tendue entre le jeu et le récit (1.4) et de ce que sera considéré comme étant du *roleplay* (1.5). Une partie est réservée à la présentation d'un modèle pour enrichir la théorie des cadres, c'est-à-dire un schéma narratif conçu en parallèle de la cueillette de données qui s'appuie sur de longues réflexions au contact de la pensée systémique (1.6). Les styles de jeu et les goûts des joueurs sont ensuite abordés (1.7), de même que le concept fort fugace qu'est l'immersion (1.8). Soutenu par le concept de la remédiation, une perspective historique du jeu de rôle par rapport aux jeux sur ordinateurs s'enchaîne (1.9).

## 1.1 Les *Game studies* et les sciences du jeu

Dans l'espoir de dégager une vue d'ensemble sur le développement des études sur le jeu, un point de départ est peut-être celui désigné par Espen Aarseth quand il introduit *Game studies.org*, une revue en ligne évaluée par les pairs : « *2001 can be seen as the Year One of Computer Game Studies as an emerging, viable, international, academic field. This year has seen the first international scholarly conference on computer games [...] and several others will follow* » (2001). En effet, depuis cette initiative, les jeux vidéo sont distingués des médias littéraires et cinématographiques et sont la cible d'analyses consacrées. Le hic, c'est que l'appellation « *game studies* » connote l'étude des jeux en général, alors que l'intitulé s'emploie en très grande majorité en référence aux objets sur consoles et sur ordinateurs. En revanche, en soufflant sur les braises de la réflexion du jeu déjà entrepris par des auteurs comme Huizinga (1951) et Caillois (1958), les *game studies* stimulent également l'écriture de nouveaux textes académiques portant sur des familles de jeux plus traditionnelles, se voyant en réponse contraints à adopter le terme « analogue », pour se distinguer.

Plus d'une décennie plus tard, la revue en ligne *Analog games studies.org* voit le jour, motivé par cette nécessité de poursuivre et étendre l'étude des jeux de manière plus large, en

ciblant plus particulièrement les jeux de société et les jeux de table : « *Now, thirteen years later, it has become increasingly clear that the field of game studies needs a hack : not so much a 2.0, but rather a 0.5* » (Torner *et al.* 2014). Dans leur texte *Reinventing analog games studies*, ils affirment que les jeux, même vidéos, sont dorénavant indissociables du contexte social et que les formes de jeu hybrides se multiplient : « *In other words, game studies can no longer afford to primarily focus on computer games in an era where the world has become so digitally mediated that the nomenclature ceases to carry the same weight that it once did* » (*ibid.*). De plus, les jeux sont désormais appelés à être observés sous le prisme d'une multitude de disciplines académiques, Bernard Perron et Mark J.P. Wolf l'ayant maintes fois soulignés dans le travail collectif *The video game theory reader 2* où l'appendice liste de manière non exhaustive plus d'une trentaine de champs disciplinaires à être explorés (2008, p. 331-388).

En français, Gilles Brougère et Bernard Perron (2013) défendent l'emploi du vocable « sciences du jeu » (qu'ils attribuent à l'œuvre de Jacques Henriot) pour se référer à la recherche sur les jeux et titrent leur revue en ligne du même nom. Eux aussi prônent la pluridisciplinarité et hébergent sous différents thèmes des textes francophones internationaux depuis 2013. Pour l'instant, seul le numéro 6 contient des documents se rapportant aux jeux de rôle sur table; une famille de jeux à ce jour relativement peu explorée. Pour des textes en ligne dédiés aux jeux de rôle, la revue *Journal of roleplaying.org* lancée en 2008 s'illustre comme pertinente, même si le jeu de rôle sur table n'est encore qu'un pan des sujets survolés, aux côtés du jeu de rôle grandeur nature par exemple, et qu'il ne se distingue toujours pas d'un jeu analogue auprès de la littérature scientifique.

Ce mémoire de maîtrise adhère à la conceptualisation de sciences du jeu prônée par Brougère et Perron (2013) en se permettant de varier ses secteurs théoriques et s'estime dans la continuité des études sur les jeux (tout court<sup>4</sup>) qui accordent une attention particulière à leur aspect social. Il rejoint le sociologue Olivier Caïra qui proposait dans *Les forges de la fiction* :

---

<sup>4</sup> Le chercheur résiste à qualifier le jeu de rôle comme étant « analogue », car cela connote que le jeu vidéo se trouve au centre des intérêts et que les autres familles de jeux sont confinées à se comparer à lui.

« d'étudier le jeu de rôle comme on traite de la lecture ou de la cinéphilie : en y voyant d'emblée un champ de recherche, une pratique complexe, traversée de problématiques et de tensions » (2007, p. 7). Néanmoins, il demeure primordial de se positionner par rapport à deux angles d'approches fondamentaux dans les sciences du jeu, soit entre la dimension du « *play* » et celle du « *game* », tout de suite abordées.

## 1.2 Le play et le game

Définir le jeu est une entreprise délicate, dans la mesure où plusieurs théoriciens s'y sont affairés pendant plusieurs années sans atteindre de consensus. Plus unanime par contre est la désignation de textes fondateurs comme *Homo Ludens* de Johan Huizinga (1951) et *Les jeux et les hommes* de Roger Caillois (1958), auxquels ont succédé divers auteurs tous avides d'approfondir la compréhension de ce vulgaire mot à trois lettres. Il est question au départ de qualifier le jeu comme « dénué de tout intérêt matériel et de toute utilité » (Huizinga 1951, p. 34-35) et d'improductif en « ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte » (Caillois 1958, p. 23), pour aller jusqu'à affirmer qu'il peut transmettre des valeurs par rhétorique procédurale (Bogost 2007) et même qu'il a le potentiel de changer le monde (McGonigal 2011). À travers le spectre francophone, tous s'entendent cependant pour dire que le terme « jeu » est déficitaire par rapport à la langue de Shakespeare, dans la mesure où l'anglais dispose de deux mots pour le séparer sémantiquement : « *Play is mostly taken to be a free-form activity, where game is a rule-based activity* » (Juul 2005, p. 28). Sans nécessairement parler de traduction, Caillois, contraint par la langue française, introduit dans le lexique deux termes pour articuler son propos :

À une extrémité règne, presque sans partage, un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée qu'on peut désigner de *paidia*. À l'extrémité opposée [...] un besoin pressant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes [qui] exige une somme constamment accrue d'efforts, de patience, d'adresse ou d'ingéniosité. Je nomme *ludus* cette seconde composante (Caillois 1958, p. 48).

De ces dichotomies s'observe un désir d'opposer deux régimes de pensées. D'un côté, une activité souple dans laquelle les participants se comportent plus librement et de l'autre,

une procédure stricte régie par un code de conduite modulant les actions des joueurs. Accorder une importance plus significative à l'un ou l'autre de ces pôles a en effet entraîné des positions divergentes auprès de la communauté scientifique : « Ce partage entre approches centrées sur le play et approches centrées sur les games constitue un choix décisif en matière de paradigme. Étudier les jeux sous l'angle du play ou bien des games représente une ligne de partage [très] importante » (Triclot 2013, p. 1).

Dans son texte *Game studies ou études du play?*, le philosophe Mathieu Triclot (2013) compare les arguments de Jacques Henriot (1969) à Jesper Juul (2005) (Björk et Juul 2012) qui incarnent au mieux selon lui les antipodes. Parmi les nombreux points divergents, Triclot repère ce qu'il appelle une « zone centrale » :

Les situations de game sans play, de play sans games constituent sans doute l'exception et les phénomènes du jeu se caractérisent la plupart du temps par le fait de « jouer à des jeux ». L'objet d'étude se ramène donc dans la plupart des cas et quelle que soit la perspective à des alliages singuliers de game et de play (2013, p. 6).

Sans nécessairement évacuer toutes les nuances que colportent l'une ou l'autre des perspectives, le play et le game se révèlent être les deux facettes d'une même médaille. Cependant, dépendamment de la nature des jeux étudiés ou du type de savoir qu'une recherche espère approfondir, cette relation différera.

Concernant le positionnement de la présente étude à cet égard, l'intention de documenter le jeu de rôle sur table à l'ère des technologies de l'information et des communications oriente un regard davantage tourné vers le play. Ici, c'est le joueur qui est au centre des préoccupations visées, ce mémoire supportant l'idée émise par Henriot que « C'est lui – et non le "jeu" au sens de game –, qui produit des événements à partir d'une structure » (1969, p. 27). Pour mieux consentir à cette idée, il importe maintenant de comprendre les spécificités du jeu de rôle sur table par rapport à d'autres familles de jeux.

### 1.3 Le jeu et le jeu de rôle sur table

Le partage des connaissances a comme avantage de pouvoir construire sa pensée académique à partir des travaux de ses pairs. Dans le but de baser ce mémoire sur des définitions du jeu en général et du jeu de rôle sur table en particulier, une stratégie consiste à consulter celles émises par des auteurs qui ont façonné les leurs en considérant celles qui les ont précédés. Au moins deux ouvrages offrent respectivement pareil procédé, le premier étant *Half-Real* (2005) de Jesper Juul et le second *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games* de Jennifer Grouling Cover (2010).

Incluant des définitions de Huizinga (1938) et de Caillois (1958), Juul en réunit sept et les dissèque pour bâtir son « *classic game model* ». Il en ressort avec six critères qu'il assemble de la sorte :

*A game is [1] a rule-based system [2] with a variable outcome and quantifiable outcome, [3] where different outcomes are assigned different values, [4] the players exerts effort in order to influence the outcome, [5] the player feels emotionally attached to the outcome, [6] and the consequences of the activity are negotiable (Juul 2005, p. 36).*

Juul (2005) précise que sa définition fonctionne indépendamment si le jeu est approché en tant qu'objet ou en tant qu'activité. Ainsi, un jeu dit « classique » est d'abord basé sur des règles, lesquelles prennent la forme d'un manuel d'instructions, de lignes de codes ou qu'elles soient dictées par un être humain. Celles-ci ne peuvent changer en cours de partie; tout litige rencontré devant être aussitôt fixé avant de poursuivre son déroulement. Il est ensuite nécessaire que l'issue d'un match à l'autre soit variable, par exemple que ce ne soit pas toujours le joueur qui entreprend le premier mouvement qui gagne, et qu'il soit possible de mesurer les choix ou les actions qui peuvent mener à un résultat escompté. Il est également impératif que ces choix ou ces actions ne soient pas choisis arbitrairement et qu'ils représentent un minimum de défi, de nature physique ou intellectuelle. Enfin, les joueurs doivent démontrer un certain sens de compétitivité ou de coopération en étant personnellement impliqués dans les résultats de leurs choix ou de leurs actions, une joute étant censée être disputée dans le but de susciter des émotions. Il est probable que ces affects soient tributaires



des conséquences préalablement négociées en amont de la session de jeu, car parallèlement à être ou non déclaré vainqueur, des avantages ou des sanctions dans la vie réelle peuvent découler, comme remporter de l'argent ou devoir se dévêtir. Lorsque des jeux dérogent à au moins un critère, Juul (2005) les classifie comme des cas limites, par exemple un jeu qui reposerait uniquement sur le hasard (aucun effort).

Du côté de Cover (2010), ce sont différents enjeux qui ont motivé ses travaux. D'emblée, moins d'auteurs ont pu être consultés, le jeu de rôle sur table étant relativement négligé quant au volume d'études académiques lui étant consacrées : « *the hobby industry (of which tabletop RPGs are a part) has not, as a rule, examined its output in any through critical or analytic way – the companies that release RPGs preferring to concentrate on selling products rather than philosophizing about it* » (Wardrip-Fruin et Harrigan 2004, p. xv). Néanmoins, à la lumière des textes qu'elle convoque, Cover revendique que les définitions doivent cesser de se positionner en comparaison avec d'autres médias pour plutôt mettre l'accent sur les propriétés qui rendent le jeu de rôle sur table singulier : « *[TRPG] must be defined by its own characteristics and not simply on its relation to other texts* » (2010, p. 167). Ainsi, Cover (2010) critique dans un premier temps Hammer (2007) qui met l'emphasis sur la collaboration, la narration et l'improvisation, avec comme principal reproche que ces éléments ne sont pas exclusifs à cette famille de jeux. En second lieu, elle reprend Mackay (2001) sur sa description du jeu de rôle sur table comme art performatif en soulignant l'absence de l'aspect social, tout en lui accordant suffisamment de crédit pour s'inspirer de la sienne en émettant la suivante, fondée sur quatre critères :

*TRPG can be defined as [1] a type of game/game system [2] that involves collaboration between a small group of players and a gamemaster through face-to-face social activity [3] with the purpose of creating a narrative experience* (Cover 2010, p. 168).

Aux premiers abords, le jeu de rôle sur table ne déroge pas à la conceptualisation de Juul (2005), surtout qu'est insérée, dès le début, l'importance d'un système de jeu ou de règles. Par contre, une spécificité s'en suit, avec le rôle distinct d'un maître de jeu mis en relation collaborative avec un petit groupe de joueurs. Cover (2010) écarte ainsi le grandeur

nature qui compte généralement plusieurs dizaines de personnes et précise aussi une activité sociale face à face<sup>5</sup>, ce qui selon elle faisait défaut à Mackay (2001). Cover (2010) conclut avec l'objectif du jeu de rôle sur table qui consiste à créer une expérience narrative, ce qui se réfère à la notion d'implication de Juul « *emotionally attached to the outcome* » (2005, p. 36), mais en plus précis. Le but du jeu de rôle sur table n'est pas d'être le dernier joueur en liesse ou d'accumuler le plus de points, mais bien de se raconter une histoire signifiante entre amis, quitte à faire quelque entorses aux règles pour y parvenir. Cette flexibilité des règlements oblige Juul à déclarer le jeu de rôle sur table en tant que cas limite : « *pen and paper role-playing games are not classic games because, having a human game master, their rules are not fixed beyond discussion* » (2005, p. 43). Par esprit de synthèse, Caïra décrit de manière assez juste cette différence fondamentale entre les règles d'un jeu de rôle et celles d'un jeu classique :

Dans un jeu de plateau classique, [...] le système est complet, au sens où il prévoit de façon claire la résolution de toute situation de jeu. [...] Le jeu repose sur une axiomatique, un ensemble logicomathématique dont la gestion – l'arbitrage de la partie - pourrait être sans difficulté confiée à un ordinateur. [...] À l'inverse, les jeux de rôle sont les seuls jeux de société où l'entorse aux règles est non seulement tolérée, mais souvent encouragée. Le MJ est donc l'arbitre des transgressions licites des règles (2006, p. 68).

Attribuer ou non le statut de jeu classique au jeu de rôle sur table importe cependant bien peu comparativement au lien étroit qu'il entretient avec sa narration; ce qui amène à s'intéresser à l'épineux rapport entre jeu et récit.

## 1.4 Le jeu et le récit

Les sciences du jeu ont produit une quantité impressionnante de textes qui réfléchissent les liens qui unissent ou séparent le jeu et le récit. Les premières années de la discipline ont été témoin d'une période charnière reconnue comme un schisme entre narratologues et ludologues :

---

<sup>5</sup> Le jeu de rôle textuel ou le jeu de rôle à distance sont toutefois écartés par cette définition.

À une extrémité, [...] Janet Murray [1997] plaide pour une fondamentale convergence des expressions ludiques et narratives [...] plus directement issue du champ narratologique [avec des textes de Marie-Laure Ryan (2001)]. À l'autre bout du spectre, Markku Eskelinen [2001] [avec Espen Aarseth (2001) et Juul (2001)] plaide pour une approche libérée du poids des méthodologies importées de médias plus anciens (Besson 2015, p. 349).

Le recueil de textes *First person : New media as story, performance and game*, dirigé par Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (2004), rend bel et bien foi du débat où plusieurs auteurs proposent et amendent des concepts et des définitions qui gravitent autour du récit joué ou du jeu mis en récit. Loin d'en ressortir avec un consensus, certains éléments apparaissent comme pertinents pour les appliquer au jeu de rôle sur table, malgré une propension très accentuée à exemplifier les argumentations par rapport aux jeux vidéo : « *While digital media is certainly a primary vector in the momentum of interest that led to this book, the phenomena we call games and stories - as well as play, narrative, and interactivity - predate computers by millennia* » (Zimmerman 2004, p. 156).

Premièrement, l'affirmation que « *not all games tell stories* » (Jenkins 2004, p. 119) sert minimalement à faire une première distinction entre les jeux en général et le jeu de rôle sur table en particulier, puisqu'il vient tout juste d'être établi que le jeu de rôle a comme motif l'expérience narrative (mais pas uniquement, il en sera question plus tard). *Ipsa facto*, si ce ne sont pas tous les jeux qui racontent des histoires, la très grande majorité des jeux de rôle sur table le font.

Ensuite, plusieurs textes pointent qu'entre histoire et jeu s'immisce l'interactivité, un autre concept sujet à diverses interprétations. Selon le degré d'interaction qu'un jeu permet, un récit risque d'en être affecté, comme par rapport au rythme que des événements se dévoilent au joueur, au nombre ou à l'ordre qu'ils se présentent à lui. Ernest Adams (1999) est parmi ceux qui placent ces concepts en opposition; « *Interactivity is almost the opposite of narrative; narrative flows under the direction of the author, while interactivity depends on the player for motive power* », de même que Greg Costikyan, quelques années plus tard :

*There's a direct, immediate conflict between the demands of story and the demands of a game. Divergence from a story's path is likely to make for a less satisfying story; restricting a player's freedom of action is likely to make for a less satisfying game. To the degree that you make a game more like a story – a controlled, predetermined experience with events occurring as the author wished – you make it a less effective game. To the degree that you make a story more like a game with alternative paths and outcomes – you make it less effective story. It's not merely that games aren't stories, and vice-versa, rather they are, in a sense, opposites (2007, p. 6).*

Si la notion d'auteur que ces deux citations soulèvent s'applique *a priori* à des designers de jeux vidéo, elle résonne chez le maître de jeu du jeu de rôle sur table qui peut influencer le niveau de liberté que les joueurs auront dans l'expérience qu'il prévoit. Un maître de jeu a en effet l'embarras du choix pour préparer une séance de jeu de rôle, pouvant proposer pratiquement n'importe quoi dans ce régime de jeu reposant après tout sur les limites de l'imagination. Face à la page blanche, des maîtres de jeu peuvent se tourner vers les produits vendus par les éditeurs de jeux de rôle sur table pour pallier les pannes sèches et répondre à un besoin pressant d'idées. Les livres de jeux de rôle tendent à se diviser en trois catégories, soit les manuels de règles, qui sont dans les faits les seuls nécessaires, suivis par les encyclopédies d'univers et les scénarios prêts-à-jouer. Face à ces outils, un maître de jeu a deux stratégies : soit il se munit d'un univers clé en main et, une fois imprégné, propose aux joueurs de l'explorer à leur guise, soit il opte pour un format plus digeste et décrit sans délai la situation des personnages déjà prêts à découvrir la prémisse de l'aventure à laquelle ils devront adhérer. Ici, l'une comme l'autre de ces approches est tout à fait acceptable, bien qu'il soit plus souvent question d'une combinaison des deux. Si le registre de la non-linéarité se rapporte aux affinités du jeu et la linéarité à celles de l'histoire (Costikyan 2007, p. 6), le jeu de rôle sur table ne dépend pas toujours de la proximité de l'un ou l'autre de ces pôles pour juger de la qualité de son expérience narrative. Par exemple, un scénario aussi cliché qu'un contrat visant à recruter des aventuriers pour se débarrasser de rats géants dans le sous-sol d'une taverne peut s'avérer narrativement riche si les joueurs l'aborde ou le réalise d'une manière originale et, à l'inverse, un complot politique finement ficelé sur papier peut se révéler décevant s'il est mal exécuté. À qualité égale, il en revient aussi aux préférences personnelles de chacun.

Subséquentement, Henry Jenkins, avouant ses réserves sur les perspectives binaires, tente une avenue conciliante et examine plutôt les jeux comme des espaces ayant des possibilités narratives, notamment grâce à ce qu'il nomme « *environmental storytelling* », avec justement le contexte du jeu de rôle sur table comme exemple : « *the Dungeon Master's activities start with designing the place – the dungeon – where the players' quest will take place* » (2004, p. 121). Pour Jenkins (2004), qu'ils soient représentés sur format vidéo ou narrés, les jeux offrent aux joueurs des espaces à explorer dans lesquels des histoires latentes ne demandent qu'à s'actualiser. Différentes techniques d'écriture ou de représentation visuelle permettent d'évoquer des événements sans être clairement explicités, où les joueurs construiront eux-mêmes le sens de ce qu'ils découvriront : « *Read in this light, a story is less a temporal structure than a body of information* » (Jenkins 2004, p. 126). Cette incorporation de la spatialité pour réfléchir au récit est à première vue plus en phase avec la littérature du jeu de rôle sur table : « *Campaign settings are designed not to tell stories, but to create spaces for stories [and] modules often reads more like an instruction manual or report than a narrative [...] nevertheless, they create a storyworld* » (Cover 2010, p. 79-82). Or, la spatialité opère différemment chez le médium vidéoludique et celui sur table. Dans le jeu vidéo, les titres offrant un monde audiovisuel riche recourent à l'esthétique de la modélisation spatiale dans des segments qui peuvent être simplement justifiés par le plaisir de l'exploration, alors qu'un jeu comme *Donjons & Dragons*, avec des espaces techniquement illimités, se doit de reposer sur une forme de récit pour motiver cette exploration. Alors que dans un jeu vidéo, chaque bâtiment d'un village apparaît à l'écran, le jeu de rôle ne décrira qu'une vue d'ensemble et certains lieux pertinents pour l'histoire jusque-là élaborée. Si le joueur sur ordinateur cherche par exemple le temple local, il devra sans doute déplacer intuitivement son avatar à travers différentes rues et côtoyer maints édifices qu'il ignorera, tandis que le rôliste n'a qu'à dire : « Je vais au temple » pour que le maître de jeu puisse considérer qu'il l'a trouvé et commencer à décrire la scène qui s'enchaînera au récit<sup>6</sup> : « *Spatial exploration does not seem drive the TRPG narrative as much as the narrative drives the spatial exploration* » (Cover 2010, p. 82). Malgré cette précision, la posture de Jenkins s'avère somme toute très utile à la

---

<sup>6</sup> Le jeu de rôle sur table peut mettre à profit l'ellipse, alors que le jeu vidéo le permet plus difficilement.

compréhension de la relation complexe que le jeu de rôle sur table entretient avec la narrativité. En revanche, pour véritablement saisir la consistance du récit collaboratif du jeu de rôle, impossible de passer sous silence ce que les rôlistes désignent sous l'appellation « roleplay ».

## 1.5 Le roleplay

Le mot roleplay se rencontre principalement dans le monde du jeu de rôle, nul comédien ne déclarant faire du roleplay sur scène<sup>7</sup>. Secundo, il ne suffit pas de traduire « jeu de rôle » pour obtenir « roleplay », car certaines nuances se perdent. Pour véritablement saisir les ramifications du terme, il faut préalablement décortiquer « *role(-)playing game*<sup>8</sup> » en le reconstruisant par étapes sous la loupe du lexique français.

Lire « roleplay » en tant que francophone pose un problème. S'agit-il d'un jeu (game) de rôle ou un jeu (play) de rôle? L'exercice de différenciation de la section (1.2) fait pencher pour le second, sinon il s'agirait de « *rolegame* ». Roleplay se lit par conséquent jeu de rôle, au sens de jouer un rôle, ou « *play a role* ». Roleplay est aussi un mot-valise, auquel le suffixe –ing est juxtaposé pour pouvoir le conjuguer dans la langue de Shakespeare. « *Roleplaying* », seul, signifie ainsi « être en train de jouer un rôle ». Rendu à « *roleplaying game* », le terme roleplaying change de sens et peut s'interpréter en tant que « jeu qui se roleplay ». Un roleplaying game est, selon cette rhétorique, fait pour jouer un rôle. À l'évidence, il serait redondant de traduire roleplaying game par « jeu de jeu de rôle ».

En dehors de sa traduction littérale, roleplay fait aussi partie du jargon du rôliste francophone. À ses oreilles, « jeu qui se roleplay » fait sens, dans la mesure où roleplay se conjugue et renvoie à des significations qu'il importe de connaître.

---

<sup>7</sup> D'autant plus qu'en français le mot « jeu » évoque en soi « jouer la comédie ».

<sup>8</sup> *Roleplaying games* ou *role-playing games* (avec ou sans trait d'union) s'écrivent de manière inconsistante dans la littérature.

Dans une conférence intitulée « Le Roleplay, finalement, qu'est-ce que c'est? », la docteure en littérature comparée Coralie David (2016) réfute l'idée selon laquelle le jeu de rôle sur table comporte depuis ses débuts un volet de performance oratoire. En effet, certains wargames qui précèdent les premiers jeux de rôle comportaient de la diplomatie « en personnage », tandis que *Donjons & Dragons* a passé sous presse sa première mouture de règles sans inscrire nulle part « role-playing » (Peterson 2012, p. 371), la notion de rôle étant reléguée à cette époque à une fonction dans le groupe, comme combattant ou lanceur de sort<sup>9</sup>. Appelcline renchérit : « *A modern roleplayer might actually classify [The original three-volume set of Dungeons & Dragons (1974)] as a wargame rather than an RPG [because it] assumed players would be moving their figures step-by-step and turn-through-turn through dungeons and battlefields* » (2014, p. 347). Ce n'est que graduellement, un manuel de jeu de rôle publié à la fois, que des mécaniques de jeu qui concernent le développement psychologique et social des personnages se greffent, autrement dit des règles qui limitent ou orientent les choix des joueurs à l'intérieur de la diégèse. Ceux-ci ne doivent plus simplement résoudre les énigmes et terrasser tout ce qui est placé devant eux, mais chercher à accomplir des actions crédibles pour le monde fictionnel qu'ils arpentent, de même que favoriser les comportements en accord avec la construction du personnage sur papier. Jouer un rôle c'est bien, mais *bien* jouer son rôle, c'est mieux. David (2016) qualifie de « roleplay de cohérence » cette attitude face au jeu où : « la joueuse joue son personnage, en ne prenant en compte que les informations issues de l'univers du jeu et en pensant des décisions en accord avec la situation, la personnalité et les objectifs du personnage ».

David (2016) distingue ensuite un second type de roleplay par : « le fait que la joueuse s'exprime comme le ferait son personnage, par exemple en parlant plutôt à la première personne du singulier et en évitant le style indirect », qu'elle nomme « roleplay d'interprétation ». Ce type de roleplay s'est bel et bien ajouté au fil du temps et s'installe par-

---

<sup>9</sup> Peterson (2012) attribue au changement d'échelle le réflexe des joueurs à caractériser les figurines utilisées dans leurs wargames : « *Once game pieces in the 1:1 figure scale became so distinguished, players necessarily bestowed upon them more personal qualities : names and even attributes of character* » (p. 361).

dessus le roleplay de cohérence, où le joueur peut demeurer cohérent jusque dans le dialogue en temps réel du récit. Bien que facultatif, beaucoup de jeux encouragent ce type de roleplay chez les joueurs, souvent en attribuant des récompenses, tel que stipulé dans *Pendragon* : « *An inspired player who issues a speech which impresses or please the gamemaster [...] should receive [a reward in the game]* » (Stafford 1985, p. 2). À un certain degré, le roleplay d'interprétation doit se soumettre au roleplay de cohérence, car un joueur peut facilement le mettre en péril en n'adoptant pas le même niveau de langage que son personnage ou en traversant le 4<sup>e</sup> mur<sup>10</sup>. Étant donné que cette interrelation entre jeu significatif et cohérence du récit doit se mettre en branle à l'intérieur d'une dynamique de groupe, ce mémoire propose à présent d'explorer cette voie.

## 1.6 Les systèmes expérientiels

Le philosophe John Dewey soulève que l'expérience, lorsqu'exprimé dans la langue courante, offre des frontières communes avec le récit, du moins métaphoriquement parlant, en la comparant à la vie :

En effet, la vie n'est pas une marche ou un flot uniformes et ininterrompus. Elle est comparable à une série d'histoires, comportant chacune une intrigue, un début et une progression vers le dénouement, chacune étant caractérisée par un rythme distinctif et marquée par une qualité unique qui l'imprègne dans son entier ([1934] 2010, p. 81).

Plusieurs aspects soulignés par Dewey offrent ici des pistes pour réfléchir le jeu de rôle sur table comme un enchevêtrement d'expériences qui s'influencent mutuellement. Cover (2010) l'a établi plus tôt, le jeu de rôle sur table peut être défini par un type de système de jeu qui implique la collaboration d'un groupe de joueurs et d'un maître de jeu à travers une activité sociale face à face dans le but de créer une expérience narrative. Pensé à travers la citation de Dewey, le jeu de rôle n'est plus qu'une expérience narrative, mais incorpore et entremêle d'autres sortes d'expérience, chacune comportant ses propres spécificités, tout en

---

<sup>10</sup> Le chapitre 4 de *Playing at the world* entre en détails dans le développement historique de ce type de roleplay, du wargame à *Donjons & Dragons* (Peterson 2012, p. 373-457).



étant reliées. Les principaux régimes expérientiels du jeu de rôle sur table qui complètent le narratif, le plus souvent qualifiés de social et de ludique, seront abordés à l'intérieur de la théorie des cadres.

C'est en s'appuyant sur les travaux d'Erving Goffman (1971) dans *Frame analysis : An essay of the organization of experience* que le sociologue Gary Alan Fine (1983) décortique les dynamiques autour de la table de jeu de rôle. Il en vient à distinguer ces trois fameux cadres d'expérience, soit celui qui concerne les participants qui échangent entre individus appartenant à la société, celui qui lie les participants à des joueurs dans une activité ludique, et enfin celui dans lequel les participants incarnent des personnages dans un monde fictionnel commun (Fine 1983, p. 186). Telles des poupées russes, le cadre social est la première couche par laquelle les participants mettent en place le cadre du jeu, grâce auquel le cadre narratif peut prendre forme. Dans *The Fantasy Role-Playing Game : A new Performing Art* (2001), Daniel Mackay repositionne les cadres sous la lunette du discours. Selon lui, le cadre narratif peut se fractionner entre deux modes verbaux, le premier étant le constatif et le second performatif (Mackay 2001, p. 55). Le mode constatif se compare à la didascalie d'une œuvre théâtrale en énonçant le cours des événements et en décrivant la spatialité d'une scène, tandis que le mode performatif est le domaine du dialogue incarné de vive voix, comme le ferait un comédien sur scène. Paradoxalement, les dynamiques du jeu de rôle sur table sont à la fois simples et complexes, dans la mesure où décortiquer chacune des interactions entre les cadres est ardu, mais que les rôlistes, même néophytes, nagent dans cet environnement sans même y réfléchir. Afin de fournir un complément d'information sur la dynamique des procédés du jeu de rôle sur table, celles-ci seront modélisées ci-après dans un schéma textuel.

L'exercice de modélisation entrepris dans le cadre de cette recherche s'est inspiré de recommandations d'auteurs œuvrant dans le courant de la pensée systémique pour être rapidement confronté à des frontières communes entre la théorie des cadres et plusieurs de leurs écrits, à commencer par cette définition : « un système dans une perspective est un sous-système dans un autre » (Lazlo 1981, p. 15), un peu à l'image des poupées russes énoncée plus tôt. Ensuite, concernant un système donné, Donnadiou et Karsky (2002) allient quant à eux l'environnement, au sens d'un « ensemble de processus extérieurs au système considéré »

(p. 39), en présentant trois paliers : le milieu englobant, le milieu extérieur et le milieu intérieur. Ces zones s'apparentent respectivement à un milieu social, à un milieu ludique et à un milieu narratif. L'activité sociale englobe bel et bien l'ensemble du jeu de rôle, tandis que le texte diégétique ne peut se mettre en place sans l'intermédiaire du système de règles qui lui est extérieur. Conséquemment, cette lecture propose de substituer le concept de cadre par celui de système. Elle utilise la taxonomie d'Edgar Morin (1977, p. 139) et argumente que le jeu de rôle sur table est composé d'un écosystème social : « Pour l'ensemble systémique dont les interrelations et interactions constituent l'environnement du système qui y est englobé » dans lequel interagit le système ludique avec le sous-système narratif, ce dernier défini par : « Tout système qui manifeste subordination à l'égard d'un système dans lequel il est intégré comme partie ». Ces systèmes sont modélisés à la **Figure 1**, qui servira ensuite d'appui.

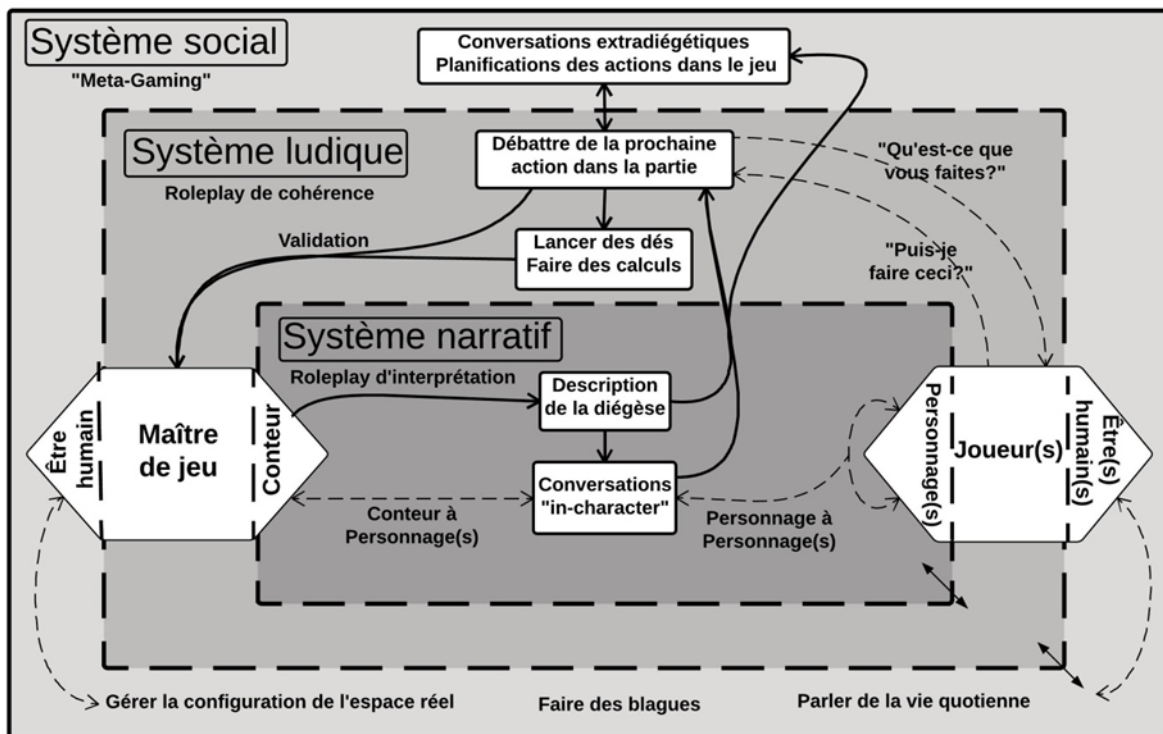


Figure 1 Interactions possibles entre les systèmes expérimentiels du jeu de rôle sur table

Le premier élément à remarquer à la lecture de ce modèle est l'emplacement des deux hexagones qui représentent l'asymétrie entre les fonctions du maître de jeu à gauche, face à celles des autres joueurs à droite. Sous une même entité, le rôle fluctue selon le système dans

lequel le participant opère. Tous se considèrent en tant qu'êtres humains lorsque vient le temps de parler de la vie quotidienne, alors que dès qu'il est question d'une action à entreprendre dans le jeu (Puis-je faire ceci?), la relation pivote aussitôt vers une qui accorde au maître de jeu une position d'autorité. À tout moment, un joueur peut contester cette autorité, par exemple en prétendant que la situation désavantageuse que le maître de jeu vient de décrire n'est due au fait que ce dernier désire se venger pour son sac de croustilles dévoré, et réclamer justice. Pareille anecdote permet d'illustrer que le système social, ou les liens d'amitié entre tous les participants et leurs tempéraments peuvent perpétuellement influencer le déroulement du système ludique. En ce qui concerne le type de discours émis, Cover convient qu'il est possible d'en distinguer deux : « *This level consists of two types of speech, off-record speech and narrative planning speech* » (2010, p. 96). Les conversations extradiégétiques sont tous les propos qui englobent les commentaires n'ayant aucun rapport avec le jeu ou le concernant de loin, comme une critique sur l'invraisemblance d'un règlement qui permet de soigner en quelques secondes la cheville fracturée de son personnage. Les propos qui planifient les actions ne font pas avancer le jeu non plus, mais y réfléchissent. Ils sont à la frontière du système ludique, à un point tel qu'un maître de jeu peut les proscrire s'il considère que se concerter entre joueurs brime la spontanéité et le libre arbitre<sup>11</sup>.

Le système ludique, c'est en quelque sorte le moteur du jeu de rôle. Dicté par les règles, mais appliqué par les joueurs selon leur bon vouloir, celui-ci s'apparente la plupart du temps à une boucle de jouabilité semblable à celle que les flèches du modèle articulent. Ces dynamiques, sujettes à variations selon différents jeux ou différents groupes, accordent généralement au maître de jeu le droit de passage vers le système narratif. Sur le schéma, le maître de jeu demande aux joueurs « Que faites-vous? » et écoute la réponse. En fonction de cette dernière, le maître de jeu demandera aux joueurs de faire un jet de dé si l'action représente un risque d'échouer ou la valide directement en enchaînant verbalement en mode constatif ou performatif, voire une combinaison des deux. Ce que dicte le maître de jeu n'est

---

<sup>11</sup> Ce type de discours peut s'assimiler au concept de « *metagaming* » qui consiste en partie à partager de l'information entre joueurs que les personnages ne devraient normalement pas pouvoir se transmettre.

pas forcément laissé qu'à ses caprices, puisque certaines règles peuvent orienter ou limiter ses options. Si un personnage a une haute statistique en perception auditive ou appartient à une espèce à l'ouïe surdéveloppée, il peut ajouter des détails sonores, à moins que le scénario qu'il utilise stipule clairement que dès qu'un personnage entre dans un espace en particulier, un texte du manuel doit être lu à haute voix. Le système ludique, englobant le sous-système narratif, peut exercer une énorme influence sur son processus, sans jamais oublier l'écosystème social, car nul ne sait quand le chat familial bondira sur la table afin d'interrompre (ou altérer!) le sermon du vilain.

C'est dans le système narratif que règne la narrativité la plus dense, d'où la couleur gris plus foncée. Dans ce sous-système, le maître de jeu devient conteur de la diégèse et/ou discute avec les joueurs en temps réel, comme s'ils se donnaient la réplique dans une pièce de théâtre improvisée. Dès que la situation narrative entraîne un changement dans l'espace, une question par rapport aux règles, une plaisanterie ou quelque interruption, le texte collaboratif se met momentanément en pause et passe au système qui le gère. À nouveau, dépendamment des types de joueurs et des types de plaisir recherchés, le temps passé à l'intérieur de chacun des systèmes est excessivement variable, l'usage de pointillés et de flèches à double sens qui délimite les encadrés sur le modèle tente de le rappeler.

Il est indéniable que l'approche de la systémique a beaucoup à offrir à la réflexion sur le jeu de rôle sur table. Dès lors qu'il est question d'êtres humains qui coopèrent, surtout asymétriquement, un savoir plus intéressé aux processus, aux interrelations et à l'organisation des composantes d'un système relève d'un angle d'approche pertinent appelé à être encore plus développé dans des études futures. Toutefois, maintenant qu'un aperçu des dynamiques est établi, il convient de changer cette perspective et d'isoler certains éléments pour mieux comprendre toutes ces allusions faites jusqu'ici sur la diversité des rôlistes et de la variabilité des styles de jeu, grâce à des typologies un peu plus hermétiques.

## 1.7 Les typologies de joueurs et les styles de jeu

Il existe autant de manières de jouer aux jeux de rôle sur table qu'il y a d'êtres humains, peut-être même plus, considérant qu'un joueur peut jouer différemment selon diverses circonstances. Dans l'espoir d'y voir plus clair, quelques auteurs se sont affairés à repérer des tendances et de les répertorier en typologies de joueur et en différents styles de jeu. En 1958, Caillois entame une démarche de classification des types de plaisir, qu'il nomme *Agôn* (la compétition), *Alea* (la chance), *Ilynx* (le vertige) et *Mimicry* (le simulacre) (p. 50-74). La lunette de Caillois observe les jeux en général, du poker au jeu du faire-semblant chez les enfants, et sert minimalement à affirmer qu'il existe une bonne variété d'approches ludiques. Il est prudent d'affirmer que selon les individus, certains types de plaisir ludique seront préférés à d'autres, comme un ennui vis-à-vis des jeux avec une grande part de hasard, une attirance pour participer à une ligue d'improvisation ou la recherche d'une compétition de haut calibre pour aspirer à l'ivresse d'une victoire méritée.

Dans un contexte plus circonscrit, Richard Bartle (1996) a analysé le comportement de joueurs dans les MUDs (*Multi-User Dungeons*), un MUD étant grossièrement résumé en tant que programme informatique qui permet de participer en temps réel et en multijoueur à une expérience de jeu d'aventure textuelle, à la manière de *Colossal Cave Adventure*<sup>12</sup> (William Growther, 1975-1977). Bartle propose un modèle sur deux axes : « *The x-axis goes from an emphasis on players (left) to an emphasis on the environment (right); the y-axis goes from acting with (bottom) to acting on (top)* » (1996), ce qui détermine quatre types de joueurs selon la préférence combinée sur chacun des deux pôles. Bartle n'est pas le seul à opposer deux axes pour obtenir ses cadrans. Le psychologue David Keirse (1998) dégage par exemple quatre tempéraments psychologiques inspirés du *Myers-Briggs Type Indicator*, soit artisan, gardien, idéaliste et rationnel. Dans un article de *gamasutra*, Bart Stewart (2011) combine les travaux de Bartle (1996) et Keirse (1998) auxquels il ajoute le modèle DGD1 de Bateman et Boon (2006), prétextant qu'il comble les lacunes :

---

<sup>12</sup> Ou simplement appelé *Adventure*.

*The DGD1 model fills in the gaps between the Bartle Types. A gamer who knows that his preferred style of play is balanced between exploration and achievement, or a combination of Strategic (Rational) and Logistic (Guardian) play, who was told he « didn't fit » the Bartle model, can now understand himself to be representative of the Conqueror play style as described by the interstitial DGD1 model. Rather than invalidating the Bartle Types, the DGD1 model deepens and refines that model of play styles (2011).*

Stewart va encore plus loin dans sa quête d'unifier le savoir taxonomique des joueurs, mais passe malheureusement sous silence celui de Sean K. Reynolds (2003)<sup>13</sup>, un modèle sur deux axes de la même lignée qui cible directement le jeu de rôle sur table (**Figure 2**). Cette affiliation incite à préférer ce modèle dans le cadre de cette étude, malgré un risque de manquer certaines subtilités des autres modèles. D'un autre côté, Stewart conclut de toute façon « *not just one or two but many of the most well-known theories of play style and game design are closely related to each other and to a general model of personality* » (2011).

Ces propositions sont de plus conçues dans une perspective où la compétitivité est présente, alors que c'est rarement le cas autour de la table de jeu de rôle.

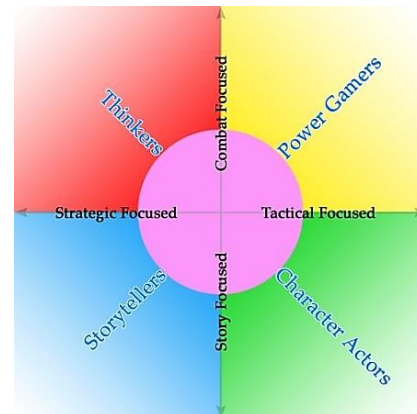


Figure 2 Typologie de rôlistes selon Reynolds (2003)

Horizontalement, Reynolds oppose la stratégie à gauche à la tactique à droite, sachant que « *Strategic means a perspective larger than the immediate future and surroundings [and] Tactical means a perspective limited to the immediate future and the immediate surroundings* » (2003). L'axe vertical sépare l'histoire en bas et le combat en haut. Le cadran qui marie stratégie et combat définit le « *thinker* », ou un type de joueur qui maximise ses forces et minimise ses faiblesses sur le long terme, que cela fasse sens ou non, et qui accumule chaque indice pour résoudre le moindre mystère rencontré. Son équivalent tactique, le « *power gamer* » optimise quant à lui chacun de ses mouvements sur la grille des déplacements, ne

<sup>13</sup> Reynolds a conçu ce modèle à partir d'une analyse de marché de *Wizards of the Coast* conduite en 1999, soit le rapport Dancey (2000), qui sera réutilisé plus tard.

néglige aucun petit bonus et sous-pèse chaque solution pour opter pour celle qui l'avantage le plus dans l'immédiat. Le cadran en bas à gauche concerne le « *storyteller* ». Ce joueur est intéressé par un arc dramatique de qualité et module ses choix en fonction de l'impact qu'ils auront sur l'histoire, même si cela implique que son personnage perde des ressources ou souffre. Finalement, le « *character actor* » joue son personnage dans le moment présent, en débordant de créativité pour l'incarner de vive voix et en respectant coûte que coûte les pulsions de ce dernier.

À n'en pas douter, appartenir à l'une ou l'autre de ces catégories caricaturales n'exclut pas des comportements issus de tout autre cadran. Un joueur n'aura pas nécessairement les mêmes motivations dépendamment du jeu auquel il joue ou du groupe dans lequel il se trouve. Cover insiste même sur le fait que différents types de joueurs peuvent se côtoyer autour d'une même table, avec les frictions que cela risque d'entraîner : « *my experience with TRPGs shows that different types of players exist even within one group. One player in a group may enjoy acting out his or her character while another may just want to fight battles (what is commonly called "hack and slash" gaming)* » (2010, p. 169). Le *Dungeon Master's Guide* de la 5<sup>e</sup> édition de *Donjons & Dragons* utilise toujours des termes analogues pour avertir les maîtres de jeu à ce niveau. Nul besoin de modéliser quoi que ce soit, il survole vers les premières pages « *acting, exploring, instigating, fighting, optimizing, problem solving [and] storytelling* »<sup>14</sup> (Crawford *et al.* 2014, p. 6), incitant les maîtres de jeu à connaître les goûts des joueurs pour mieux préparer les parties. Ce n'est d'ailleurs pas d'hier que le jeu *Donjons & Dragons* place le maître de jeu dans une position de responsabilité sur l'ensemble de l'expérience, un supplément de la seconde édition stipulant cette fois dès sa première ligne : « *The dungeon master's task is not an easy one. On his shoulders rests the responsibility for the whole game. It is the DM's job to make sure that everyone, himself included, has a good time* » (Connors et Jaquays 1990, p. 3). L'ouvrage détaille ensuite non pas des types de joueurs, mais des styles de jeu :

---

<sup>14</sup> Il s'agit en somme des principales actions que les joueurs sont amenés à faire dans le jeu.

*Style [such as hack and slash, historical simulation, political play, silly game...] encompasses a variety of features : the pace of game play (fast or slow), the way a DM interacts with his players, the ratio of combat to puzzle-solving or role-play, how problems are solved, the humour level in the game, the ratio of dangers to rewards, and so on. Play styles are as varied as the people who play the game, though most will fall into the styles listed [in this book] (Connors et Jaquays 1990, p. 9).*

Les auteurs sous-entendent de la sorte que toute apparence d'incompatibilité se surmonte par un savoir-faire : « *While no style is inherently bad or good, right or wrong, it's important to match play style with the overall personality and desires of the group* » (Connors et Jaquays 1990, p. 9) et rappellent que « *After all, part of being a good dungeon master is managing relations with your players* » (p. 3). Cela va sans dire, types de joueurs et styles de jeu sont deux variables intimement liées à l'écosystème de la table du jeu de rôle et exercent une influence considérable sur son expérience globale. Quand cette chimie ludicosociale est considérée satisfaisante, les joueurs font souvent vaguement allusion à avoir eu « une bonne immersion », ce qui pousse à se pencher désormais sur cet énigmatique concept.

## **1.8 L'immersion**

Dans l'introduction de leur ouvrage collectif *Immersive Gameplay : Essays on participatory media and role-playing*, Evan Torner et William J. White mettent en garde vis-à-vis de l'utilisation du terme « immersion », argumentant que chacune des définitions rencontrées exubèrent la subjectivité. L'immersion est selon eux un concept personnel à chaque individu et variable selon les contextes, véhiculant qui plus est plusieurs connotations dans son bagage sémantique. C'est ainsi qu'ils statuent :

*immersion in media is personal, escapist, emotional, about presence and concerned with interaction with participants and environment. Immersion is a subjective experience and different for all involved : competitive gamers immerse themselves in tournaments, simulationists prefer photorealistic environments, and narrativists become deeply involved only when they perceive the arc of a story during play (Torner et White 2012, p. 5).*



Torner et White (2012) font allusion aux termes « *simulationists* » et « *narrativists* », qu'ils complèteraient normalement par « *gamists* », faisant probablement référence à la « *GNS Theory*<sup>15</sup> » développée sur le forum *The Forge*<sup>16</sup> par Ron Edwards vers la fin des années 90. Cette théorie devenue tentaculaire renvoie à la fois au choix d'un de ces trois mouvements pour gérer une situation donnée, à la ligne directrice d'un système de jeu, de même qu'à une prédisposition naturelle de certains joueurs. Ce dernier aspect n'est pas sans rappeler la typologie de Reynolds (2003), mais ici tripartite où le pôle du combat serait scindé. Dans ce registre, le simulationnisme respecte au mieux les règlements et la représentation du réel, tandis que le ludisme est plus souple pour favoriser la prise de risque et surmonter des défis de calculs. Toujours pour Torner et White « *[this] theory establishes that players come to any game with specific, oft-unarticulated expectations for play ("creative agendas"), and will suffer from a loss of "immersion" when these are not met* » (2012, p. 8). Or, des recherches sur la théorie LNS démontrent rapidement qu'une multitude d'interprétations et de débats à son sujet pullulent sur l'internet, tellement que le principal responsable de la théorie avoue lui-même que « *[The] "theory called GNS" is not only obsolete, it opens up all sorts of horrific and defensive mis-readings* » (Edwards 2004). Pour cette raison, la théorie LNS ne sera pas utilisée ici pour analyser l'immersion.

Dans le cadre d'une conférence tenue à Orc'idée 2013, Olivier Caïra présente ses propres réflexions au sujet de l'immersion dans le jeu de rôle sur table. Il introduit deux approches. La première est celle de Schaeffer (1999) qui évoque une « posture mentale » ou un « état scindé avec coexistence et interpénétration de deux mondes » et que Caïra oppose à celle de Ryan (2001) qui traite de « transparence du médium ». Rapidement, Caïra (2013) observe que cela ne colle pas au jeu de rôle sur table. Il est en effet difficile de parler d'une immersion sensorielle; le jeu de rôle sur table étant terriblement pauvre à cet égard. Peu importe la qualité des figurines, les joueurs sont constamment rappelés à leur positionnement dans le monde réel à chercher le bon dé à lancer ou encore la bonne page du bon livre de

---

<sup>15</sup> La théorie a été traduite en français avec l'acronyme LNS pour ludisme, narrativisme et simulationnisme.

<sup>16</sup> <http://www.indie-rpgs.com>

règles. Certes, un médium qui s'appuie sur l'imagination laisse sous-entendre une interface invisible. Or, c'est le langage le vrai vecteur de l'expérience et ce dernier est souvent cacophonique, constamment interrompu, remis en question et sujet à un rythme erratique. Pourtant, Caïra (2013) affirme que le jeu de rôle sur table a de particulier le fait que la contre-immersion fait partie du plaisir d'y jouer. Par exemple, les blagues et les commentaires faisant allusion à des référents culturels communs sont ici monnaie courante, alors qu'ils causeraient commotions dans une salle de cinéma. Néanmoins, Caïra (2013) remarque des réflexions qu'il juge plus pertinentes chez l'auteur Gordon Calleja (2011).

Le livre de Calleja tombe à point puisque, tout comme ce mémoire, il fonde sa recherche en partie sur la théorie des cadres : « *I decided to adopt Erving Goffman's metaphor of the "frame", following Gary Alan Fine's appropriation of Goffman's concept in his research on table-top role-playing game communities* » (Calleja 2007, p. 83). Après trois années de travail, Calleja publie un modèle sur six niveaux d'engagement (*involvement*) : affectif, kinesthésique, ludique, narratif, partagé et spatial, tout en précisant : « *The dimensions are experienced not in isolation but always in relation to each other* » (2011, p. 37) ce qui est compatible avec le système expérientiel très flexible et variable du jeu de rôle sur table. Cependant, il faut résister à l'envie de faire des violences interprétatives sur les branches du modèle construites pour explorer le jeu vidéo, comme l'engagement kinesthésique, ici plus ou moins présent. En fait, bien qu'il soit pertinent d'attribuer plusieurs types d'engagements aux rôlistes, la suggestion de Calleja (2011) qui consiste à les considérer sur deux strates (micro et macro) s'impose comme beaucoup plus signifiante pour pousser la réflexion de l'immersion.

Calleja (2011) désigne par micro un engagement « *in the moment of play* » et par macro « *[a] form of ongoing motivation to interact with the game* » (p. 37). Selon lui, les joueurs les plus passionnés continuent d'être engagés dans le jeu même lorsqu'ils n'y jouent pas. Le maître de jeu est particulièrement concerné par cette idée, lui qui est souvent chargé de préparer la prochaine aventure. Dans une campagne à long terme, un maître de jeu peut par exemple utiliser les périodes entre les séances pour songer aux retournements de situation possibles de l'histoire (engagement narratif), tandis qu'un joueur peut réfléchir pendant des heures aux points d'investissement qu'il a remporté à la fin de la dernière séance (engagement

ludique). L'engagement macro prend donc par extension une part considérable dans la vie du rôliste en étant impliqué quand celui-ci consulte les forums, quand il dessine son propre personnage ou des cartes du prochain lieu de l'aventure, quand il raconte à quelqu'un les faits saillants de la dernière partie, jusqu'à se manifester dans le visionnement d'une séquence particulièrement inspirante d'un film. Par conséquent, il est permis de conclure que même en dehors de son écosystème, le jeu de rôle sur table persiste dans l'esprit de ses participants.

Dans *Hamlet on the Holodeck*, Janet Murray décrivait l'immersion comme une métaphore qui exprime une sensation d'être plongé psychologiquement dans une autre réalité (1997, p. 98). Est-ce possible dans le jeu de rôle sur table? Peut-être. Au fond, tout dépend de l'interprétation du concept. Suffit-il d'opposer les commentaires extradiégétiques au roleplay? L'immersion du jeu de rôle sur table se brise-t-elle à toutes digressions du récit? À défaut d'obtenir une réponse claire et arrêtée dans la littérature rôliste, peut-être que des enquêtes sur le terrain sauront éclaircir l'opacité du terme.

## 1.9 La remédiation

Le mot « média » renvoi à plusieurs significations. Il peut désigner les médias d'informations, comme les médias de la presse écrite et des bulletins télévisés, ou peut signifier une forme de transport physique ou électronique de données, comme un transfert de données par le médium<sup>17</sup> d'une clé USB. L'art peut aussi être véhiculé par un média. La musique et le cinéma par exemple, créent des œuvres médiatiques sous formes de pièces sonores et de films qui transmettent des histoires et des émotions aux personnes avec qui elles entrent en contact. Les médias sont vivants. Ils naissent et se peaufinent au fil du temps. Pour chacun d'eux, les praticiens développent de nouvelles techniques et de nouvelles idées, tandis que les chercheurs étudient leur histoire et leur fonctionnement. En outre, les médias entretiennent des relations avec les autres médias qui les entourent. Quand de nouveaux médias apparaissent, ils manifestent la capacité de faire quelque chose en mieux. Ils imitent le

---

<sup>17</sup> Le mot médium agit à titre de média au singulier, bien que média s'utilise également au singulier comme au pluriel.

langage et les signes des médias qui précèdent, puis proclament se rendre là où nul autre média n'a pu encore aller. En réponse, les médias qui se retrouvent menacés, développent des stratégies pour subsister et choisissent leurs batailles en se perfectionnant là où ils excellent et en délaissant les flancs où ils seront vaincus. À tout moment, un nouveau média peut remuer les braises d'un ancien, et vice-versa. Ce n'est pas une évolution linéaire, mais une constellation médiatique d'influences perpétuelles. Étudier un média, c'est donc forcément étudier ceux qui l'entourent.

La rédaction de l'argumentaire ci-dessus est redevable au travail de Bolter et Grusin (1999) et est par endroits directement paraphrasé de leur livre *Remediation : Understanding new media*. Le propos de Bolter et Grusin insiste sur des relations qui « honor, rival, and revise » les médias entre eux et martèlent qu'aucun média n'évolue « in isolation from [each other], any more than it works in isolation from other social and economic forces » (1999, p. 15). C'est du moins le cas du jeu de rôle sur table, comme l'a d'ailleurs déjà constaté Caïra : « Comme la plupart des jeux de société, le jeu de rôle n'est pas une création ex nihilo, mais le fruit d'une série de glissements, variante après variante, du wargame au récit interactif » (2007, p. 14). Cette section propose de survoler sa genèse (1.9.1), d'entamer un détour du côté du jeu de rôle sur ordinateur (1.9.2), pour revenir du côté des tables virtuelles (1.9.3).

### **1.9.1 Du sable au papier**

Appuyée par des archives de témoignages de Gary Gygax, l'un des créateurs de *Donjons et Dragons*, David (2016) soulignait plus tôt que l'apparition du roleplay n'est pas l'ultime point de départ pour dresser l'historique du jeu de rôle sur table, puisque des joueurs de wargames s'amusaient bien avant à incarner des personnages autour de la table de jeu. Le designer de jeu Wilf Backhaus (2000) raconte une expérience de ce genre avec *The modern war in miniature : A statistical analysis of the period 1939 to 1945* (Korns 1966) :

*Korns' idea (appearing on pages 9 to 20) was for a War Game involving two players and a judge. The players sat in separate rooms contemplating maps upon which they marked the positions of their men. The Judge was in a third room with a large sand table upon which all of the miniatures were laid out. Every so often the players were allowed to come and look over the situation on the sand*

*table but most of the time the Judge would come and chat with the player*  
(Backhaus 2000).

Le jeu de Korns permettait de simuler la situation d'un commandant d'armées qui donne des ordres en fonction de rapports de déplacement de troupes que le juge lui livre. Les deux opposants n'ont pas accès aux mêmes informations, ce qui fait écho au brouillard de guerre qu'utilisent aujourd'hui beaucoup de jeux vidéo. Backhaus (2000) donne ensuite un exemple de verbatim d'une partie et force est de constater que ses écrits s'apparentent effectivement au roleplay de cohérence ou de la dynamique entre le système social et le système ludique.

À ce concept d'arbitre et de discours narratif, l'auteur Matt Barton joint une autre donnée à l'équation, celle des jeux de simulation de baseball : « *all of these games attempt to recreate the excitement and anticipation of baseball using a combination of cards and dice* » (2008, p. 13). Par exemple, *Strat-O-Matic* (1961) place les participants dans des positions de gestionnaires d'équipe où ils doivent décider de l'ordre des frappeurs, de la position de tels et tels joueurs sur le terrain, puis d'utiliser des dés pour générer des résultats sur des tableaux : « *We can clearly see how this type of game has much in common with D&D* » (Barton 2008, p. 14). En effet, tout comme *Donjons & Dragons*, les participants simulent à l'aide de papier et de crayons des personnages en fonction de capacités réelles (ou dans le cas de D&D, en fonction de conventions de la fantasy) et font performer des colonnes de chiffres dans un contexte diégétique.

*Donjons & Dragons* c'est aussi, selon cette fois Shannon Appelcline (2014, p. 7), la convergence de deux modes effervescentes dans les États-Unis des années 60 sous la forme de la série romanesque *The Lord of the Rings* (J.R.R Tolkien, 1954)<sup>18</sup>, immensément populaire, et

---

<sup>18</sup> Peterson (2012) nuance que « *Dungeons & Dragons is a generic setting, an amalgamation of various fantasy sources rather than the world of a particular author* » (p. 82-83), Gygax étant depuis sa tendre enfance un avide lecteur de *pulp fiction* (Witwer 2015, p. 21-24), un phénomène littéraire qui a contribué à l'essor de la fantasy aux États-Unis de la première moitié du 20<sup>e</sup> siècle.

du wargame *Tactics* (Charles Roberts, 1953). S'il fallait auparavant se prémunir de dizaines et de dizaines de figurines et d'un accès à des tables de sable pour s'adonner au wargame, la compagnie que fonde Charles Roberts (qui deviendra le géant *Avalon Hill*) permet aux américains d'en faire l'expérience sous la forme de jeux de plateau, ce qui s'avère moins dispendieux, donc plus accessible. Ainsi, sous l'influence de ces deux tendances, Gary Gygax et Jeff Perren flaireront le potentiel de vente du mélange des deux et publieront *Chainmail* (1971), duquel le premier système de règles de *Donjons & Dragons* sera grandement inspiré. Quand ce dernier est enfin publié, il se compose en trois livrets, chacun arborant ce sous-titre : « *Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures* » (Arneson et Gygax 1974). Cette précision sur la couverture confirme un attachement au wargame, mais aussi un désir de se distancer de la table remplie de sable qui lui est associée, au profit du papier et de crayons. Vraiment, la naissance du jeu de rôle sur table démontre cette relation étroite avec son contexte social et économique dont parlent Bolter et Grusin (1999), tout comme une relation d'hommage et de rivalité avec les autres médias ludiques qui l'encerclent alors.

Si le jeu de rôle sur table continuera de parfaire son art à l'intérieur de son propre média<sup>19</sup>, un nouveau apparaît au cours de ces mêmes années : le jeu vidéo. Ce dernier s'inspirera grandement du jeu de rôle sur table, mais lui retournera-t-il l'ascenseur?

### 1.9.2 Le jeu de rôle sur ordinateur

Il en a été question en introduction, *Donjons & Dragons* a exercé une énorme influence sur le jeu vidéo. Déjà, l'un de ses pionniers avoue candidement s'être inspiré du fameux jeu de rôle dans la création d'un des premiers ludiciels : « William Crowther<sup>20</sup>, le concepteur de la première version d'*Adventure* (1976), a explicitement exprimé qu'il s'agissait d'une tentative

---

<sup>19</sup> La série en 4 volumes d'Appelcline, *Designers & Dragons*, dresse un historique remarquable à ce niveau, des années 70 aux années 2000.

<sup>20</sup> Crowther est réputé comme étant le fondateur de la fiction interactive et du jeu d'aventure sur ordinateur (Barton 2008, p. 25).

d'adapter *Dungeons & Dragons* pour l'ordinateur » (Lessard 2015). Aux yeux de Barton par contre, *Adventure* ne se classe pas comme un jeu de rôle sur ordinateur : « *Although many people acknowledge [it as so], Adventure is not a CRPG* » (2008, p. 26). Alors, la question demeure entière, comment faut-il définir le jeu de rôle sur ordinateur?

Dans l'avant-propos de son livre intitulé *L'histoire du RPG : Passés, présents, futurs*, Raphaël Lucas (2014) se pose justement cette question. D'entrée de jeu, Lucas souligne un problème par rapport au genre. Plutôt que d'en être un en tant que tel, l'intitulé RPG se greffe à d'autres genres et sous-genres, comme *JRPG*, *tactical-RPG*, *action-RPG*, etc. Lorsqu'il regarde du côté des mécaniques de jeu récurrentes, Lucas invoque les propos d'Erwan Le Breton, directeur créatif de la marque *Might and Magic* (Ubisoft), qui retient : « la durée de vie, les mécaniques de combat dont les résultats sont liés au combattant et au hasard, et une notion de développement de personnages sur la longueur » (Lucas 2014, p. xviii). Il faut donc en conclure que le jeu de rôle sur ordinateur ne conserve que l'aspect technique du système de règles; la notion de rôle étant au mieux reléguée au sens de « poste » comme le dictait *Donjons & Dragons* à ses origines. Le joueur solo joue le rôle d'un guérisseur, d'un voleur, d'un magicien, ou incarne plusieurs personnages à la fois, mais demeure libre de se comporter comme il l'entend, puisqu'il ne s'agit pas ici de respecter un roleplay de cohérence, tel que le jeu de rôle sur table l'exige depuis<sup>21</sup>. Le site web *Mobygames*<sup>22</sup> répertorie, de 1982 à 2014, 126 jeux vidéo à licence D&D ou AD&D. À l'intérieur de ce corpus, une panoplie de combinaisons de RPG et de sous-genres ont été développées, si bien qu'un joueur jouant exclusivement aux jeux vidéo pourrait ne pas du tout associer le jeu de rôle à une quelconque aptitude à être conséquent avec le psycho-social du personnage incarné. En gagnant de plus en plus d'importance dans la culture de masse, le jeu vidéo « finira au fil du temps par s'approprier le terme de RPG en en modifiant le sens » (Lucas 2014, p. xvii). Si le jeu de rôle sur table ne peut plus rivaliser avec la puissance de calculs de l'ordinateur, s'avoue-t-il vaincu? Non, il mise sur sa force pour subsister, c'est-à-dire sur son activité de groupe et sur

---

<sup>21</sup> Ironiquement, il est possible de dire en anglais : « *there is no roleplay in most computer roleplaying game* ».

<sup>22</sup> [www.mobygames.com](http://www.mobygames.com)

son maître de jeu; ce dernier à jamais plus flexible que toute machine. Or, le médium vidéoludique n'a pas dit son dernier mot.

Pour du jeu de rôle sur ordinateur à plus d'un intervenants, il faut revenir aux *Multi-User Dungeons*. Tout comme les premiers jeux d'aventures textuels, les MUDs tirent aussi leurs influences du premier jeu de rôle sur table : « *Virtual worlds borrow from RPGs at all levels. MUD1 [Bartle et Trubshaw, 1978]'s level system came from D&D [and] The DikuMUD [Hammer et al., 1990] codebase draws heavily on first edition (AD&D)* » (Bartle 2003, p. 73). En utilisant l'appellation « *virtual worlds* » les programmeurs trahissent leur intention de créer dès le départ des univers imaginaires. En fait, certains MUDs comme LPMuds (Pensjö, 1989) et AberMUDs (Acott et al., 1989) font beaucoup plus que de cumuler multijoueur, exploration de mondes virtuels persistants et systèmes de montée en niveaux; ils vont jusqu'à incorporer la notion d'arbitre. Les tâches de ces « *wizards* » varient ou alternent entre le développement du logiciel, la gestion de la communauté et l'arbitrage dans le déroulement du jeu : « *The player-moderated style of gaming is perhaps closer to traditional role-playing than the others. It is unusual in that it tends to be a group-written story rather than being guided by one gamemaster* » (Campbell et Cox, 1999). Conséquemment, il faut insister sur le fait qu'ici plusieurs maîtres de jeu travaillent sur l'univers du jeu, que plus d'une dizaine (jusqu'à plusieurs centaines) de joueurs peuvent l'habiter en même temps et que toutes les communications s'effectuent par clavardage. Concrètement, ces composantes rappellent anachroniquement le MMORPG, une déclinaison du jeu vidéo RPG massivement multijoueur qui succédera aux MUDs, un genre dont les pratiques sont somme toute très distinctes du jeu de rôle sur table.

« [S]ourd, muet, idiot et dénué d'imagination, l'ordinateur fait un bien piètre maître du donjon » (Lessard 2015). Ainsi, comme le veut le dicton : « si vous ne pouvez pas les vaincre, joignez-vous à eux », le jeu vidéo des années 2000 et le jeu de rôle sur table tentent une fusion en intégrant le maître de jeu humain à l'expérience de *Neverwinter Nights* (BioWare, 2002) :

*Neverwinter Nights was conceived [...] as the ultimate pen-and-paper role-playing game simulation. BioWare's goal with the project was to try to capture*



*the subtleties of a pen-and-paper role-playing session in a computer game, including a fully featured Dungeon Master with full control over the game world as it unfolds, and an extremely approachable toolset to allow nontechnical users to make basic content [...] (Greig et al. 2002).*

Cette déclaration, extraite d'un post-mortem des développeurs, témoigne d'une volonté d'encapsuler sous format vidéoludique les subtilités de l'expérience du jeu de table en misant sur un éditeur de carte accessible, ainsi que sur des fonctionnalités analogues à celles d'un maître de jeu traditionnel : « *With such a powerful tool at their disposal, talented Dungeon Masters wasted no time crafting excellent campaigns [...] Neverwinter Nights isn't so much a game as a highly expandable do-it-yourself CRPG kit* » (Barton 2008, p. 373). Or, le joueur désirent créer sa partie de jeu de rôle à l'ordinateur s'aperçoit vite que le jeu se déroule en temps réel et non en tour par tour, que de modifier des règles est presque impossible et que, à moins qu'il ne prenne ses dispositions en ce sens, l'écosystème social est quasiment effacé. Le « maître de donjon » peut bel et bien faire du design de niveaux et clavarder en direct à travers des PNJs, mais il demeure contraint ailleurs par les limites technologiques d'un programme informatique (mémoire, *assets*, etc.) et, à moins d'être très imaginatif, ne peut manipuler le temps et l'espace comme le permet l'oralité du jeu de rôle sur table. En dépit du discours qui entoure *Neverwinter Nights*, ce n'est pas tout le monde qui est convaincu : « *The reality [...] simply couldn't live up to the prerelease hype [...] and the adventure creation tools were everything they promised to be, but they were so complicated many gamers might have been better off just learning C++ [un langage de programmation]* » (Rausch et Lopez 2004). Pour l'industrie du jeu vidéo, ce ne sera que partie remise, puisque *Neverwinter Nights* « *open[s] the floodgates for user-generated content* » (Barton 2008, p. 371) et des tentatives de réussir là où il échoue se succèdent, encore aujourd'hui.

Pour preuve, *Sword Coast Legends* (Digital Extremes, 2015) a encore tout récemment centré sa promotion sur une expérience qui rivalise encore avec celle du jeu de rôle sur table, tel qu'indiqué sur sa page web officielle<sup>23</sup> :

---

<sup>23</sup> <https://swordcoast.com/about>

*Sword Coast Legends offers an all-new way to enjoy the time-tested magic of playing Dungeons & Dragons as a shared storytelling experience [and] also brings the roleplaying dynamic between players and Dungeon Masters to life with DM Mode, a first-of-its-kind real-time experience in which Dungeon Masters guide players through unique customizable adventures. In DM Mode, the Dungeon Master engages players and empowers them to have fun in a way that suits the party best while creating a tailored, non-adversarial 4 with 1 experience that any RPG or pen-and-paper fan will enjoy.*

*Sword Coast Legends* offre de particulier que le joueur qui incarne le rôle de maître de jeu ne fait pas que du design de niveaux, mais peut aussi improviser de nouveaux pièges et influencer les créatures au fur et à mesure que le groupe de joueurs les rencontre, une tâche qu'un maître de jeu peut normalement faire au cours d'une séance de jeu de rôle sur table. Ici, une jauge « *DM threat* » régule les menaces que le maître de jeu peut déployer pour l'aider à juger de la difficulté appropriée, mais ultimement, celui-ci a le pouvoir de rendre impossible la réussite d'une zone (ou de la faciliter), expliquant cet intrigant « *tailored [and] non-adversarial* ». Malgré ses aspirations, *Sword Coast Legends* connaît un succès critique mitigé, atteignant une moyenne de 61% sur le site *Metacritics*<sup>24</sup> qui combine 39 textes de différentes presses. Beaucoup accordent au mieux à *Sword Coast Legends* une campagne narrative solo convenable, mais la plupart s'entendent sur la déception du « *DM Mode* », le pilier de son discours promotionnel. Un internaute l'exprime en s'appuyant sur l'argument de la limite de la technologie :

*Though the Dungeon Master mode lets you create lengthy campaigns complete with custom quests, party members, NPCs, items, monsters, and more, it still somehow feels restrictive compared to the actual experience. Like any game that can include house rules, playing the physical game trumps the digital one because there are so many more options in gameplay and interaction with other players; the digital nature of the game takes away some of that possibility (Boykin 2015).*

La possibilité de créer facilement des règles maison et l'interaction directe avec les joueurs par opposition à une expérience régulée par une interface digitale opaque

---

<sup>24</sup> <http://www.metacritic.com/game/pc/sword-coast-legends>

disqualifierait l'expérience vidéoludique au profit d'une qui se rapprocherait davantage de l'expérience présentielle entre amis comme, poursuit-il : « *Tabletop Simulator* [Berzerk Studios, 2015] or *just plain Skype calling* [to] *remove some of the strings attached to digital campaign creation* » (Boykin 2015). Boykin soulève le point que la venue des tables virtuelles est peut-être une solution plus réaliste pour les joueurs enclins à utiliser la technologie comme support au jeu de rôle sur table. Cette voie est explorée ci-après.

### 1.9.3 Les tables virtuelles

Peut-être à force d'être déçu par le médium vidéoludique, des espaces virtuels permettant de jouer à du jeu de rôle sur table à distance se sont développés en filigrane. Ce désir enfoui du jeu distanciel prédate même l'ère des MUDs :

*From quite early in the history of interactive multi-user computing, systems supported "conferences" where people could talk together. Each message scrolled up the display, tagged with the sender's name. While intended for serious long-distance discussions, they rapidly acquired recreational use too, and people began playing Dungeons & Dragons over them (Campbell et Cox 1999).*

Loin de s'estomper, un sondage conduit par WotC émet des statistiques sur des proportions étonnamment élevées sur les joueurs à jouer en ligne aux jeux de rôle sur table au tournant du millénaire : « *Internet Gaming : 51% of the TRPG players report that they have ever played a game on the internet. 28% report that they play an internet game monthly [and 42%] currently play with computer assistance* » (Dancey 2000). À l'évidence, la technologie liée au jeu de rôle sur table gagne en intérêt. En prenant pour acquis qu'un bassin de joueurs utilise des programmes informatiques pour jouer au jeu de rôle sur table, il n'est pas étonnant que des compagnies tentent subséquemment de développer des logiciels de table virtuelle (*virtual tabletop* ou *VTT*) pour s'accaparer ce marché. Juillet 2012 représente un mois mouvementé dans ce domaine, puisque celui-ci représente à la fois l'annonce de la compagnie Paizo à développer son propre logiciel, de même que le retrait de WotC à le faire :

*WotC has just sent out [a] "DDI Broadcast", informing users of the impending cancellation of the D&D Virtual Table, which will cease operation on July 30th*

2012. This comes from *Wotc\_Josh from the group D&D Insider Beta, and closely follows Paizo's own announcement about their new VTT, "Paizo Game Space"* (Morris 2012).

Ni une ni l'autre de ces entreprises ne mèneront leur projet respectif à terme. Au final, ce seront des équipes plus réduites qui réussiront à s'imposer. À travers des dizaines d'applications de qualité très variables, parfois issues d'un seul programmeur, deux produits parviennent à se rencontrer au sommet : *Roll20* (roll20.net), un site web lancé officiellement en 2012, et *Fantasy Grounds* (Smiteworks USA), un logiciel payant fondé en 2009. Étant considérés comme suffisamment représentatifs de l'ensemble de l'offre, seuls ces deux programmes seront étudiés, par souci de concision.

Une table virtuelle tente de reproduire sous forme numérique les fonctionnalités courantes du jeu de rôle sur table. Les discussions par vidéoconférence sont optionnelles. Les joueurs peuvent utiliser des microphones ou se servir d'une fenêtre de clavardage intégrée. Le maître de jeu est le plus souvent l'hôte du serveur ou possède un compte client plus onéreux. Il a accès à l'ensemble des fonctionnalités, tandis que les joueurs sont limités aux actions qui impliquent leurs personnages. Le maître de jeu détient un ensemble de fichiers qui forme le système de règles, alors que les joueurs n'ont souvent besoin que des fiches de personnages intégrées à même l'interface, qu'ils peuvent éditer. Des hyperliens raccourcis permettent d'exécuter diverses actions liées au déroulement de la partie, généralement des lancers de dés dont le résultat est visible pour tous ou envoyé secrètement au maître de jeu. Si ces données sont correctement synchronisées, des calculs automatiques peuvent s'opérer. Par exemple, un personnage cible un ennemi avec une attaque. En un seul clic, le programme calcule aléatoirement si l'action a réussi et si c'est le cas, des points de dégâts, eux aussi aléatoires, sont retranchés de la fiche de l'ennemi. Le détail de l'opération apparaît dans la fenêtre de discussion, même qu'un texte automatisé peut s'afficher si cet adversaire est vaincu. Ainsi, lors de situations plus complexes, comme un sort offensif qui exigerait qu'une dizaine de créatures fasse l'une après l'autre des jets de dés pour y résister, il y a beaucoup moins de manipulations, donc une économie de temps. Toutes ces fonctionnalités sont bien sûr mises en avant-plan dans le discours promotionnel qui oscille de manière évidente entre hommage et rivalité.

Sur la page d'accueil de *Roll20*<sup>25</sup> est inscrit noir sur blanc :

*Roll20* est une suite d'outils digitaux faciles à utiliser qui **agrémente** les jeux de rôle papier. Que vous l'utilisiez en ligne avec nos tables virtuelles ou en personne grâce à nos applications de fiche de personnage et de lancé [sic] de dé, *Roll20* vous fera **gagner du temps** et vous permettra de vous concentrer sur **l'amélioration de ce que vous préférez** dans les jeux de rôles [...] Alors **que ce n'est pas toujours aussi bien que de pouvoir se réunir autour d'une table**, notre système de chat audio-vidéo vous aide à voir et entendre vos partenaires [...] *Roll20* possède aussi des dés en 3D [...] **pour que vous puissiez partager ensemble** l'excitation [...] Vous n'avez pas besoin de papier [alors] **vous n'aurez plus à avoir peur** de perdre votre fiche (le chercheur souligne).

De la sorte, l'application web essaie à la fois de mettre l'accent sur ses forces et de minimiser ses faiblesses. Elle est consciente que son principal reproche sera l'amenuisement du rapport humain, ce pourquoi elle l'avoue en premier en se défendant qu'elle possède au moins un système de chat et que l'excitation d'un lancer de dé est préservé (selon eux) à travers un écran. En dehors de cet aspect, *Roll20* fait gagner du temps, agrémente, améliore le bon vieux jeu de rôle tant apprécié. Il ne suffit maintenant que de prouver qu'il est plus difficile de perdre une fiche en papier qu'une fiche numérique. *Fantasy Grounds*, quant à lui, présente ses arguments sous la forme d'une vidéo nostalgique de la bonne vieille époque du papier<sup>26</sup>, sauf que chaque argument présenté est soutenu à l'écran par une fonctionnalité que le logiciel peut apparemment faire en mieux. Moins nuancé, il corrobore les observations de Bolter et Grusin : « *these new media are doing exactly what their predecessors have done : presenting themselves as refashioned and improved versions of other media* » (1999, p. 14-15). Tout indique que la remédiation continuera d'œuvrer. La question n'est pas si oui ou non les tables virtuelles auront un impact à moyen et à long termes sur le jeu de rôle sur table traditionnel, mais comment.

---

<sup>25</sup> <https://roll20.net/>

<sup>26</sup> <https://www.fantasygrounds.com>

## Chapitre 2 Cadre méthodologique

### 2.1 Contexte

Il existe peu de ressources académiques qui témoignent d'une certaine réalité ethnographique récente par rapport aux jeux de rôle, sinon celle que fournit Caïra dans son livre de 2007. Bien qu'il traite surtout du milieu européen, confronter certains passages à des observations préliminaires d'une décennie d'intervalle suggère une transformation du paysage rôliste. Ici, une séance typique de jeu de rôle, dans l'introduction :

Les « rôlistes » sont autour d'une table. Un meneur de jeu (MJ) qui cache ses notes derrière un paravent de carton, et un à dix joueurs. Pas de plateau de jeu, **pas d'électronique**, pas non plus d'armures ni d'épées, juste des dés, du papier et des crayons, du soda, des biscuits, et cette phrase rituelle : « Que faites-vous ? » Une partie de jeu de rôle commence (Caïra 2007, p. 6, le chercheur souligne).

Il peut paraître surprenant que l'auteur prenne la peine de spécifier l'absence d'électronique à la table de jeu de rôle, la raison la plus probable étant une intention de le distancer du jeu vidéo, puisque s'en suit « pas d'armures ni d'épées » ces dernières associées à la pratique du jeu de rôle grandeur nature. Interprété autrement, « pas d'électronique » témoigne également d'un passe-temps dépourvu d'appareils numériques, tels des ordinateurs portables ou des téléphones intelligents. Pourtant, en portant une attention particulière aux publications partagées par les rôlistes sur les réseaux sociaux d'aujourd'hui, il est fréquent d'apercevoir sur des photographies divers périphériques s'immiscer sur maintes tables de jeu, allant du simple téléphone intelligent déposé près du joueur au projecteur accroché au plafond qui diffuse une image numérique au centre de la table. Bien qu'il soit pour l'instant difficile d'affirmer avec certitude qu'il s'agit ici d'une tendance répandue ou de rôlistes branchés marginaux, cette réalité observée sur les réseaux sociaux amorce quelques questionnements, d'autant plus qu'il n'est question que d'estimations lorsque les rôlistes sont dénombrés par territoires. Didier Guisérrix (1997), croisant des renseignements obtenus dans des magazines spécialisés avec des chiffres de ventes de jeux de rôle, arrivait en 1997 avec 400 000 rôlistes français, dont 100 000 réguliers, tandis qu'une rare étude du marché américain de WotC

obtenait 5,5 millions de rôlistes américains avec 2,25 millions de joueurs mensuels vers l'an 1999 (Dancey 2000). Or, malgré ces nombres somme toute élevés, Caïra évoque une communauté encore à construire :

Il est difficile de parler d'une « communauté » des rôlistes, tant du fait du relatif éclatement de ce milieu (pratique à dominante privée, faible organisation du milieu associatif, étroitesse du marché) que des clivages importants qui le traversent sur les bons « jeux » et surtout les « bonnes » manières de jouer. Brosser un portrait du jeu de rôle aujourd'hui revient donc à décrire un ensemble sociologique morcelé et des processus erratiques (2007, p. 32).

À nouveau, en l'espace d'une décennie, les technologies de l'information et de la communication viennent ébranler ce constat, puisque les rôlistes ont depuis migré des différents forums de discussion vers des réseaux sociaux un peu plus centralisés où ces « clivages », dont parle Caïra, se mélangent pour mieux se reséparer. Ainsi, bien que les rôlistes soient plus accessibles que jamais, ils demeurent morcelés à différentes échelles, tantôt rassemblés dans un groupe dédié à une gamme de produits et tantôt réunis autour d'une langue ou d'un lieu géographique, voire autour de critères encore plus spécifiques. À titre d'exemples, la page Facebook « *Dungeons&Dragons 5th edition* » compte plus de 100 000 abonnés, le groupe « Discussions de rôlistes », composé surtout de francophones européens monte à plus de 5 000 membres, « Québec jeux de rôle sur table » en comporte environ 1 700 et « *Story Games Québec* », moins de 100. À l'évidence, ce ne sont pas tous les rôlistes qui s'y retrouvent, puisque ces nombres ne représentent qu'une fraction du marché estimé plus tôt à plusieurs millions, voire dizaines de millions. Ces communautés de rôlistes en ligne représentent par contre un bassin de joueurs suffisamment important pour y mener une recherche de terrain axée sur les utilisateurs du web et de la technologie.

## 2.2 Problématique

Les réseaux sociaux tendent à rassembler de manière naturelle différents groupes de rôlistes aux profils variés. Des joueurs expérimentés de plusieurs années se mélangent aux néophytes et tous peuvent participer aux discussions et aux débats concernant la passion qui les unit. Par contre, tous ne partagent pas la même posture concernant les nouvelles technologies qui s'immiscent sur la table de jeu de rôle et il s'avère ardu de quantifier les

proportions de joueurs en faveur de leur adoption par rapport aux réfractaires. Il est par exemple difficile d'établir à quel point les points de vue véhiculés par les personnes qui participent activement aux discussions sont représentatifs ou non de la pensée générale. Sans enquête rigoureuse, ce sont les membres les plus actifs qui donnent l'impression d'une certaine prise de position, alors qu'il est possible qu'un tout autre constat puisse resurgir si l'ensemble d'une communauté est sondée de manière plus anonyme.

Alors que l'histoire du jeu vidéo est indissociable de ses innovations technologiques, le jeu de rôle sur table a été relativement exempté de pareils développements au cours de son histoire, sauf peut-être récemment. Les raisons sont-elles d'ordre culturel ou économique? Étendre la technologie du jeu de rôle est-il souhaitable? Est-ce un feu de paille, un cul-de-sac, ou au contraire est-ce là une nouvelle perspective pour réfléchir à une famille de jeux qui ne demande qu'à être réinventée? Qu'en pense la communauté?

## **2.3 Objectifs de la recherche**

Cette recherche s'intéresse aux rôlistes, en observant plus particulièrement ceux du Québec. Elle désire premièrement connaître les divers profils de joueurs de jeux de rôle sur table qui s'y trouve et les confronter à au moins un autre échantillonnage. Cette étude espère ensuite recueillir et compiler des données sur l'aménagement des tables de jeu de rôle avec un regard plus spécifiquement tourné sur l'utilisation ou l'absence d'utilisation de dispositifs technologiques. Elle porte une attention particulière à la séance active de jeu de rôle (autant présente que distancielle), mais inclut les comportements extérieurs comme la préparation du maître de jeu entre les séances et les habitudes de spectatorialité en ligne. Enfin, en se comparant à au moins une autre étude similaire, elle aspire à émettre des statistiques et certaines conclusions sur la position du Québec face aux enjeux technologiques qui touchent le jeu de rôle sur table, de même que proposer des recommandations aux maîtres de jeu désirant incorporer la technologie à leur design d'expérience.



## 2.4 Questions de recherche

Ce travail a cherché à susciter auprès d'une communauté des arguments pour ou contre la venue de la technologie dans un média qui en est à ce jour majoritairement dépourvu.

Question principale :

- Quelle place occupe actuellement la technologie dans l'aménagement de la table de jeu de rôle au Québec et pourrait-elle s'en approprier davantage?

Sous questions de recherche :

- Comment les rôlistes du Québec se comparent-ils à ceux d'ailleurs?
- Quels sont les périphériques et les logiciels les plus employés et à quoi servent-ils?
- Quels sont les enjeux du jeu de rôle sur table face à la technologie?
- Comment se positionne la communauté rôliste québécoise face aux enjeux technologiques et en quelles proportions?
- Comment est perçu et souhaité l'avenir du jeu de rôle sur table?
- Quelle est l'importance de la spectatorialité et de la diffusion du jeu de rôle sur table en ligne?
- Que dit l'adoption ou le rejet de la technologie sur l'essence du jeu de rôle sur table?

## 2.5 Questionnaires de réponses mixtes

Afin de récolter ses données, cette recherche opte pour un questionnaire en ligne conçu avec l'outil *Google Formulaires*, démarche ayant été approuvée par le Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche (Annexe A) le 7 juillet 2016. Avec l'accord d'un modérateur du groupe Facebook « Québec jeux de rôle sur table », une publication avec le questionnaire en pièce jointe a été épinglée sur la page d'accueil du 17 octobre au 17 novembre 2016. Ce groupe a été choisi pour son association claire avec le médium, son emplacement géographique délimité par cette enquête et son nombre de membres jugé convenable.

Le questionnaire, disponible à l'Annexe B, se divise en cinq sections :

- 1) Le profil du répondant;
- 2) L'aménagement de la table de jeu de rôle présentiel et les opinions sur la technologie;
- 3) La familiarisation avec les tables virtuelles et les habitudes de jeu de rôle distanciel;
- 4) Les habitudes spectatoriennes et de diffusion en ligne du jeu de rôle;
- 5) L'avenir du jeu de rôle envisagé et les technologies jugées prometteuses.

La plupart des questions optent pour une approche mixte, c'est-à-dire qu'elles présentent des choix de réponse pour obtenir du matériel quantitatif, mais le plus grand nombre de champs à remplir demeure qualitatif, avec des questions ouvertes. Une attention particulière a été apportée lors de la conception du questionnaire pour suggérer le moins possible des éléments de réponse afin de ne pas influencer les répondants dans une certaine direction, bien que par moments il fut difficile de faire autrement pour s'assurer d'une bonne compréhension par l'enquêté.

## **2.6 Grilles d'analyse**

Cette enquête ne s'appuie pas sur des grilles d'analyses préexistantes; elle a conçu les siennes. Dès la première lecture de l'ensemble des questionnaires, une certaine récurrence de concepts a été observée, permettant dès la seconde d'administrer une marque à chacun d'eux. Cela a permis non seulement de chiffrer les occurrences à partir d'une feuille de calcul, afin d'émettre les statistiques présentées au chapitre 3, mais surtout d'analyser plus rapidement un à un les concepts mis en exergue. Par exemple, dès que le terme « contact humain » était mentionné, une croix était apposée dans une colonne nommée par ce concept.

À quelques occasions, certains termes ont été interprétés comme faisant partie d'un même concept. « Contact humain » et « convivialité » sont par exemple réunis dans une seule catégorie, puisqu'en l'absence d'une définition claire, le contexte et le sens des réponses s'y rattachant auraient pu, de manière générale, intervertir un terme par l'autre. Trop de catégories différentes pouvaient également diluer l'analyse. Les colonnes avec moins de 3 mentions et dont le sens pouvait difficilement se rattacher à une autre catégorie ont été abandonnées.

## 2.7 Une étude similaire comme comparaison

Preuve que ce sujet de recherche était dans l'ère du temps, une étude avec des questionnements similaires a été publiée, alors que la présente était en pleine cueillette de données. Mis en ligne le 07 novembre 2016, le texte de Ugo Roux intitulé Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique, transmet des conclusions obtenues à partir de questionnaires en ligne. Roux a pris comme cible, tout comme ici, « des rôlistes portés sur l'utilisation d'Internet et des médias socionumériques » (2016, p. 5), mais de juin 2015 à août 2015, en France. Sa démarche et celle entreprise ici comportent assez de similarités méthodologiques pour valider leurs pertinences respectives pour plusieurs raisons.

- La première concerne le fait qu'aucun contact n'a été établi entre le chercheur et Roux antérieurement à la publication de son texte. Si le chercheur de la présente enquête avait eu vent de l'entreprise de Roux, il aurait dû la considérer. Or, elle a pu opter pour une démarche relativement semblable; ce qui donne un certain poids de pertinence sur le choix de la méthode, de part et d'autre.
- Une deuxième est la distance temporelle qui sépare les deux travaux. Avec à peine un peu plus d'un an d'écart, il demeure pertinent de comparer les données entre elles, d'une part pour valider les premières qui sont avancées et d'autre part, pour mettre en exergue celles qui diffèrent.
- Une troisième est le lieu du terrain sondé, puisqu'il est pertinent de comparer deux territoires différents. La France et le Québec, bien qu'ils partagent la francophonie, sont séparés d'un océan, ce qui permet d'émettre des constats de similitudes et de différences entre les deux zones qui peuvent s'avérer intéressants.

Le détail de la comparaison avec les résultats provenant d'autres études se trouve au chapitre 4.

## 2.8 Limites et difficultés de la recherche

La partie qualitative de cette étude accorde une place considérable à la subjectivité et à l'interprétation des écrits de ses répondants. Les données ont été recueillies de manière confidentielle et sont protégées par un certificat d'éthique, empêchant la contre-vérification de chercheurs extérieurs. La bonne foi des participants ne peut qu'être espérée, de même que la compréhension juste des questions.

Dans les énumérations de périphériques et de logiciels employés, il est fort possible que des réponses ont été inconsciemment omises par certains répondants. De plus, il est probable qu'à chaque partie, ces éléments varient. Inclure un objet ou l'omettre devient problématique lorsqu'il n'est pas toujours employé. Proposer des choix de réponses aurait cependant suggéré des réponses auxquelles le répondant n'aurait pas forcément pensé et aurait altéré autrement les résultats.

Il était difficile de prévoir le nombre de répondants qui allaient participer au questionnaire. Celui-ci a été conçu pour demeurer pertinent en cas d'un faible taux de participation, priorisant les réponses ouvertes. Or, ce taux a dépassé les attentes et a allongé la période de temps attribuée initialement à l'analyse.

Bien qu'il ait été possible de le faire, les résultats de cette étude ne croisent pas les profils établis, faute de temps. Il serait par exemple intéressant d'établir la tranche d'âge la plus enthousiaste envers la spectatorialité, si les joueurs en ligne sont situés davantage dans des municipalités éloignées ou si ce sont les maîtres de jeu les plus expérimentés qui utilisent le plus de technologie en présentiel. La pertinence de souligner une corrélation au détriment d'une autre serait par contre à nouveau subjectif.

Aucune question n'a été posée concernant le type de jeu le plus souvent joué. Bien que l'intention fût de n'exclure aucun système jeu de rôle, une recherche sur la technologie est possiblement plus pertinente auprès de rôlistes adeptes de systèmes lourds. Séparer les

opinions sur la technologie de joueurs de *Donjons & Dragons* de ceux de jeux dits plus narratifs est une nuance qui aurait pu être intéressante à apporter.

Concernant la comparaison avec l'étude de Roux (2016), avoir deux aspects variables (le temps et l'espace), au lieu d'un seul, entraîne une confusion sur la raison qui crée cette différence : est-ce parce qu'il s'agit des préférences du Québec ou est-ce parce qu'une année s'est écoulée?

Quelques questions segmentent les choix de réponses de manière approximative. La différence entre « rarement » et « souvent », bien que suffisamment claire, peut représenter des fréquences totalement différentes d'un individu à l'autre. « Souvent » peut représenter « plusieurs fois par semaine » pour quelqu'un et « plusieurs fois au cours de sa vie » pour un autre. Des balises plus claires auraient pu améliorer une exactitude des résultats.

Dans le dernier champ du questionnaire alloué à des commentaires supplémentaires, certaines personnes ont mentionné que de mettre une définition de table virtuelle aurait été préférable. Il est aussi dit que la fréquence de jeu pourrait être intéressante à connaître.

# Chapitre 3 Résultats

Ce chapitre détaille l'ensemble des résultats obtenus au cours de l'enquête. Il présente le processus de sélection des répondants (3.1), dresse leurs profils (3.2), décortique l'aménagement de leurs séances de jeu (3.3), traite des divers enjeux concernant la technologie (3.4), puis plus spécifiquement ceux portant sur le mode de jeu présentiel (3.5) vis-à-vis ceux des tables virtuelles et du jeu distanciel (3.6). La dernière section porte sur la spectatorialité (3.7).

## 3.1 Le nombre de répondants

Cette section présente le nombre de réponses enregistrées quotidiennement pendant la période de cueillette de données de l'enquête (3.1.1) et explique comment certains questionnaires ont été écartés (3.1.2).

### 3.1.1 Les réponses enregistrées quotidiennement

356 questionnaires ont été remplis entre le 17 octobre et le 17 novembre 2016. La **Figure 3** montre le nombre soumis de manière quotidienne. Ce taux de réponse surpasse l'estimation initiale.

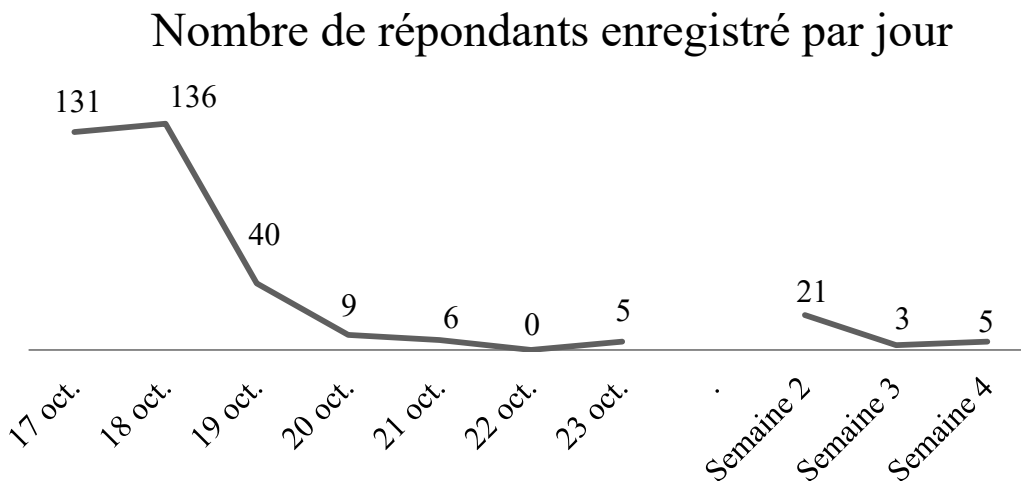


Figure 3 Nombre de répondants enregistré par jour

### **3.1.2 Les répondants considérés pour l'enquête**

Le nombre de questionnaires remplis au cours de l'enquête a été jugé suffisamment élevé pour circonscrire la recherche aux habitants de la province du Québec. La question « J'habite... (ville et pays) » a permis de constater qu'ils étaient largement majoritaires. Les répondants ayant laissé le champ libre et ceux originaires d'ailleurs au Canada ou d'autres pays ont donc été écartés. De plus, à la lecture des formulaires, certains se sont avérés insuffisamment remplis pour en tirer des conclusions probantes et ont également été mis de côté pour ne pas fausser l'analyse. Des 356 questionnaires soumis, 65 ont été retranchés, portant à 291 le nombre de répondants jugés valides.

## **3.2 Le profil des répondants**

Cette section s'attarde aux premières questions de la première partie du questionnaire. Elles portent d'abord sur la localité du répondant (3.2.1), sur son âge (3.2.2), sur son rôle dominant entre joueur et maître de jeu (3.2.3), sur son expérience de jeu (3.2.4), sur sa préférence entre jouer en personne aux jeux de rôle ou en ligne (3.2.5), puis sur son opinion envers la technologie (3.2.6) et finalement sur son genre (3.2.7). Quantitatives, elles sont accompagnées de graphiques ou de tableaux.

### **3.2.1 La localité**

Les réponses à la question « J'habite... (ville et pays) » a permis de classer les répondants en trois catégories, soit ceux provenant de la métropole de Montréal, ceux de la capitale de Québec, puis ceux d'ailleurs. 60 municipalités différentes ont été enregistrées et parmi elles, seules Longueuil et Sherbrooke cumulent plus de dix occurrences. Ils sont présentés à la **Figure 4**.

## J'habite... (ville et pays)

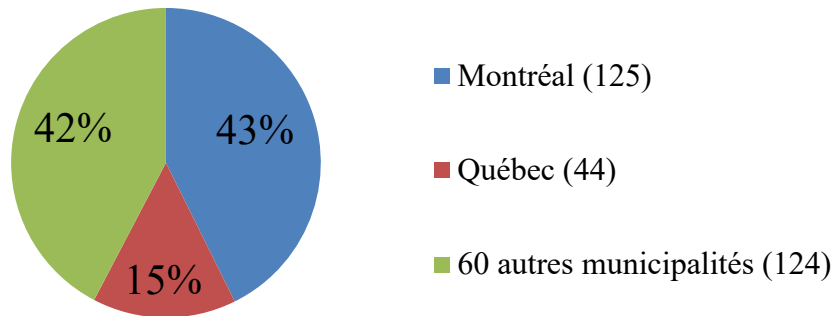


Figure 4 Localités des répondants

Cette étude n'a pas analysé les réponses selon la localité des répondants, bien que cette piste ait pu entraîner certains constats. Ces provenances diversifiées servent à démontrer que l'échantillonnage ne se limite pas à une perspective liée aux grands centres urbains.

### 3.2.2 L'âge

Le questionnaire divise en cinq les différentes tranches d'âge de sa communauté. Ces proportions apparaissent à la **Figure 5**.

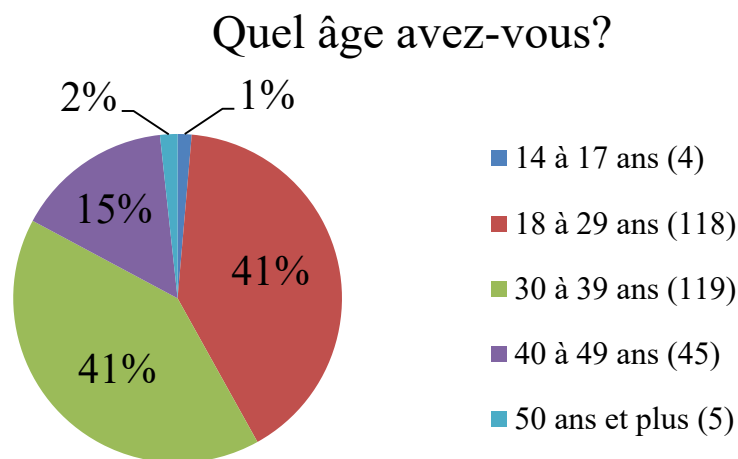


Figure 5 Âge des répondants



Selon ce graphique, l'âge de la majorité des répondants se situe dans la vingtaine et dans la trentaine (82%), en proportions relativement égales. Une hypothèse persiste quant à la possibilité que la clientèle plus âgée soit moins active sur les réseaux sociaux, où ce questionnaire tire son échantillonnage. Les rôlistes de plus de 40 ans peuvent réellement être moins nombreux, mais il est impossible d'en être certain. L'âge médian se situe dans la catégorie des 30 à 39 ans.

### 3.2.3 Le rôle dominant

Le questionnaire a offert quatre choix de réponse à la question « J'occupe le plus souvent le rôle de... ». L'un d'eux « Je n'ai pas d'expérience », était pour permettre la considération des personnes qui s'intéressaient au jeu de rôle et qui auraient eu une opinion sur celui-ci, sans forcément y jouer. Aucun répondant n'a opté pour ce choix. Les autres sont représentés à la **Figure 6**.

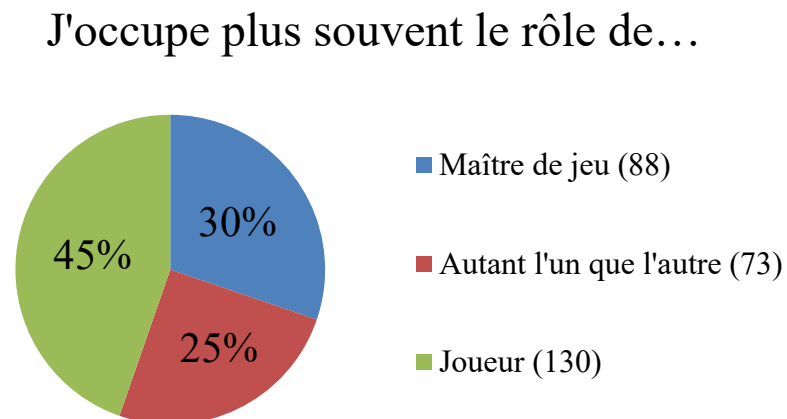


Figure 6 Rôle dominant des répondants

Cette étude s'intéressant à la fois aux joueurs qu'aux maîtres de jeu, ces résultats coïncident avec les proportions espérées. En fait, la proportion maître de jeu est supérieure aux attentes. Avec plus de la moitié des répondants qui s'identifient comme maîtres de jeu, les réseaux sociaux comme Facebook s'affichent comme des lieux privilégiés par ce rôle en particulier.

### 3.2.4 L'expérience de jeu(x)

Cette enquête a considéré qu'il était possible qu'un joueur soit expérimenté en termes de fréquence (nombre de parties jouées, années d'expérience, etc.), donc une expertise dite « verticale » et de l'être de manière « horizontale », avec une connaissance de plusieurs jeux de rôle différents. Par exemple, un rôliste qui ne joue qu'à *Donjons & Dragons* depuis plus de 5 ans devrait avoir répondu « J'ai beaucoup joué, mais à PEU de jeux différents », tandis qu'un rôliste qui a varié les systèmes de règles devrait avoir répondu « J'ai beaucoup joué et à PLUSIEURS jeux différents ». Ces critères n'ont cependant pas été précisés dans le questionnaire, laissant l'interprétation ouverte, ce qui peut avoir eu un impact sur l'exactitude des résultats rapportés à la **Figure 7**. Cette enquête ne départageant pas les réponses provenant d'experts de celles de néophytes, si une majorité de répondants avaient déclaré avoir peu d'expérience, cela aurait pu miner la crédibilité de la démarche. Ce n'est ici heureusement pas le cas.

Avec une minorité qui déclare avoir peu d'expérience (moins de 10%) et une majorité qui a beaucoup joué et à plusieurs jeux, l'expérience des répondants ciblés par cette enquête est considérée comme très satisfaisante.

#### Concernant mon expérience de jeu, je considère que j'ai...

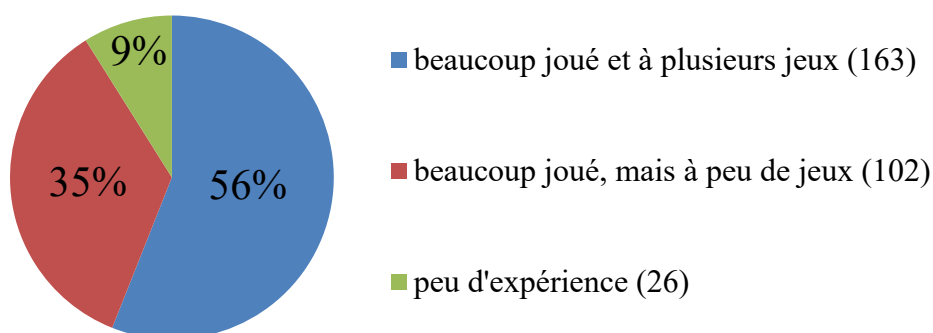


Figure 7 Expérience des répondants

### 3.2.5 L'habitude de jeu

Cette enquête part de l'hypothèse que l'utilisation des tables virtuelles est une pratique qui gagne en ampleur. À la question « Quel mode de jeu correspond le mieux à votre habitude de jeu? », les répondants ont quantifié leur habitude de 1 à 5 où la note 1 correspond à « Autour d'une même table uniquement » et la note 5 à « Tables virtuelles uniquement ». Sans que cela ne soit précisé, la note 3 signifiait donc « Autant l'un que l'autre ». La **Figure 8** rapporte les réponses obtenues à cette question.

#### Quel mode de jeu correspond le mieux à votre habitude de jeu?

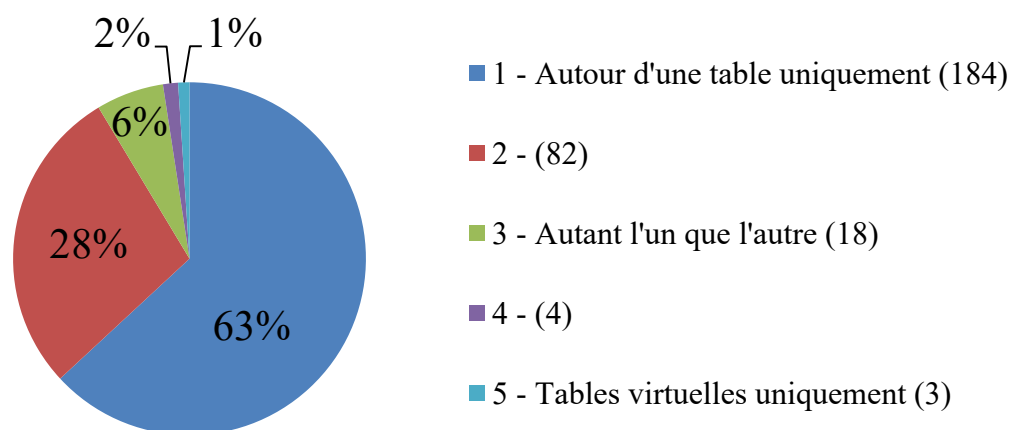


Figure 8 Habitude de jeu des répondants

Selon ces données, une très forte majorité des répondants persiste à jouer autour d'une table plutôt qu'en ligne, ce qui n'abonde pas dans le sens de l'hypothèse du chercheur. Qui plus est, les choix 1 et 2 cumulés dépassent 90% et plus de la moitié ne joue tout simplement jamais en ligne. S'il est considéré qu'une note de 3 est nécessaire pour avoir une opinion probante sur les tables virtuelles, cette enquête additionne 25 répondants et peut difficilement obtenir des statistiques quantitatives sur eux. Ainsi, une nouvelle hypothèse émerge, celle que pour dénicher les utilisateurs de tables virtuelles, il faille se déplacer sur d'autres plateformes de communication ou sur d'autres réseaux sociaux.

### 3.2.6 Les préférences

L'enquête souhaitait vérifier si l'habitude des répondants correspondait avec leur préférence. Une première hypothèse stipulait que certaines personnes soient contraintes à jouer en ligne, suite à un déménagement par exemple, et une seconde que l'expérience des tables virtuelles pouvait être plus appréciée, mais tout simplement moins ancrée dans les habitudes. À la question, « Lequel de ces modes de jeu préférez-vous? », les répondants pouvaient opter pour « autour d'une même table », « en ligne avec les tables virtuelles » ou « je n'ai pas de préférence entre les deux ». La **Figure 9** l'illustre.

#### Lequel de ces deux modes de jeu préférez-vous?

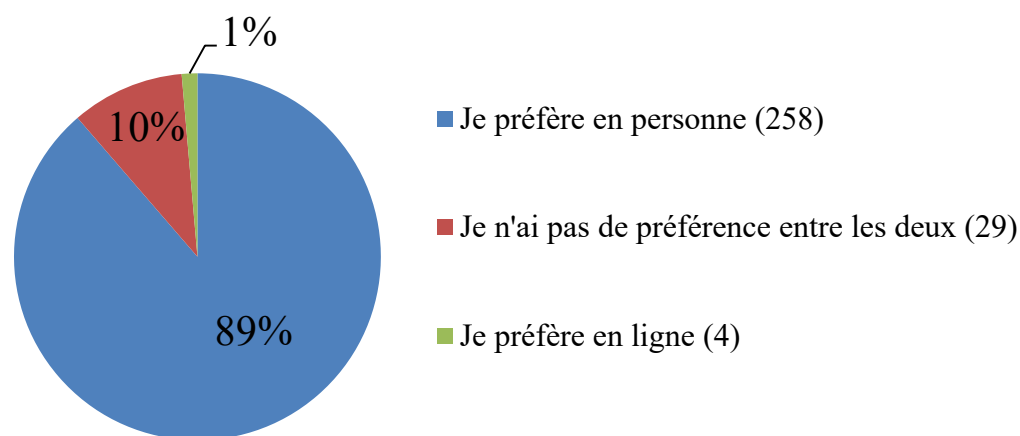


Figure 9 Préférence des répondants

Seuls 4 répondants ont indiqué préférer les tables virtuelles. En analysant leurs questionnaires respectifs, trois d'entre eux précisent qu'ils préfèrent jouer par texte via clavardage ou sur des forums en ligne. Un seul adhère à la définition des tables virtuelles à laquelle cette enquête s'intéresse en particulier.

La préférence des joueurs est ici quasiment unanime. L'expérience en ligne semble aujourd'hui loin de supplanter l'expérience en personne.

### 3.2.7 L'opinion envers la technologie

Le questionnaire a demandé « Quantifiez [de 1 à 5] votre opinion par rapport à l'utilisation de périphériques et de logiciels autour d'une même table » où 1 représente la réponse la plus négative et 5 la plus positive. Les réponses sont rapportées à la **Figure 10**.

Quantifiez votre opinion par rapport à l'utilisation de périphériques et de logiciels autour d'une même table.

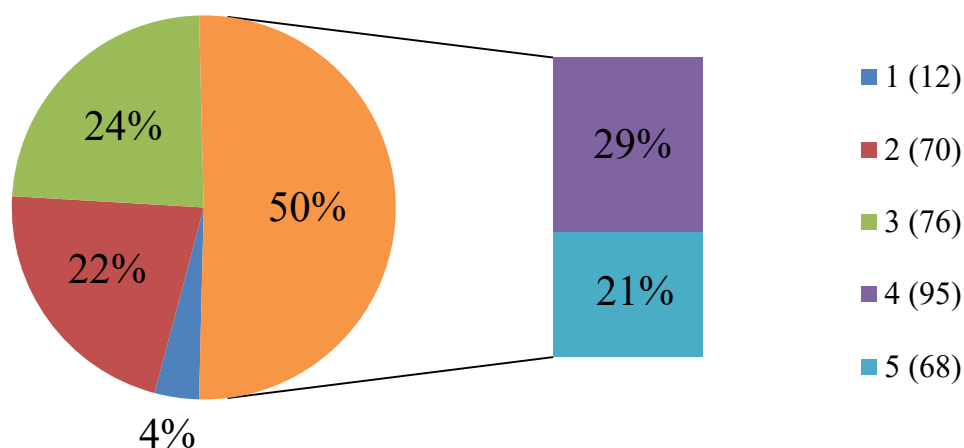


Figure 10 Opinion sur la technologie utilisée en présentiel

Excluant les opinions nuancées ou indécises (3), la moitié des répondants signifient voir de manière positive la technologie lorsqu'ils sont autour d'une même table. La note la plus négative (1) n'obtient que 4%.

Il faut retenir que la technologie utilisée autour d'une même table et le jeu en ligne sont deux approches totalement différentes.

### 3.2.8 Le genre

À la question « Je me considère de genre ... », 228 des 291 répondants ont déclaré qu'ils s'associaient davantage au genre masculin, 58 au féminin et 5 ont indiqué qu'ils préféreraient ne pas répondre (**Figure 11**).

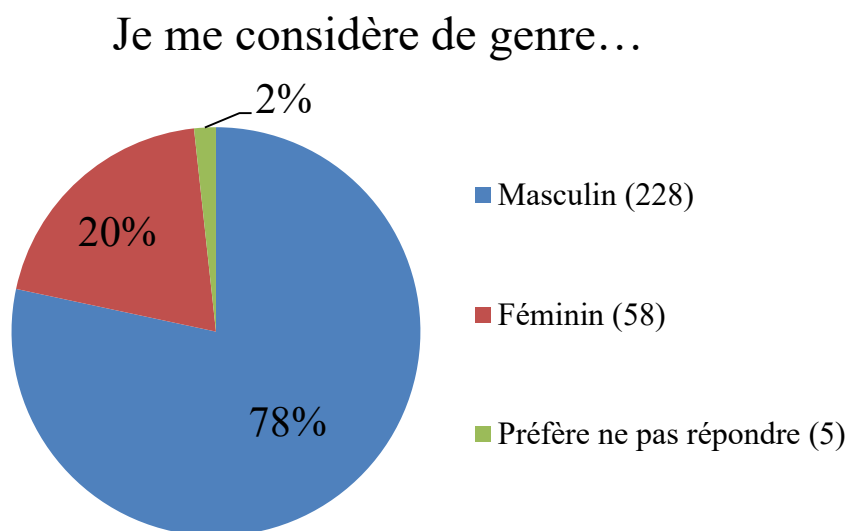


Figure 11 Genre des répondants

Cette enquête s'est posé la question si, oui ou non, le genre déclaré exerce suffisamment d'influence sur les opinions des répondants pour en tenir compte. Pour ce faire, toutes les données quantitatives du questionnaire ont été rapportées dans le **Tableau I**. Ceux qui ont préféré ne pas répondre n'ont pas été utilisés dans ce calcul, portant à 286 le nombre répondants « genrés ».

« F » se rapporte au genre féminin et « M » au masculin. La proportion de chacune des réponses a été calculée par genre, puis ces pourcentages ont été comparés entre eux. Les écarts supérieurs à 10% sont surlignés.

Tableau I Écarts proportionnels des réponses selon le genre

Âge	Rôle dominant	Habitude de jeu	Expérience de jeu	Préférence	Opinion sur la technologie
<b>14 à 17 ans</b> M=3 (1.31%) F=1 (1.75%) Écart de 0.44%	<b>MJ = PJ</b> M=61 (26.75%) F=10 (17.24%) Écart de 9.57%	<b>1</b> M=141 (61.84%) F=41 (70.68) Écart de 8.84%	<b>Beaucoup / Variés</b> M=127 (55.70%) F=31 (53.44%) Écart de 2.26%	<b>Table</b> M=200 (87.71%) F=55 (94.82%) Écart de 7.11%	<b>1</b> M=9 (3.94%) F=3 (5.17%) Écart de 1.23%
<b>18 à 29 ans</b> M=90 (39.47%) F=26 (44.82%) Écart de 5.35%	<b>MJ &gt; PJ</b> M=87 (38.15%) F=0 <b>Écart de 38.15%</b>	<b>2</b> M=65 (28.50%) F=14 (24.13%) Écart de 4.37%	<b>Beaucoup / Peu</b> M=84 (36.84%) F=18 (31.03%) Écart de 5.87%	<b>Autant les 2</b> M=26 (11.40%) F=3 (5.17%) Écart de 6.23%	<b>2</b> M=27 (11.84%) F=8 (13.79%) Écart de 1.95%
<b>30 à 39 ans</b> M=92 (40.35%) F=24 (41.37%) Écart de 1.02%	<b>MJ &lt; PJ</b> M=80 (35.08%) F=48 (82.75%) <b>Écart de 47.67%</b>	<b>3</b> M=15 (6.57%) F=3 (5.17%) Écart de 1.4%	<b>Peu d'expérience</b> M=17 (7.45%) F=9 (15.51%) Écart de 8.06%	<b>Virtuel</b> M=2 (0.87%) F=0 Écart de 0.87%	<b>3</b> M=56 (24.53%) F=18 (31.03%) Écart de 6.5%
<b>40 à 49 ans</b> M=39 (17.10%) F=6 (10.34%) Écart de 6.76%		<b>4</b> M=4 (1.75%) F=0 Écart de 1.75%			<b>4</b> M=79 (34.64%) F=15 (25.86%) Écart de 8.78%
<b>50 ans et +</b> M=4 (1.75%) F=1 (1.75%) Écart de 0%		<b>5</b> M=2 (0.87%) F=0 Écart de 0.87%			<b>5</b> M=53 (23.24%) F=13 (22.41%) Écart de 0.83%
ND : ----	ND : ----	ND : M=1 (0.43%)	ND : ----	ND : ----	ND : M=4 (1.75%)

La seule occasion où une différence de plus de 10% est observable est dans la colonne « Rôle dominant », où aucune répondante n'affirme être plus souvent au rôle de maître de jeu que celui de joueur. Pourtant, dix d'entre elles s'adonnent à ce rôle à l'occasion. Il s'agit ici d'une donnée aberrante qui empiète sur un autre type de réflexion et qui témoigne que des études sur le jeu de rôle sur table et ce type d'enquête sont intéressantes, voire nécessaires, pour la société.

En dehors de ce cas, il ne semble pas a priori avoir de divergences importantes entre les joueurs et les joueuses. Cette étude ne fera donc pas de distinction entre les réponses des répondants et des répondantes.

### 3.3 L'aménagement de la table de jeu de rôle

Cette section s'attaque à la deuxième partie du questionnaire qui recueille dans un premier temps le taux d'utilisation de périphériques à la table de jeu de rôle (3.3.1). Elle rassemble ensuite les logiciels les plus utilisés en les décrivant brièvement (3.3.2) et rapporte les concepts les plus couramment cités pour décrire l'aménagement d'une table de jeu de rôle

(3.3.3). Enfin, cette section se penche rapidement sur les réponses qui ont qualifié leur aménagement avec les termes « traditionnel », « classique », « typique » ou de « vieille école » (3.3.4) pour en ressortir les principales caractéristiques.

### 3.3.1 Les périphériques

À la question « En général, quand vous jouez à des jeux de rôle autour d'une même table... Utilisez-vous des périphériques (téléphones intelligents, tablettes, ordinateurs, téléviseurs, projecteurs, etc.)? », les répondants avaient le choix entre trois réponses : « Oui, souvent ou toujours », « Oui, rarement ou parfois » et « Non, je n'utilise que du matériel tangible (manuels, cartes, figurines...) ». La question a laissé le répondant juger de la frontière entre « rarement » et « souvent », ce qui peut causer un certain flou, puisque le rarement de l'un pourrait bien être le souvent de l'autre. Les réponses sont rapportées dans la **Figure 12**.

#### Utilisez-vous des périphériques?

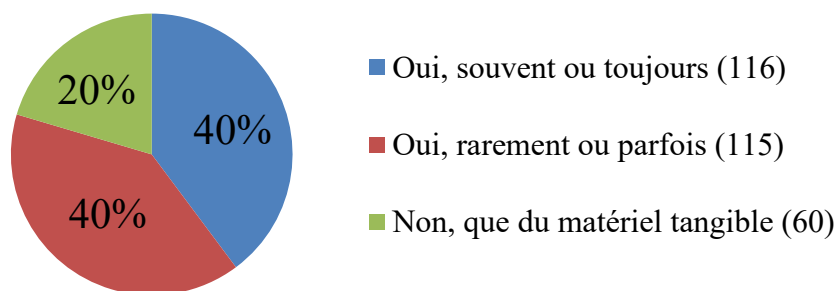


Figure 12 Utilisation de périphériques

Avec seulement 20% des répondants qui n'utilisent que du matériel tangible, une tendance claire se dessine chez les personnes sondées. L'utilisation de la technologie s'affiche comme un phénomène courant dans le jeu de rôle sur table d'aujourd'hui.

Le questionnaire a demandé ensuite d'énumérer les périphériques employés, question d'obtenir des résultats non anticipés. Interroger cet enjeu sous un autre angle a créé quelques données à première vue incongrues. En effet, parmi les personnes qui ont déclaré n'employer



que du matériel tangible, quelques-unes mentionnent par exemple la présence d'un ordinateur dans la pièce. Une raison qui excuse cette contradiction est qu'il arrive qu'un ordinateur soit employé de manière très accessoire, comme pour simplement faire jouer de la musique d'ambiance. Un répondant le manifeste de la sorte : « La seule techno chez nous c'est l'ordi pour mettre de la musique, mais je ne sais pas si ça compte ». Ce questionnement est tout à fait légitime, puisque le questionnaire ne trace pas de ligne entre une technologie utilisée de manière significative et une autre dont il serait facile de se passer. Il faut donc conserver cette source possible de biais en tête pour les chiffres avancés dans cette partie de l'étude.

Afin d'écartier les doutes sur les statistiques recueillies à la Figure 12, chaque questionnaire a été analysé individuellement et séparé entre deux catégories : d'un côté celle qui ne fait part d'aucun périphérique et de l'autre celle qui en mentionne au moins un. Le **Tableau II** rapporte ces chiffres.

Tableau II Comparatif entre « aucune mention de périphérique » et « au moins une mention »

Catégories	Nbr. de répondants	Pourcentage (sur 291 répondants)
Aucun périphérique	51	17.5%
Au moins un périphérique	240	82.5%

En guise de comparaison, la Figure 12 rapporte 20% de répondants qui n'utilisent que du matériel tangible, alors que le Tableau II obtient 17.5% qui ne mentionnent aucun périphérique. Cette étude considère qu'il s'agit de la même question, mais posée différemment, preuve que les données doivent être interprétées comme des tendances et non un absolu. Par contre, un écart de 2.5% vient valider un certain degré d'exactitude de la démarche, puisqu'une marge plus accentuée soulèverait plutôt des doutes.

### 3.3.2 Les logiciels

À la question « Utilisez-vous des logiciels comme aides de jeu (lanceurs de dés, générateurs de noms, fiches numériques, tables virtuelles, wikis, pdf, etc.)? », le questionnaire a de nouveau choisi l'approche ouverte. Le fait de suggérer certaines aides de jeu dans la

parenthèse a permis d'être un peu plus clair sur le type de réponses désirées, mais a également pu avoir l'impact de diriger les réponses dans une certaine direction.

Chaque questionnaire a été soumis à une grille d'évaluation qui a pris l'ensemble des réponses en compte, car à plus d'une occasion, des logiciels étaient mentionnés à des réponses antérieures ou ultérieures et omises à celle ici analysée. Il convient de préciser que cette grille ne fait pas de différence entre une utilisation assidue d'un logiciel et une utilisation irrégulière. Si un répondant a déclaré que d'autres joueurs autour de lui utilisent des logiciels sans nécessairement que lui-même ne le fasse, une mention a tout de même été inscrite. Finalement, il serait intéressant de reconduire une étude qui demanderait une question du genre : « Parmi ces douze catégories, indiquez celles que vous utilisez », tout en chiffrant le tout sur une échelle graduée du style « Toujours = 1; Jamais = 5 ». À coup sûr, ces données en révéleraient davantage. Il importe de garder ce principe à l'esprit pour les chiffres qui suivent.

Le **Tableau III** liste 12 catégories et leur administre une lettre de a) à l). Chaque catégorie est sommairement décrite ensuite. Seuls les logiciels qui ont été mentionnés à trois occurrences et plus ont été comptabilisés.

Tableau III Comparatif des mentions de logiciels par catégories

Catégories de logiciels	Mentions	Pourcentage (sur 291 répondants)
a) PDF	104	36%
b) Wiki et banque de données	90	31%
c) Musique	79	27%
d) Fiche numérique	74	25%
e) Générateur aléatoire	54	18.5%
f) Lanceur de dés	42	14%
g) Prise de notes	27	9%
h) Image	15	5%
i) Archivage	8	3%
j) Dessins, cartes et plans	8	3%
k) Téléconférence	4	1%
l) Table virtuelle	3	1%

a) **Pdf (104)**

Acronyme de « *Portable Document Format* » ou en français « Format de document multiplateforme », ce terme introduit par *Adobe Systems* est utilisé comme une antonomase pour désigner des manuels numérisés ou rédigés en format numérique. Ces documents sont parfois gratuits, certains sont payants, alors que d'autres sont considérés piratés, donc illégaux. Enfin, certains jeux de rôle ne sont disponibles que sous ce format, notamment du côté de l'autoédition.

b) **Wiki et banque de données (90)**

Les pages web wikis sont des sites internet qui regroupent de l'information en hyperliens. La plupart des jeux de rôle ont des pages qui leur sont dédiées, qu'ils soient officiels ou gérés par la communauté, souvent de manière collaborative. Cette catégorie inclut tout site d'information en ligne soulevé, comme une page web amateur, un forum ou un blogue.

c) **Musique (79)**

Cette catégorie regroupe toutes allusions à une ambiance musicale, principalement des listes de lecture en téléchargement continu sur *YouTube* ou « *Spotify* ». Inclus sont les mentions de logiciels d'effets sonores et ceux dédiés à l'ambiance de jeux de rôle comme « *Syrinscape* » ou « *Tabletop audio* », mais ces dernières demeurent moins fréquentes.

d) **Fiche numérique (74)**

Il existe des fiches numériques officielles, certaines sont créées par la communauté et d'autres sont conçues par les joueurs eux-mêmes. Il peut s'agir d'un PDF éditable, d'une feuille de calcul Excel automatisée ou d'une page de note toute simple. Des logiciels dédiés sont parfois mentionnés, comme ceux de « *Hero Lab* » ou « *Chummer* ». Certaines fiches sont remplies en ligne pour être ensuite imprimées, alors que d'autres sont directement consultées tout au long de la partie.

e) **Générateur aléatoire** (54)

Logiciels qui permettent de créer des listes d'objets en quelques clics. Les générateurs de noms sont cités en grande majorité, principalement pour venir en aide au maître de jeu en manque d'inspiration pour un nouveau personnage introduit ou pour le nom d'un lieu imprévu. Il est également parfois question de générateurs de trésors, de climats ou de cartes géographiques. Les générateurs peuvent être utilisés autant à la phase de préparation d'une partie qu'en plein milieu de celle-ci.

f) **Lanceur de dés** (42)

Ce sont des logiciels qui simulent les dés polyédriques couramment utilisés dans le jeu de rôle, qui ont le plus souvent 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces, auxquels il est possible d'appliquer des modificateurs (ex : 3D8+4) et qui calculent les résultats automatiquement. Certains programmes ont des représentations visuelles en 3D, alors que d'autres n'ont qu'une interface textuelle, permettant de générer des résultats non conventionnels ou impossibles avec des dés physiques, comme un résultat compris entre 1 et 53.

g) **Prise de notes** (27)

Logiciels de traitement de texte et feuilles de calculs provenant principalement de la gamme *Microsoft* ou *Google*. La prise de note numérique s'opère dans la phase de préparation du maître de jeu pour être consultée lors de la partie ou est entreprise tout au long de la séance, que ce soit dans la gestion des combats ou pour ne pas oublier des détails de l'histoire.

h) **Image** (15)

Les images servent généralement à appuyer une description du maître de jeu, qu'elles soient préparées ou montrées à l'improviste à partir d'un moteur de recherche. Des sites en particulier sont parfois nommés, le plus fréquent étant « *Pinterest* ».

i) **Archivage** (8)

Des outils comme « *GoogleDrive* » sont utilisés pour déposer des documents à la disponibilité des joueurs entre les séances ou pour archiver notes et résumés des parties. Le

site « *Obsidian Portal* » s’y spécialise, offrant une plateforme en ligne où noter plein d’informations à la manière d’un wiki personnel. Un groupe Facebook privé peut également servir à cela.

j) **Dessins, cartes et plans (8)**

Plutôt que d’utiliser des feuilles et des crayons, certains joueurs optent pour des logiciels de dessins à main levée comme support visuel ou pour mieux représenter l’espace d’une scène, comme « *Google Draw* » ou « *Inkscape* ». Des logiciels qui permettent de concevoir des cartes géographiques comme « *InKarnate* » ou des plans tactiques comme les outils de *pyromancers.com* entrent aussi dans cette catégorie.

k) **Téléconférence (4)**

« *Skype* » et « *Google Hangout* » peuvent être utilisés lorsqu’un joueur ne peut se présenter en personne à une séance. La captation par webcam peut être projetée au groupe, à moins que seul l’audio ne soit utilisé.

l) **Table virtuelle (3)**

Les tables virtuelles sont des logiciels qui simulent les objets d’une séance de jeu de rôle, de la fiche de personnages aux figurines numériques, avec des fonctionnalités multiples comme du clavardage et des lanceurs de dés intégrés. Généralement utilisés pour le jeu en ligne, ces logiciels peuvent être diffusés sur un téléviseur ou directement sur le mur grâce à un projecteur, tandis que des dispositions de l’avant-garde place un écran face vers le haut au centre d’une table où les joueurs peuvent déposer directement leurs figurines. Une autre utilisation possible est que chaque joueur lance le logiciel sur un ordinateur privé, où toute l’information visuelle se retrouve, hormis le non verbal de la conversation.

### **3.3.3 Les concepts récurrents dans les aménagements**

Le questionnaire a demandé « Décrivez à quoi ressemble en général l’aménagement de vos séances (type de table, positionnement des joueurs, utilisation d’écrans, emplacement des périphériques, etc.) » Une grille d’évaluation a permis de discerner plusieurs concepts

récurrents. Ils sont comptabilisés dans le **Tableau IV**. Une réponse peut s’inscrire dans plus d’une catégorie. Une lettre de a) à i) est administrée, chacune étant sommairement décrite par la suite.

Tableau IV Concepts dans l’aménagement d’une table de jeu de rôle

Concepts	Mentions	Pourcentage (sur 291 répondants)
a) Utilisation d’au moins un ordinateur ou tablette	220	76%
b) Asymétrie	151	52%
c) Utilisation d’au moins un téléphone intelligent	110	38%
d) Utilisation d’un écran de maître de jeu	85	29%
e) Matériel : tapis de jeu, papier quadrillé, etc.	64	22%
f) Matériel : figurines et décors 3D	34	12%
g) Utilisation d’un téléviseur ou moniteur	28	10%
h) Utilisation d’un projecteur	7	2%
i) Éclairage	5	2%

a) **Utilisation d’au moins un ordinateur ou une tablette (220)**

Ordinateurs de bureau, ordinateurs portables et tablettes forment ici une seule catégorie par souci de justesse des résultats. Cette catégorie ne distingue pas une utilisation assidue de périphériques d’une autre plus secondaire. Cette étude a choisi de voir cette catégorie comme étant assez large, se rapportant à un quelconque emploi de logiciel au cours d’une partie de jeu de rôle, autant auprès du maître de jeu que des joueurs.

b) **Asymétrie (151)**

Sous-entendu ou de manière clairement explicite, l’emplacement du maître de jeu et celui des joueurs a de l’importance au sein de plusieurs groupes. Des réponses font état d’une certaine autorité par le maître de jeu sur le choix des sièges occupés, comme le fait de devoir se retrouver au centre ou d’avoir les joueurs moins expérimentés à sa proximité. Beaucoup de répondants situent le maître de jeu « à un bout de la table » ou lui réserve davantage d’espace, souvent parce qu’il peut être amené à utiliser une plus grande quantité de matériel, ne serait-ce que le paravent qui cache ses notes. Des tables d’appoint ou des chaises en guise de tablettes de fortune peuvent même l’entourer s’il en manifeste le besoin.

c) **Utilisation d'au moins un téléphone intelligent (110)**

Cette étude a préféré traiter le téléphone intelligent dans une catégorie à part, puisqu'il s'agit d'un objet devenu courant et transporté généralement sur soi en permanence, contrairement à un ordinateur ou à une tablette dont il faut prévoir l'utilisation. Tout comme à la catégorie a), les réponses recueillies ne permettent pas de départager une utilisation fréquente d'un téléphone intelligent d'une autre plus anecdotique. Le téléphone intelligent est le plus souvent associé aux joueurs qui l'utilisent pour vérifier une règle, comme support numérique pour leur fiche personnage ou encore pour un programme de lanceur de dés.

d) **Utilisation d'un écran de maître de jeu (85)**

L'écran de maître de jeu est un objet acheté en boutique ou fabriqué soi-même. Il s'agit le plus souvent d'un carton de 3 à 5 volets que le maître de jeu positionne en équilibre devant lui, afin de cacher des informations aux joueurs, comme des notes manuscrites ou des figurines d'ennemis qui sont susceptibles d'être rencontrés. Des résumés de règles sont parfois apposés du côté personnel au maître de jeu, tandis que le côté visible aux joueurs est le plus souvent réservé à des illustrations thématiques de l'univers joué. Chez les répondants qui déclarent qu'un ordinateur portable est utilisé par le maître de jeu, certains ont répondu que l'écran de maître de jeu sert aussi à cacher le périphérique aux joueurs, possiblement pour moins faire entorse au décorum traditionnel. D'autres parmi eux considèrent que l'écran de l'ordinateur portable rend obsolète son utilité et l'ont supprimé. Si plusieurs questionnaires ne font aucune mention d'un écran de maître de jeu, il ne faut pas conclure automatiquement à son absence. Seule une dizaine d'entre eux ont clairement stipulé s'abstenir de leur utilisation, mais une question spécifique à cet enjeu saurait apporter des statistiques plus probantes. Enfin, le terme « écran » s'est avéré problématique dans la démarche, puisqu'il renvoie à la fois à la notion d'écran de télévision, de moniteur, de tablette, etc. et à la fois à l'écran de maître de jeu. Il est possible que des erreurs d'interprétation se soient immiscées.

e) **Matériel : tapis de jeu, papier quadrillé, etc. (64)**

Le jeu de rôle sur table comporte différents systèmes de règles et ne s'opère pas toujours de la même manière. Si plusieurs jeux ont recours à des figurines pour la

représentation spatiale, d'autres n'ont de support que l'imagination. Cette catégorie concerne le recours au dessin sur du matériel tangible, comme le papier quadrillé ou les tableaux blancs pour marqueurs effaçables à sec, sans exclure les tapis de jeu agissant comme espace réservé aux figurines et décors 3D. Ce support visuel peut être préparé par le maître de jeu ou improvisé au cours de la partie.

f) **Matériel : figurines et décors 3D (34)**

De qualité très variable, le recours à la figurine et aux décors en 3D est principalement utilisé dans les systèmes de règles avec un accent sur les confrontations armées. Une figurine peut être vendue spécifiquement pour le jeu de rôle par une compagnie officielle, être une pièce récupérée à partir d'un autre jeu de plateau ou n'être qu'un vulgaire jeton. Les décors peuvent aussi ne s'agir que d'objets improvisés pour former des couloirs et des obstacles, jusqu'à être des modélisations miniatures peintes avec le plus grand soin. Certains répondants ont utilisé le terme « *props* » pour décrire ce type de matériel et a donc été interprété comme appartenant à cette catégorie.

g) **Utilisation d'un téléviseur ou d'un moniteur (28)**

Le recours au téléviseur ou à un moniteur implique nécessairement un périphérique, puisqu'il est principalement utilisé par le maître de jeu, afin de projeter du support visuel aux joueurs. Une image peut ainsi être recherchée sur le web pour appuyer une description, à moins que des illustrations aient été préparées. Dans certains cas, un logiciel de table virtuel est utilisé, venant remplacer ou s'ajouter à l'utilisation d'un tapis de jeu. Finalement, bien que ce ne soit qu'à de rares occasions, des répondants déclarent déposer un téléviseur horizontalement sur leur surface de jeu, afficher un plan tactique quadrillé et y apposer directement leurs figurines ou par-dessus une matière transparente protectrice comme un plexiglas.

h) **Utilisation d'un projecteur (7)**

Le projecteur peut s'utiliser à la manière du téléviseur ou du moniteur, c'est-à-dire en projetant du support visuel aux joueurs, mais son attrait principal est la carte tactique diffusée



au centre de la surface de jeu. Ce dispositif est relativement coûteux, doit s'accompagner d'un périphérique et requière une installation qui exige un certain savoir-faire, mais a l'avantage de réduire ou substituer le recours au matériel tangible.

i) **Éclairage (5)**

Certains jeux de rôle qui ciblent une ambiance particulière suggèrent de porter attention à l'éclairage. Cette catégorie regroupe principalement le recours aux chandelles ou aux lumières tamisées.

### **3.3.4 L'aménagement traditionnel**

Quinze répondants ont explicitement fait usage du terme « traditionnel », « classique », « typique » ou « vieille école » pour décrire leur aménagement, sous-entendant qu'il existe une représentation mentale de la table du jeu de rôle sur table dans l'imaginaire collectif. Or, bien que les descriptions fassent état de concepts récurrents, toutes ne mettent l'emphase sur les mêmes éléments. Deux réponses citées ici en exemple :

*DM au bout de la table, tous les autres joueurs autour, tapis quadrillé + figurines ou feuille de schéma au centre de la table, traditionnel quoi!*

*Classique (table, chaises, livres, collations, on joue généralement dans la cuisine, on utilise toujours son propre écran que l'on montre aux autres si nécessaire. Le maître du jeu a un ordinateur portable, les autres se contentent de cellulaires et de tablettes.*

D'un côté, il est question d'une disposition asymétrique autour d'une table commune et de l'utilisation de matériel tangible, tandis que la seconde mentionne des livres, mais énumère surtout les périphériques que chacun utilise. Les 15 réponses ont été soumises à une grille d'évaluation pour ressortir les concepts véhiculés. Ils sont classés par ordre de fréquence dans le **Tableau V**.

Tableau V Concepts soulevés dans les réponses sur l'aménagement dit « traditionnel »

Concepts	Mentions (sur 15 réponses)
Table	14
Asymétrie entre maître de jeu et joueurs	13
Écran de maître de jeu	9
Matériel physique	7
Matériel électronique	6

Le jeu de rôle sur table continue de bien porter son appellation, puisque cette pièce de mobilier est ici indissociable de l'aménagement classique. Si les concepts s'apparentent à ceux décrits à la section précédente, le point le plus intéressant est qu'au moins 6 répondants banalisent suffisamment l'utilisation du matériel électronique pour qualifier quand même leur aménagement de traditionnel. Bien sûr, une question posée directement du type : « la technologie est-elle compatible avec une vision traditionnelle du jeu de rôle? » aurait vraisemblablement obtenue un tout autre type de résultat.

### 3.4 L'opinion sur la technologie dans le jeu de rôle sur table

Cette section analyse l'opinion des répondants concernant la technologie. La première partie ramène les résultats obtenus grâce à une question quantitative (3.4.1) et la deuxième confronte ces données avec l'ensemble du questionnaire analysé selon une grille d'évaluation (3.4.2). La troisième soulève et classe les principaux concepts relevés de manière qualitative (3.4.3).

#### 3.4.1 L'opinion sur la technologie chiffrée de 1 à 5

Le questionnaire a demandé « Quantifiez [de 1 à 5] votre opinion par rapport à l'utilisation de périphériques et de logiciels autour d'une même table » où 1 représente la réponse la plus négative et 5 la plus positive. Les résultats sont illustrés à la **Figure 13**.

### Quantifiez votre opinion par rapport à l'utilisation de périphériques et de logiciels autour d'une même table

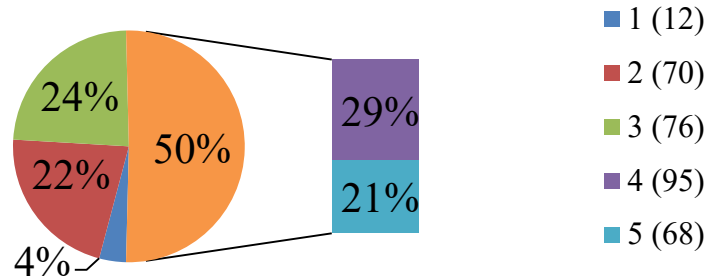


Figure 13 Opinion sur la technologie utilisée en personne

Excluant les opinions nuancées ou indécises (3), la moitié des répondants signifient voir de manière positive la technologie lorsqu'ils sont autour d'une même table. La note la plus négative (1) n'obtient que 4%.

#### 3.4.2 Les arguments sur la technologie classés par degrés d'appréciation

La question suivante du formulaire a demandé aux participants de l'étude de résumer l'opinion qu'ils venaient de quantifier. Lors de l'analyse des réponses, des contradictions ont été rencontrées. En effet, quelques répondants ont donné des arguments qui ne correspondaient pas avec leur opinion chiffrée de 1 à 5. L'approche mixte de cette étude a permis de confronter les données quantitatives de la Figure 13 à une grille d'évaluation produite à partir des réponses ouvertes. Les questionnaires ont été séparés en quatre degrés d'appréciation, tel que décrit dans le **Tableau VI**.

Tableau VI Arguments sur la technologie classés par degrés d'appréciation

Degrés d'appréciation		Nombre	Pourcentage
Plutôt positif	Liste majoritairement ou seulement des arguments favorables	63	22%
Plutôt négatif	Liste majoritairement ou seulement des arguments défavorables	54	18%
Nuancé	Présente des arguments des deux côtés ou une condition d'utilisation	110	38%
Indifférent	Absence d'opinion claire ou l'enjeu ne semble pas important	64	22%

Le fait que les pourcentages diffèrent entre la Figure 13 et le Tableau VI démontre que selon la méthode d'analyse, différentes conclusions peuvent être obtenues. Ici, lorsque des réponses ouvertes permettent la nuance, les données affichent moins d'écarts. Il convient donc de conserver cette démonstration à l'esprit quant à l'interprétation des données de l'ensemble de cette étude.

### **3.5 Les enjeux technologiques du jeu de rôle sur table et son avenir**

Cette section rassemble et décrit les enjeux technologiques soulevés par sa communauté (3.5.1) et réunit ce qu'elle souhaite ou envisage pour l'avenir du jeu de rôle sur table (3.5.2).

#### **3.5.1 Les enjeux technologiques**

Cette partie rapporte les résultats d'une grille d'évaluation qui a recensé divers enjeux liés à la technologie de manière qualitative, puis résume chacun d'eux par la suite, identifiés par des lettres de a) à h) dans le **Tableau VII**. Cinq champs de réponses ouvertes du questionnaire ont été circonscrits pour obtenir ces résultats : d'abord celui qui demandait de justifier sa préférence entre jouer en personne ou en ligne, celui qui demandait de résumer son opinion sur la technologie en quelques lignes et celui qui demandait aux répondants les raisons pour lesquelles ils n'avaient aucune expérience en ligne, le cas-échéant. À ces questions se joignent les deux dernières du questionnaire : « Dans quelle direction souhaiteriez-vous voir évoluer le jeu de rôle sur table en général et quelle est votre vision de son futur? » et « Quelles nouvelles technologies vous semblent les plus prometteuses et/ou lesquelles aimeriez-vous voir apparaître? », puisque certains répondants ont utilisé cet espace pour préciser ou résumer leur vision du jeu de rôle sur table sous le prisme de la technologie, au lieu de se circonscrire seulement à son futur, tel que demandé.

Une mention est enregistrée dès que l'enjeu est clairement explicité, mais il arrive que certains questionnaires s'inscrivent à la suite de l'interprétation d'une allusion indirecte. Un questionnaire ne peut être comptabilisé qu'une seule fois par enjeu, mais peut apparaître dans plusieurs, et ce, peu importe sa position sur ce dernier.

Tableau VII Enjeux en lien avec la technologie

Catégories	Mentions	Pourcentage (291 répondants)
a) Activité sociale	101	35%
b) Contact humain, convivialité	92	32%
c) Immersion, ambiance, rythme	89	30.5%
d) Distraction	74	25%
e) Rapidité de l'information, volume de données	72	25%
f) Non-verbal, communication	71	24%
g) Rapport à l'objet	27	9%
h) Temps de préparation	13	4%

a) **Activité sociale** (101)

Pour beaucoup de répondants, le jeu de rôle sur table est d'abord une activité sociale avant d'être un jeu. Se réunir, prendre des nouvelles ou partager un repas pendant que la session est en pause est un attrait indissociable de l'expérience. Plusieurs parlent d'un prétexte pour se voir entre amis ou pour quitter l'écran d'ordinateur devant lequel ils passent déjà plusieurs heures. Ainsi, face à l'idée de jouer en ligne, plusieurs reconnaissent n'y voir aucun intérêt, soulèvent une sorte de « manque » ou disent que tant qu'à être rivé à un écran, ils préfèrent jouer à un jeu vidéo. Concernant le futur du jeu de rôle, une position plutôt conservatrice est souvent observée, comme le fait que le jeu de rôle sur table est très bien comme il est actuellement ou qu'il ne doit pas trop s'éloigner de son côté social.

b) **Contact humain, convivialité** (92)

Cet enjeu s'apparente grandement à l'activité sociale, mais comporte suffisamment de nuances pour en faire un enjeu distinct. Alors que l'activité sociale concerne l'évènement dans son ensemble, le contact humain et la convivialité s'opèrent à l'intérieur d'une session de jeu en cours. Partager un espace commun permettrait de vivre le jeu de rôle sur table dans de meilleures conditions de manière générale, mais les répondants associent le plus souvent cet enjeu avec d'autres, en argumentant par exemple qu'il est plus facile de communiquer, que les risques de distractions sont amoindris ou que l'ambiance est de meilleure qualité. Inversement, lorsque le terme convivial est rencontré sans contexte, ce qu'il sous-entend n'est pas toujours clair. Il est par exemple employé par endroits pour signifier une meilleure fiabilité du matériel

tangible par opposition à des défaillances techniques possibles provenant de logiciels. Il incombe donc de redoubler de prudence sur les chiffres avancés autour de cet enjeu.

c) **Immersion, ambiance, rythme (89)**

Quand les termes « immersion », « ambiance » et « rythme » sont utilisés dans différentes argumentations, c'est généralement dans le but de les décrire comme étant de meilleure qualité dans un jeu de rôle présentiel par opposition au distanciel. Certains rôlistes tamisent les lumières de la pièce où se déroule la partie, ce qui devient une technique pour créer une ambiance difficilement transposable quand les joueurs sont chacun chez eux. Le rythme recoupe par ailleurs l'enjeu de la communication, puisque des répondants affirment que le roleplay est plus fluide en personne.

d) **Distraction (74)**

En ce qui concerne l'utilisation du téléphone intelligent autour de la table de jeu, il est fréquent que le seul point négatif soulevé soit celui de la distraction qu'il peut engendrer. Certains maîtres de jeu interdisent tout simplement les périphériques pour cette raison, prenant comme un manque de respect le fait de devoir les consulter ne serait-ce qu'à quelques reprises, tandis que d'autres les tolèrent à la condition d'une utilisation discrète. Quant au jeu en ligne, il est souligné qu'il est trop souvent tentant d'ouvrir d'autres onglets de son navigateur internet quand personne ne peut s'en apercevoir directement. Un manque de discipline à cet égard entraîne inévitablement une distraction nuisible à l'expérience groupale.

e) **Rapidité de l'information, volume de données (72)**

Les manuels de jeux de rôle peuvent rapidement s'accumuler et devenir très lourd à transporter. Sous format numérique, ceux-ci ne prennent pratiquement plus de place. Le raccourci clavier « rechercher » (CTRL-F) permet également de parcourir ces documents très rapidement; ce qui fait de cet enjeu l'argument pro-technologie le plus souvent cité. Être connecté à internet permet de vérifier une règle qui porte à confusion sur des forums pour trancher certains conflits d'interprétation.

f) **Non-verbal, communication (71)**

Les répondants évoquent surtout cet enjeu en le comparant avec le jeu en ligne où l'utilisation de la vidéoconférence peut entraver la qualité des discussions, décriant notamment qu'il est parfois difficile de bien s'entendre dans des échanges à plus d'un intervenant. Lorsque les joueurs incarnent de vive voix leur personnage, le non-verbal représente un outil qui perdrait également de son efficacité lorsque transposé à travers une *webcam*.

g) **Rapport à l'objet (27)**

Pour certains répondants, substituer les manuels et diverses composantes matérielles du jeu de rôle par des équivalents numériques enlève un attrait essentiel à l'expérience. Le fait de pouvoir toucher les livres, écrire à la main sur sa fiche de personnage et lancer plusieurs dés à fois relève d'un plaisir auquel ils refusent de se soustraire. Les superstitions de dés chanceux fabriquent des anecdotes qu'il serait impossible d'obtenir avec des logiciels de lanceurs de dés, qui sont même jusqu'à être qualifiés d'aberration par un des répondants.

h) **Temps de préparation (13)**

Lorsque cet enjeu est invoqué, c'est généralement pour affirmer que plusieurs logiciels facilitent le travail de préparation du maître de jeu, hormis pour quelques répondants qui émettent des réserves quant à leur accessibilité. Selon ces derniers, dans certains cas, le temps d'apprentissage de ces outils amenuise grandement cette économie de temps.

### **3.5.2 L'avenir escompté du jeu de rôle sur table selon sa communauté**

Cette partie concerne à nouveau les deux dernières questions du questionnaire, mais se concentre sur les réponses qui font vraiment allusion au futur envisagé du jeu de rôle sur table et des technologies jugées prometteuses. Les deux questions ont été compilées au sein d'une seule grille d'analyse, car les réponses se recoupaient trop souvent. Le **Tableau VIII** classe les enjeux et les concepts récurrents par ordre décroissant et leur administre une lettre de a) à i), en les expliquant un à un ensuite.

Tableau VIII Concepts et enjeux concernant le futur du jeu de rôle sur table

Concepts	Mentions	Pourcentage (291 répondants)
a) Développement et accessibilité de technologies existantes	66	23%
b) Tables de jeu numériques intelligentes	56	19%
c) <i>Statu quo</i> ou retour aux sources	52	18%
d) Perfectionner le design de jeu, nouveaux systèmes	42	14%
e) Démocratisation du jeu de rôle, déstigmatisation des joueurs, plus de femmes rôlistes	37	13%
f) Réalité virtuelle	37	13%
g) Réalité augmentée et hologrammes	34	12%
h) Préservation du jeu à dominance présentielle, technologie qui appuie sans remplacer le Jdr	25	8.5%
i) Spectatorialité mieux développée	6	2%

a) **Démocratisation et développement de technologies existantes (66)**

Cette catégorie rassemble toutes les mentions relatives à des technologies déjà disponibles, mais qui sont, pour le moment, trop chère ou imparfaites. Beaucoup parlent par exemple d'un désir d'utiliser des imprimantes 3D ou des projecteurs dans l'aménagement de leur table de jeu, mais n'ont pas encore osé le faire faute de temps ou de moyens financiers. Une bonne partie de la communauté espère de meilleures applications pour gérer les combats, les générateurs d'objets, l'archivage, etc., de même que des innovations déjà inventées, mais dont le répondant semble ici ignorer l'existence. Il suffit de penser aux fiches de personnage qui calculent des attributs automatiquement ou des cartes numériques qui gèrent le « brouillard de guerre » tel que le font déjà certaines tables virtuelles.

b) **Tables de jeu numérique (56)**

Mieux qu'un simple téléviseur tourné vers le haut, la communauté souhaite voir apparaître des tables de jeu numériques interactives dédiées aux jeux de rôle avec plusieurs fonctions intégrées. Des figurines intelligentes avec des statistiques personnalisables ou liées à une application sur tablette, des menus accessibles par interface tactile, de l'éclairage dynamique, bref une table virtuelle utilisée en présentiel qui serait simple et rapide à utiliser.



c) **Statu quo ou retour aux sources (52)**

Plusieurs répondants ont simplement fait savoir que le jeu de rôle sur table actuel répond à leurs besoins, certains allant jusqu'à prôner un retour aux sources, soit une pratique totalement dépourvu de technologie, car celle-ci nuirait davantage au jeu de rôle sur table qu'elle ne le servirait. Continuer dans la voie de la technologie serait trop se rapprocher du jeu vidéo.

d) **Perfectionner le design de jeu, de nouveaux systèmes (42)**

Les réponses appartenant à cette catégorie mettent l'emphase sur le design de systèmes de jeux innovants et de nouvelles façons de jouer, plutôt qu'un regard tourné vers le développement de la technologie future. Quelques réponses prennent des allures de critique, comme dans ce commentaire : « Le jdr tourne en rond depuis un moment, il est temps de créer des jeux meilleurs et différents ».

e) **Démocratisation du jdr, déstigmatisation des joueurs et + de femmes rôlistes (37)**

Une bonne quantité de réponses souhaitent que le jeu de rôle sur table s'extirpe du loisir de niche pour se mélanger à la culture populaire au même titre que le jeu vidéo et le jeu de société. Elles jugent qu'à court ou moyen terme, être rôliste ne devrait plus susciter de l'incompréhension, de préjugés ou de quelconques étiquettes péjoratives. Un idéal est un accroissement constant du bassin de joueurs, certains ajoutant un rattrapage au niveau de l'effectif de femmes rôlistes.

f) **Réalité virtuelle (37)**

Plusieurs fantasmes de réalité virtuelle ont terminé sur ces lignes du questionnaire, comme le fait d'incarner l'avatar de son personnage en temps réel ou d'être transporté virtuellement au milieu de décors en 3D. Le désir de remplacer l'imagination par des univers sensoriels est présent, bien que quelques réserves sur la faisabilité à court terme soient émises. Il importe de préciser que plusieurs réponses n'ont fait qu'inscrire « réalité virtuelle » sans préciser pourquoi cette technologie leur apparaissait prometteuse.

g) **Réalité augmentée et hologrammes (34)**

Toujours dans la perspective des technologies avec du potentiel, la réalité augmentée et les hologrammes qui remplaceraient la tangibilité des accessoires est une avenue qui plait à plusieurs, même si à maints endroits dans l'étude il est question d'un attachement pour la manipulation du matériel. À nouveau, ce champ de réponse a par endroits manqué de précision sur l'utilisation envisagée par ces technologies.

h) **Préservation du jeu à dominance présentielle, technologie - sans remplacer le Jdr**

Des réponses un peu plus philosophiques ont abouti dans cette catégorie, essentiellement celles qui endossent tout progrès pouvant enrichir le jeu de rôle, mais qui ne s'opèrent pas au détriment de ses propriétés sociales. Il semble essentiel pour plusieurs participants à l'étude que le jeu en ligne ne vienne sous aucune raison remplacer la prédominance du jeu présentiel.

i) **Spectatorialité mieux développée (6)**

Bien qu'ils soient très peu nombreux à l'émettre, quelques répondants estiment que le visionnement du jeu de rôle sur table en ligne est appelé à se développer. L'un d'eux écrit : « J'espère voir de plus en plus de jeux qui prendront en compte l'audience dans leurs règles. Peut-être même une plate-forme de diffusion totalement consacrée aux jeux de rôle. » Dans cette catégorie, l'interaction avec l'auditoire revient dans une réponse sur deux.

### **3.6 Le jeu de rôle sur table distanciel et les tables virtuelles**

Cette section s'intéresse d'abord au niveau de familiarisation déclaré envers les tables virtuelles (3.6.1), confronte les résultats à ceux obtenus à la question « nommer spontanément une table virtuelle » (3.6.2), révèle les tables virtuelles les plus utilisées par la communauté (3.6.3), puis rapporte les raisons avancées chez ceux qui ne les utilisent pas (3.6.4).

#### **3.6.1 Le niveau de familiarisation déclaré envers les tables virtuelles**

En offrant 4 réponses possibles, le questionnaire a demandé aux répondants d'évaluer leur niveau de familiarisation avec les tables virtuelles. La **Figure 14** rapporte les choix optés en pourcentages.

## Dans les affirmations suivantes, laquelle correspond le mieux à votre niveau de familiarisation avec les tables virtuelles?

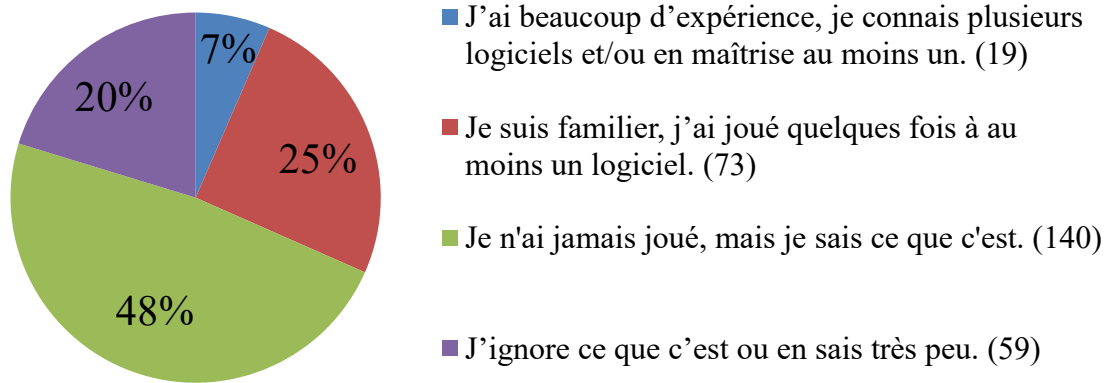


Figure 14 Niveau de familiarisation déclaré avec les tables virtuelles

Selon ces résultats, un répondant sur cinq avoue ne pas connaître ou seulement très peu le domaine des tables virtuelles, tandis qu'une faible minorité se dit avoir beaucoup d'expérience avec elles. En additionnant les pourcentages des deux réponses avec le degré de familiarisation le plus élevé, il est ici possible d'évaluer à 37% les rôlistes qui ont une expérience de jeu de rôle sur table en ligne. Puisqu'il demeure difficile de vérifier si ces affirmations sont fondées ou non<sup>27</sup>, le questionnaire pose une question ouverte pour confirmer ces chiffres, développé ci-après.

### 3.6.2 La familiarisation spontanée envers les tables virtuelles

Avec comme seule définition « Avec les tables virtuelles = jouer séparé des autres joueurs, mais réunis via la technologie », le questionnaire a posé la question suivante : « Si vous le pouvez, nommez spontanément un programme ou logiciel que vous considérez comme étant une table virtuelle » avec comme intention de valider le niveau de familiarisation que les répondants prétendent avoir de celles-ci.

<sup>27</sup> Ce pourcentage correspond minimalement à la Figure 8 de la section (3.2.5) portant sur les habitudes de jeu.

Une grille d'évaluation a servi à enregistrer toutes les réponses. À quelques reprises, plusieurs tentatives ont été données au sein d'une même réponse. Dans pareils cas, une réussite a été enregistrée à la première bonne réponse. Ont également été acceptées des formulations erronées, mais qui faisaient une allusion juste à une table virtuelle, le plus courant étant la mention « *d20* » en référence à « *Roll20* ».

Plusieurs questionnaires ont inscrit le nom d'un logiciel de vidéoconférence. Cette étude considère qu'une table virtuelle s'en distingue, mais juge pertinent d'indiquer le pourcentage de répondants qui amalgament les deux. 95 questionnaires ont laissé la ligne vide, ce qui a été enregistré comme une mauvaise réponse. Ces données apparaissent en pourcentages à la **Figure 15**.

### Nommer spontanément le nom d'une table virtuelle

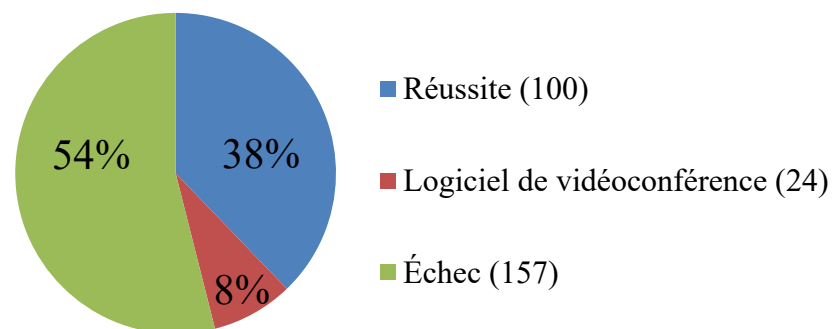


Figure 15 Capacité à nommer spontanément le nom d'une table virtuelle

Sur la totalité des questionnaires, moins de la moitié ont répondu correctement, ce qui laisse croire que les tables virtuelles s'illustrent comme un phénomène encore méconnu auprès de la communauté dans son ensemble. Il demeure toutefois intéressant d'observer le détail des réponses qui ont été recueillies (141 questionnaires ont laissés le champ vide), afin de soulever quels logiciels sont les plus connus. Le **Tableau IX** sépare les bonnes réponses et les

mauvaises, classe les catégories par ordre d'occurrence et leur administre une lettre de a) à g). Les catégories sont ensuite décrites.

Tableau IX Réponses spontanées pour nommer une table virtuelle

Réponses	Mentions	Pourcentage (291 réponses)
a) <i>Roll20</i>	94	32%
b) <i>Fantasy Grounds</i>	17	6%
c) <i>Tabletop Simulator</i>	9	3%
d) Autre table virtuelle valide	9	3%
e) Logiciel de vidéoconférence	24	8%
f) Mauvaise réponse	14	5%
g) Forum ou messagerie directe	7	2%

a) ***Roll20* (94)**

*Roll20* est le logiciel de loin le plus reconnu dans l'esprit de la communauté. Il est souvent nommé seul, mais revient également lorsque des répondants en énumèrent plusieurs.

b) ***Fantasy Ground* (17)**

*Fantasy Ground* occupe une part de marché considérable en tant que table virtuelle, tandis qu'il est relativement peu mentionné au sein de cette question.

c) ***Tabletop Simulator* (9)**

Ce logiciel, davantage utilisé pour le jeu de société, est bel et bien une table virtuelle et peut être utilisé pour le jeu de rôle sur table.

d) **Autres tables virtuelles (9)**

À au moins une occurrence, ces logiciels de tables virtuelles moins connues ont été mentionnés : *3D Virtual Tabletop*, *Epic Tables*, *Maptools*, *Rolistik*, *TTopRPG*, *Uberbash*, *Virtuajdr*.

e) **Logiciel de vidéoconférence (24)**

Bien que *Skype* et *Google Hangout* remplissent les critères « jouer séparé des autres joueurs, mais réunis via la technologie », ces programmes de voix sur IP (VoIP) ne correspondent pas à la définition à laquelle cette étude a proposée. Il est toutefois intéressant que 12% des réponses, elles, les associent.

f) **Mauvaise réponse (14)**

Parmi les mauvaises réponses figurent des jeux vidéo comme « *World of Warcraft* » et des grandeurs nature comme « *Bicolline* », ce qui suggère une totale incompréhension du terme chez ces répondants.

g) **Forums ou messagerie directe (7)**

Cette catégorie rassemble les réponses qui ont fait allusion au jeu de rôle textuel asynchrone tel que retrouvé sur les forums de discussions ou encore du jeu de rôle conduit par clavardage à travers un logiciel de messagerie instantanée, comme « *mIRC* » et « *MSN Messenger* ».

### 3.6.3 Les tables virtuelles utilisées par la communauté

Parmi les utilisateurs de tables virtuelles, le questionnaire a demandé lesquelles sont utilisées. Le **Tableau X** recense les réponses. Certains répondants disent utiliser plus d'un logiciel. 74 questionnaires ont donnés des réponses valides. Les logiciels de vidéoconférence sont inclus.

Tableau X Tables virtuelles utilisées par la communauté

Tables virtuelles	Mentions	Pourcentage (sur 74 répondants)
<i>Roll20</i>	56	76%
<i>Fantasy Grounds</i>	13	17.5%
<i>Tabletop Simulator</i>	5	7%
<i>MapTool</i>	4	5%
Logiciels de vidéoconférence		
<i>Google Hangout</i>	5	7%
<i>Skype</i>	2	3%

*Roll20* est sans aucun doute la table virtuelle la plus utilisée, suivi de loin par *Fantasy Grounds*. À l'exception de *Maptools*, aucune table virtuelle nommée de manière spontanée à la question antérieure (catégorie « autre ») n'est apparue à plus de 3 reprises.

74 réponses atteignent toutefois seulement 25% de l'échantillonnage, alors que 37% ont déclaré, plus tôt, être minimalement familiers avec leur utilisation. Il est difficile d'expliquer pourquoi 18 répondants n'ont ici rien indiqué malgré leur niveau de familiarisation déclaré, sinon que ceux-ci ont peut-être désiré signifier qu'ils ont déjà utilisés des tables virtuelles, mais qu'ils ne le font plus. Il est toutefois impossible de confirmer cette hypothèse.

### 3.6.4 Les raisons pour n'avoir jamais utilisé de tables virtuelles

Si un répondant a déclaré n'avoir jamais joué sur une table virtuelle, une question ouverte supplémentaire lui était adressé : « Pourquoi n'avez-vous pas d'expérience avec les tables virtuelles? ». Le **Tableau XI** présente les réponses obtenues grâce à une grille d'évaluation. Un questionnaire peut être comptabilisé dans plus d'une raison.

Tableau XI Raisons évoquées pour ne pas utiliser de tables virtuelles

Raisons	Mentions	Pourcentage (sur 135 répondants)
a) N'a pas encore eu l'occasion	56	41%
b) Perte du côté social et de l'immersion	36	27%
c) Perçu comme une solution face à un problème jamais rencontré	32	24%
d) Manque d'intérêt	29	21%
e) Logiciels trop chers	6	4%
f) Aspect technique trop compliqué	5	4%
g) Friction avec la communauté	4	3%

#### a) N'a pas encore eu l'occasion (56)

Les réponses enregistrées dans cette catégorie sont celles qui n'ont pas manifesté de raison particulière au fait de n'avoir aucune expérience avec les tables virtuelles, sauf peut-être le manque de temps. Ces répondants n'ont pas démontré de fermeture à l'idée d'essayer un jour, quelques-uns ayant exprimé l'intérêt de le faire à la prochaine occasion. Cette catégorie

est celle qui a enregistré le plus de mentions, ce qui peut laisser penser que la portion de la communauté qui manque d'expérience est tout de même intéressée par ce mode de jeu.

b) **Perte du côté social et de l'immersion (36)**

Cette catégorie rassemble les raisons réfractaires soulevées à la section sur les enjeux technologiques (3.5.1), tel que la priorité à l'activité sociale, à l'importance accordée à la préservation du non-verbal, de l'immersion, au rapport à l'objet, etc. Elle se rapproche d'une décision éclairée face au refus d'utiliser les tables virtuelles plutôt qu'une méconnaissance ou de quelconque préjugé sur son utilisation.

c) **Perçu comme une solution face à un problème jamais rencontré (32)**

Un type de réponse récurrent est celui où le répondant considère que ses habitudes de jeu de rôle présentiel sont satisfaisantes, ce qui ne génère aucun besoin de se tourner vers l'alternative en ligne. Selon cette philosophie, les tables virtuelles sont perçues comme une solution pour poursuivre la pratique d'un groupe déjà formé, pour permettre à un joueur qui ne peut se déplacer d'assister à une rencontre ou pour trouver une table de jeu après avoir échoué à en dénicher une en personne.

d) **Manque d'intérêt (29)**

Les questionnaires ayant fourni cette réponse somme toute vague rend toutefois clair leur fermeture à l'idée de jouer en distanciel. Si davantage de précisions étaient demandées à ces répondants, peut-être énumèreraient-ils aussi des enjeux rassemblés aux autres points.

e) **Logiciels trop chers (6)**

Bien que quelques logiciels de tables virtuels soient payants, la plupart sont gratuits, ce qui pousse à considérer cet argument comme une méconnaissance du phénomène plutôt qu'un réel enjeu monétaire. Il est cependant vrai que l'achat de matériel numérique supplémentaire, bien qu'optionnel, peut rapidement faire grimper une facture.



f) **Aspect technique compliqué (5)**

L'utilisation de logiciels de tables virtuelles peut effectivement s'avérer compliqué à utiliser pour certaines personnes. En cas de défaillance technique, il est difficile de résoudre des problèmes à distance, ce qui peut compromettre la séance en entier.

g) **Friction avec la communauté (4)**

Les tables virtuelles offrent parfois des forums pour trouver de nouveaux joueurs et certains répondants affirment avoir été déçus par certaines rencontres en ligne. Jouer avec des inconnus n'est pas forcément souhaité par certains rôlistes qui préfèrent pratiquer le jeu de rôle avec des personnes qu'ils connaissent.

### 3.7 La spectatorialité et la diffusion du jeu de rôle en ligne

Cette section expose les résultats obtenus relativement aux habitudes de spectatorialité de ses répondants (3.7.1) et des enjeux qui s'y rattachent (3.7.2), pour ensuite présenter le spectre de la diffusion (3.7.3).

#### 3.7.1 Les habitudes spectatorielles

À la question « Sans participer, regardez-vous d'autres personnes jouer en ligne? », le questionnaire proposait trois choix de réponses : « Oui, beaucoup », « Oui, un peu » et « Non ». Les résultats sont présentés à la **Figure 16**.

#### Sans participer, regardez-vous d'autres personnes jouer en ligne?

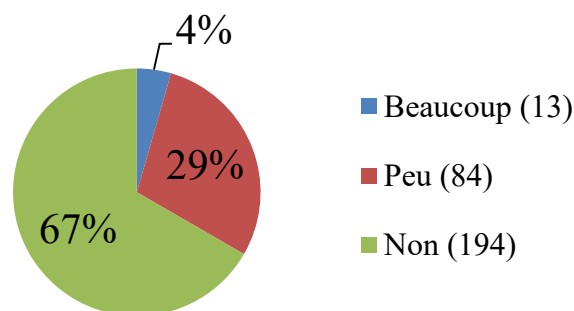


Figure 16 Habitudes spectatorielles du jeu de rôle en ligne

Selon ces statistiques, seul un tiers des répondants assiste en tant que spectateur à des parties de jeu de rôle en ligne. À nouveau, la frontière entre « peu » et « beaucoup » a été laissée à l'interprétation du répondant. Plus de choix de réponses aurait pu entraîner davantage de précisions, mais le sujet de la spectatorialité mériterait une étude qui lui soit consacrée, alors qu'ici un survol des tendances suffit en ce qui a trait aux objectifs fixés par cette recherche.

### 3.7.2 Les enjeux spectatoriels

En poursuivant avec un simple « Pourquoi? », l'enquête a ensuite recueillie diverses réponses qualitatives sur les motifs qui poussent une personne à visionner ou non du jeu de rôle en ligne. Parmi l'ensemble des questions de l'étude, il s'agit ici de la seconde ayant obtenu le moins bon taux de réponse, avec 63 abstentions disséminées parmi les réponses « peu » et « non ». Il convient de considérer ce facteur concernant les raisons avancées en défaveur de cette habitude.

Au bout du compte, les données de cette question sont séparées dans deux tableaux différents. Le **Tableau XII** liste les raisons qu'ont fournies les répondants qui ne visionnent aucun contenu en ligne et le **Tableau XIII** concerne celles qui poussent ceux qui le font, à le faire. Ces enjeux ont des lettres administrées de a) à e) et sont décrits à la suite de leurs tableaux respectifs. Les questionnaires ayant répondu « peu » peuvent se retrouver dans les deux tableaux à la fois.

Tableau XII Motifs en défaveur du visionnement du jeu de rôle en ligne

Raisons fournies	Mentions	Pourcentage (228 réponses)
a) Aucun intérêt	75	33%
b) Besoin d'interactivité	27	12%
c) Manque de temps	16	7%
d) Ne sais pas que cela existe	13	6%

#### a) **Aucun intérêt (75)**

Cette réponse peut être considérée comme la réponse par défaut chez ceux qui ont répondu « non ». Sont incluses les mentions « perte de temps » et toutes celles relatives à

l'ennui et à une incompréhension de l'attrait envers cette activité. À quelques occasions, il a été précisé que le répondant avait déjà exploré, mais qu'il n'avait pas été séduit, tandis que d'autres transmettent une fermeture d'esprit à l'idée même d'essayer.

**b) Besoin d'interactivité (27)**

Cette catégorie est la raison la plus souvent évoquée pour justifier le précédent manque d'intérêt. Sans être directement impliqué, sans la possibilité de participer, bref sans interaction, le jeu de rôle perd tout son attrait chez ces rôlistes. L'un d'eux précise : « je dois avouer que je ne regarde pas de sport non plus », tandis qu'un autre affirme assister à des parties de jeux vidéo ou de jeux de société, mais jamais à des séances de jeu de rôle.

**c) Manque de temps (16)**

À 16 occasions, un intérêt est démontré, mais la durée des vidéos ou le temps d'investissement requis demeure trop important pour faire partie des habitudes de visionnement au moment où le questionnaire a été rempli.

**d) Ne sais pas que cela existe (13)**

Trois types de réponses se partagent cette catégorie. Il y a des répondants qui n'ont jamais entendu parler du phénomène, mais qui sont intéressés à y jeter un œil, ceux qui ne sont au contraire aucunement interpellés et ceux qui ne précisent pas leur avis.

Tableau XIII Raisons motivant le visionnement du jeu de rôle en ligne

Raisons fournies	Mentions	Pourcentage (90 réponses)
a) Plaisir, divertissement	29	32%
b) Découvrir des jeux et de nouvelles façons de jouer	21	23%
c) Apprendre des astuces de jeu et à être un meilleur maître de jeu	15	17%
d) Inspiration et idées	12	13%
e) Appartenance à une communauté	3	3%

a) **Plaisir, divertissement (29)**

Le jeu de rôle sur table en ligne peut se consommer pour les mêmes raisons que tout autre divertissement télévisuel, c'est-à-dire pour le simple plaisir. Cette réponse demeure un peu vague, un peu comme la réponse « manque d'intérêt ». Le sens « pour aucune raison particulière » est parfois senti dans cette catégorie.

b) **Découvrir des jeux et de nouvelles façons de jouer (21)**

Pour ces répondants, assister à un jeu en pleine action serait plus efficace et plus accessible que de lire les règles pour apprendre son fonctionnement, ce qui peut se traduire comme une phase d'exploration accélérée. La curiosité vis-à-vis diverses dynamiques de groupe et différentes façons d'appliquer des règles est aussi une motivation pour visionner du jeu de rôle, peut-être pour se comparer et se laisser influencer.

c) **Apprendre des astuces de jeu et à être meilleur maître de jeu (15)**

Cette posture spectatorielle tend vers le regard critique et analytique des maîtres de jeu et des joueurs. Elle cherche à repérer des outils techniques pour s'améliorer personnellement en tant que rôliste.

d) **Inspiration et idées (12)**

Ici, c'est l'accent sur le scénario et l'histoire qui prédomine. Il est permis de déduire que c'est davantage une motivation qui appartient à des maîtres de jeu en mode préparation d'une partie ou d'une campagne qu'ils entendent mener.

e) **Appartenance à une communauté (3)**

Seules 3 réponses ont fait part du sentiment d'appartenir à une communauté avec le groupe qui performe ou avec les autres spectateurs. Suivre un groupe pendant plusieurs séances pourrait permettre de mieux apprécier ce type de contenu, de même qu'interagir en direct dans la fenêtre de clavardage lorsque cela est disponible.

### 3.7.3 Les habitudes de diffusion

En posant la question « Vous arrive-t-il de diffuser vos parties en ligne en direct et/ou de les archiver sur YouTube? », l'enquête a proposé deux voies pour signaler une réponse négative. Une qui démontre de l'ouverture d'esprit « Non, mais aime l'idée » et l'autre davantage de fermeture « Aucun intérêt ». La **Figure 17** affiche les résultats obtenus.

### 3.7.4 Les habitudes de diffusion

En posant la question « Vous arrive-t-il de diffuser vos parties en ligne en direct et/ou de les archiver sur YouTube? », l'enquête a proposé deux voies pour signaler une réponse négative. Une qui démontre de l'ouverture d'esprit « Non, mais aime l'idée » et l'autre davantage de fermeture « Aucun intérêt ». La **Figure 17** affiche les résultats obtenus.

## Vous arrive-t-il de diffuser vos parties en ligne en direct et/ou de les archiver sur YouTube?

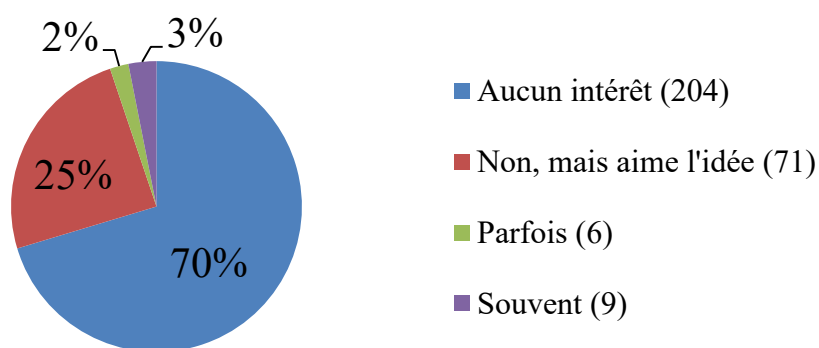


Figure 17 Habitudes de diffusion de ses parties en ligne

Avec seulement 5% des répondants qui ont de l'expérience en la matière, il est clair que l'échantillonnage rassemblé pour cette enquête ne permet pas d'explorer en profondeur la diffusion en ligne du jeu de rôle. La méthode de la grille d'évaluation n'a pas été concluante, puisque les arguments avancés se sont rarement répétés plus de trois fois. Les deux réponses les plus significatives sont celles-ci :

*Pour promouvoir le hobby, essayer de susciter l'intérêt du jeu de rôle chez des gens qui n'ont jamais joué.*

*En plus de partager notre histoire et nos inspirations avec d'autres joueurs, diffuser me permet de ne pas avoir à prendre beaucoup de notes en jouant. Je prends mes notes en réécoutant mes parties. Aussi, les joueurs absents pour une session peuvent facilement rattraper les autres en écoutant la partie.*

Par contre, les arguments en défaveur de la diffusion, beaucoup plus nombreux, démontrent une certaine récurrence dans les réponses, bien que souvent peu détaillées. Certains répondants avouent ne pas savoir que le jeu de rôle sur table en ligne est devenu une forme de divertissement, alors l'idée d'en créer a pu causer de la confusion. L'allusion à l'archive dans la question a pu par exemple laisser comprendre que téléverser ses enregistrements servait *a priori* à des consultations personnelles ultérieures et moins à une forme de performance artistique. Quand un répondant a répété « aucun intérêt » ou quelque chose de semblable, sa réponse n'a pas été considérée. Seules 90 réponses l'ont été, faisant de cette question celle avec le plus faible taux de réponse valide. Le **Tableau XIV** rapporte les résultats de la grille d'évaluation par fréquence décroissante et chaque catégorie est accompagnée d'une lettre de a) à f), commentée ensuite.

Tableau XIV Raisons en défaveur de la diffusion de parties en ligne

Raisons fournies	Mentions	Pourcentage (90 réponses)
a) N'a pas les ressources ou les compétences techniques pour le faire	19	21%
b) Préservation de l'espace privé, espace exutoire	19	21%
c) Incompréhension ou opposition au concept de spectatorialité	16	18%
d) Juge la qualité de ses parties inintéressantes	16	18%
e) Ne veut pas sentir de pression de performance, veut relaxer	14	15.5%
f) Ne désire pas changer sa façon de jouer ou se censurer pour un public	13	14%

a) **N'a pas les ressources ou les compétences techniques pour le faire (19)**

La captation d'une partie de jeu de rôle sur table exige un minimum d'équipement et de savoir-faire, représentant une barrière à l'entrée pour ceux ouverts à tenter l'expérience.

b) **Préservation de l'espace privé, espace exutoire (19)**

L'aspect social du jeu de rôle implique que des conversations privées qui n'ont rien à voir avec la partie peuvent se dérouler autour de la table, ce qui dérange certaines personnes. Elles veulent pouvoir s'exprimer et rigoler librement, sans craindre de dire ou faire quelque chose d'inapproprié qui pourrait être utilisé contre eux.

c) **Incompréhension ou opposition au concept de spectatorialité (16)**

Chez les personnes qui ne consomment pas ce type de contenu ou qui ne savent pas que cela existe, l'idée de diffuser est évidemment loin de leur préoccupation du moment. Une minorité d'entre elles parle d'un désir déplacé d'attirer l'attention ou porte un jugement de valeur sur des rôlistes qui préféreraient être passifs plutôt qu'actifs.

d) **Juge la qualité de ses parties inintéressantes (16)**

Plusieurs réponses considèrent que les parties auxquelles ils participent ne sont pas suffisamment de qualité pour plaire auprès de personnes extérieures au groupe. Quelques-uns soulignent qu'ils ne sont ni des acteurs ni des personnalités connues, sous-entendant qu'il soit nécessaire d'en être pour susciter de l'intérêt.

e) **Ne veut pas sentir de pression de performance, veut relaxer (14)**

Si le jeu de rôle sur table peut être vu comme une forme d'art performative, il peut aussi être simplement considéré comme un moment pour se divertir et relaxer, sans pression. Le fait d'être filmé peut ajouter une tension indésirable pour certains.

f) **Ne désire pas changer sa façon de jouer ou se censurer pour un public (13)**

Plusieurs rôlistes considèrent leurs séances de jeu satisfaisantes et craignent que de les enregistrer perturbe leur dynamique. Ils argumentent que des sessions avoisinant la dizaine

d'heures rendent difficile la spectatorialité en direct et que certains thèmes ou langages utilisés auxquels ils tiennent seraient inadéquats pour un public.

Avec seulement 5% des répondants qui ont de l'expérience en la matière, il est clair que l'échantillonnage rassemblé pour cette enquête ne permet pas d'explorer en profondeur la diffusion en ligne du jeu de rôle. La méthode de la grille d'évaluation n'a pas été concluante, puisque les arguments avancés se sont rarement répétés plus de trois fois. Les deux réponses les plus significatives sont celles-ci :

*Pour promouvoir le hobby, essayer de susciter l'intérêt du jeu de rôle chez des gens qui n'ont jamais joué.*

*En plus de partager notre histoire et nos inspirations avec d'autres joueurs, diffuser me permet de ne pas avoir à prendre beaucoup de notes en jouant. Je prends mes notes en réécoutant mes parties. Aussi, les joueurs absents pour une session peuvent facilement rattraper les autres en écoutant la partie.*

Par contre, les arguments en défaveur de la diffusion, beaucoup plus nombreux, démontrent une certaine récurrence dans les réponses, bien que souvent peu détaillées. Certains répondants avouent ne pas savoir que le jeu de rôle sur table en ligne est devenu une forme de divertissement, alors l'idée d'en créer a pu causer de la confusion. L'allusion à l'archive dans la question a pu par exemple laisser comprendre que téléverser ses enregistrements servait *a priori* à des consultations personnelles ultérieures et moins à une forme de performance artistique. Quand un répondant a répété « aucun intérêt » ou quelque chose de semblable, sa réponse n'a pas été considérée. Seules 90 réponses l'ont été, faisant de cette question celle avec le plus faible taux de réponse valide. Le **Tableau XV** rapporte les résultats de la grille d'évaluation par fréquence décroissante et chaque catégorie est accompagnée d'une lettre de a) à f), commentée ensuite.



Tableau XV Raisons en défaveur de la diffusion de parties en ligne

Raisons fournies	Mentions	Pourcentage (90 réponses)
a) N'a pas les ressources ou les compétences techniques pour le faire	19	21%
b) Préservation de l'espace privé, espace exutoire	19	21%
c) Incompréhension ou opposition au concept de spectatorialité	16	18%
d) Juge la qualité de ses parties inintéressantes	16	18%
e) Ne veut pas sentir de pression de performance, veut relaxer	14	15.5%
f) Ne désire pas changer sa façon de jouer ou se censurer pour un public	13	14%

a) **N'a pas les ressources ou les compétences techniques pour le faire (19)**

La captation d'une partie de jeu de rôle sur table exige un minimum d'équipement et de savoir-faire, représentant une barrière à l'entrée pour ceux ouverts à tenter l'expérience.

b) **Préservation de l'espace privé, espace exutoire (19)**

L'aspect social du jeu de rôle implique que des conversations privées qui n'ont rien à voir avec la partie peuvent se dérouler autour de la table, ce qui dérange certaines personnes. Elles veulent pouvoir s'exprimer et rigoler librement, sans craindre de dire ou faire quelque chose d'inapproprié qui pourrait être utilisé contre eux.

c) **Incompréhension ou opposition au concept de spectatorialité (16)**

Chez les personnes qui ne consomment pas ce type de contenu ou qui ne savent pas que cela existe, l'idée de diffuser est évidemment loin de leur préoccupation du moment. Une minorité d'entre elles parle d'un désir déplacé d'attirer l'attention ou porte un jugement de valeur sur des rôlistes qui préféreraient être passifs plutôt qu'actifs.

d) **Juge la qualité de ses parties inintéressantes (16)**

Plusieurs réponses considèrent que les parties auxquelles ils participent ne sont pas suffisamment de qualité pour plaire auprès de personnes extérieures au groupe. Quelques-uns

soulignent qu'ils ne sont ni des acteurs ni des personnalités connues, sous-entendant qu'il soit nécessaire d'en être pour susciter de l'intérêt.

e) **Ne veut pas sentir de pression de performance, veut relaxer (14)**

Si le jeu de rôle sur table peut être vu comme une forme d'art performative, il peut aussi être simplement considéré comme un moment pour se divertir et relaxer, sans pression. Le fait d'être filmé peut ajouter une tension indésirable pour certains.

f) **Ne désire pas changer sa façon de jouer ou se censurer pour un public (13)**

Plusieurs rôlistes considèrent leurs séances de jeu satisfaisantes et craignent que de les enregistrer perturbe leur dynamique. Ils argumentent que des sessions avoisinant la dizaine d'heures rendent difficile la spectatorialité en direct et que certains thèmes ou langages utilisés auxquels ils tiennent seraient inadéquats pour un public.

## Chapitre 4 Comparaisons de données

Ce chapitre comporte trois sections. La première compare l'échantillonnage de ce travail avec celui d'une enquête à l'échelle de la francophonie (4.1), la deuxième cherche à corroborer ou contredire les conclusions d'un article récent portant sur des enjeux communs (4.2) et une troisième commente brièvement des statistiques en lien avec la technologie qui datent du tournant des années 2000 (4.3). Il ne s'agit pas d'une analyse comparative en profondeur, mais bien d'un exercice qui cherche à valider ou nuancer certaines données, tout en réfléchissant sur les méthodes d'enquête.

### 4.1 Comparaison d'échantillonnage avec *Le Thiase* (2014)

La page d'accueil du site web *Le Thiase*<sup>28</sup> s'introduit ainsi : « Espace documentaire sur les jeux de rôles et les rôlistes, *Le Thiase* a pour but de fournir un maximum d'informations à toute personne s'intéressant au JDR ». Les résultats de deux sondages sont archivés, soit un datant de 2010 et l'autre de 2014. Seul le second est ici utilisé. Les données sorties du sondage de *Le Thiase* sont présentées dans l'ordre dans lesquelles elles apparaissent dans le rapport. Elles concernent le genre (4.1.1), l'âge (4.1.2), les habitudes de jeu (4.1.3), le rôle dominant (4.1.4) et l'expérience de jeu (4.1.5).

#### 4.1.1 Le nombre de répondants et le genre

*Le Thiase* a accumulé les questionnaires de 3 596 hommes et de 547 femmes, ces dernières occupant 13% de l'échantillon. Avec 20%, le Québec présente un écart semblable, quoiqu'un peu moins prononcé.

#### 4.1.2 Comparaison d'échantillons d'âge

En arrondissant d'une à deux années près, il a été possible de rapporter les tranches d'âge de *Le Thiase* à celles de la présente étude. La **Figure 18** compare les pourcentages obtenus de part et d'autre.

---

<sup>28</sup> <http://www.le-thiase.fr>

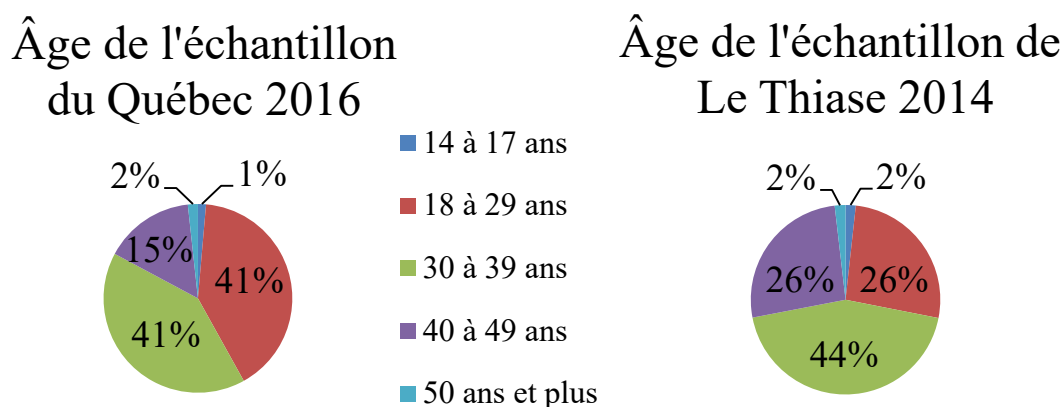


Figure 18 Différences d'âge entre le Québec et l'ensemble de la francophonie

La principale différence entre le Québec et le reste de la francophonie se situe au niveau des rôlistes âgés entre 18 à 29 ans et ceux de 40 à 49 ans. Si le rôliste moyen se trouve partout dans la trentaine, l'échantillonnage du Québec compte plus de jeunes que d'aînés, alors que ces mêmes tranches d'âges sont plutôt égales ailleurs.

#### 4.1.3 Comparaison d'habitudes de jeu

Les répondants au questionnaire de *Le Thiase* ont pu indiquer un ou plusieurs modes de jeu dans lesquels ils s'adonnent au jeu de rôle, parmi quatre : en convention, cadre virtuel, cadre associatif et cadre privé. Le rapport indique ceci au sujet du cadre virtuel : « regroupe toutes les façons de jouer qui impliquent l'usage d'un ordinateur (forums, mails, rolistik, skype, etc.) 23% des répondants utilisent ce moyen pour jouer aux jeux de rôle (10% en 2010) ». Afin de comparer ce pourcentage à celui de la présente étude, il faut se rapporter à la Figure 8 (section 3.2.5) et exclure les répondants ayant déclaré jouer « Autour d'une même table uniquement » pour obtenir 37% pour le Québec.

De 2010 à 2014, *Le Thiase* indique une augmentation de 13% de joueurs optant pour le cadre virtuel. Bien que ce ne soit pas le même territoire de recherche, les données recueillies au Québec en 2016 accentuent cette croissance avec 14%, mais cette fois en l'espace de deux années. Bien que ces données proviennent de deux démarches différentes, l'hypothèse que l'utilisation de la technologie pour jouer à des jeux de rôle s'accroît d'année en année se maintient.

#### 4.1.4 Comparaison des rôles dominants

Le questionnaire de *Le Thiase* a simplement demandé à ses répondants « Plutôt PJ ou MJ? », mais juge avoir obtenu des résultats peu concluants : « Comme en 2010, cette question n'avait malheureusement peut-être pas assez d'amplitude de réponses possibles ». La question obtient 74% qui attestent faire les deux, pour 20% uniquement joueurs et 7% uniquement maîtres de jeu. Ici, il se peut que ce ne soit pas le nombre de choix de réponses qui soit problématique, mais la formulation de la question, car celle utilisée par la présente enquête, « J'occupe le plus souvent le rôle de... », obtient respectivement 25%, 45% et 30%, soit des proportions plus pertinentes. Elles sont toutefois trop différentes des premières pour les comparer convenablement.

#### 4.1.5 Comparaisons entre expériences de jeu

Tel que souligné dans la section 3.2.4, la quantification de l'expérience de jeu des répondants du Québec a été laissée à leur interprétation, chacun devant trancher entre « peu » ou « beaucoup » pour chiffrer le nombre de jeux différents joués par le passé. *Le Thiase* offre quant à lui cinq grades bien définis : « un seul; entre 2 et 5; entre 6 et 10; entre 11 et 20; 21 ou plus ». Chez eux, plus l'expérience est approfondie, plus le nombre de répondants est élevé, soutenant l'hypothèse que les rôlistes expérimentés sont plus nombreux à accepter de participer à ce type d'enquête que ceux qui le seraient moins. Dans l'espoir d'obtenir une forme de comparaison, il est possible de séparer de manière arbitraire les deux premiers grades (de 1 à 5) pour les considérer comme « peu » et les trois dernières (de 6 et plus) comme « beaucoup ». En observant les rôlistes les plus expérimentés, *Le Thiase* obtiendrait ainsi 86% de rôlistes avec beaucoup d'expérience, contre 56% pour le Québec. Même en étant plus souple (11 jeux et plus), le Québec est toujours surpassé, avec 64%. Le Québec serait-il moins connaisseur par rapport au reste de la francophonie? Aucune donnée recueillie au cours de cette recherche ne permet toutefois d'avancer une explication pour cette disparité, sinon qu'un groupe Facebook réunit un échantillon plus large d'une population qu'un site plus spécialisé.

## 4.2 Comparaison de données avec Roux (2016)

Alors que la présente recherche était en pleine cueillette de données, la revue en ligne *Sciences du jeu* a publié le texte *Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique*, rédigé par le docteur ès sciences de l'information et de la communication Ugo Roux (2016). La démarche de Roux comporte plusieurs similarités avec celle ici entreprise. Elle découle d'une observation préliminaire semblable : « il est par exemple fréquent de pouvoir observer, entre autres usages récents, des tablettes se substituer au papier pour afficher des aides de jeu, ou encore des logiciels de lancer de dés remplacer les dés traditionnels », sa cible est sensiblement la même : « des rôlistes portés sur l'utilisation d'Internet et des médias socionumériques » et propose également « d'observer [via questionnaires] ces nouveaux comportements et usages » (2016, p. 5). L'échantillonnage de Roux monte à 486 individus, questionnés en 2015, mais provient de réseaux sociaux différents, colligés en majeure partie sur le territoire français. Avec autant de variables communes, comparer certaines conclusions de Roux avec celles de cette enquête s'inscrit par conséquent comme des plus pertinents. Sa démarche est par endroits mixte, mais principalement quantitative lorsque comparée à la présente recherche; ce qui permet en outre une certaine complémentarité. Les données sont comparées dans l'ordre qu'elles apparaissent dans le texte de Roux.

Cette section traite des différences entre les pourcentages obtenus d'utilisateurs de technologies à la table de jeu de rôle (4.2.1), souligne et commente les enjeux communs du mode présentiel (4.2.2) et du mode distanciel (4.2.3), puis compare les tables virtuelles les plus utilisées (4.2.4).

### 4.2.1 Utilisation ou non de périphériques et lesquels

Roux pose directement la question « Lors de parties de jeux de rôle, utilisez-vous des dispositifs tels que des smartphones, des tablettes, ou encore des ordinateurs pour améliorer votre expérience de jeu en présentiel ? » et « Si oui, lesquels ? ». Roux obtient 80.7% d'utilisateurs de périphériques, contre 82.5% pour la présente étude. Une marge d'un peu plus

de 2% renforce ici la plausibilité qu'à peu près 4 rôlistes sur 5 utilisent des appareils électroniques dans leurs parties de jeu de rôle.

Roux a pu obtenir des pourcentages sur plusieurs périphériques : « 82.9% ordinateurs, 44.5% tablettes et 37.2% smartphones et 4.8% autres », des données qui n'ont malheureusement pu être obtenues dans les questionnaires du Québec pour des raisons méthodologiques, mais tout de même rapportées ici, puisque somme toute intéressantes.

#### **4.2.2 Les enjeux du jeu de rôle présentiel**

Concernant les enjeux de la technologie et les usages qu'en fait la communauté, il est nettement plus difficile de comparer les résultats de Roux à ceux du chapitre 3. D'une part, Roux opte par occasion pour un nombre limité de choix de réponses. Par exemple, lorsqu'il questionne l'usage des périphériques employés en présentiel, seuls ces quatre choix sont disponibles : « ambiance sonore; affichage de cartes, images, etc.; logiciels d'aide; autre » (2016, p. 7). Or, l'approche qualitative de la présente étude liste beaucoup plus de catégories différentes, de même que des pourcentages en général moins élevés. L'écart le plus notable réside dans la catégorie « affichage de cartes et images » où Roux rapporte 76.5%, alors que seulement 5% de l'ensemble des questionnaires du Québec fait mention d'un recours semblable (segment h de la section 3.3.2). Il est clair ici que de poser une question de manière directe par rapport à la susciter indirectement amène des résultats hautement variables, d'où l'importance de considérer la technique d'enquête pour chacune des statistiques rapportées. Dans ce cas précis, mieux vaut par exemple s'abstenir de conclure que les trois quarts des rôlistes français qui utilisent de la technologie affichent en présentiel des images et des cartes (ou que seule une minorité le fait au Québec), puisque les enquêtes ont enregistré deux réalités diamétralement différentes.

Dépendamment des enjeux qu'elles ciblent, les différentes techniques d'enquête obtiennent des constats qui varient en fiabilité. Concernant l'ambiance sonore énoncée ci-haut, Roux obtient 82.9% avec une question directe contre 27% obtenu par le biais d'une réponse ouverte de ce travail. Ici, c'est le 82.9% le plus crédible, car il est plus probable que des répondants aient omis d'indiquer qu'ils aillent recours à de l'ambiance sonore que de rôlistes

l'ayant faussement indiqué. À l'inverse, quand Roux chiffre la catégorie « Autre[s] [utilisations] » à 2.3%, mieux vaut considérer les résultats de l'approche qualitative ici avancés que de conclure que les usages de périphériques ne se cantonnent qu'à plus ou moins trois catégories d'utilisations.

À défaut de pouvoir comparer les chiffres, il est minimalement possible de vérifier si les choix que Roux offre se retrouvent dans les enjeux soulignés par les répondants du Québec. Quand Roux demande ce que la technologie facilite au sein de la table de jeu de rôle, six choix sont possibles, ici retranscrits par ordre décroissant : « la création d'une ambiance; l'organisation des parties; l'immersion des joueurs; la narration; rien de particulier; autre » (2016, p. 7). Lorsque cela est comparé aux résultats de la section (3.5.1), l'ambiance et l'immersion occupent bel et bien une place récurrente dans les réponses, mais l'organisation des parties (précédemment qualifié de « temps de préparation ») est loin d'être aussi fréquente. L'aspect de la narration est quant à lui tout simplement absent. En fait, peu importe les pourcentages, il se trouve qu'en l'absence de contexte ou d'une définition claire, ces concepts soulèvent davantage de questionnements que de réponses. Est-ce que l'ambiance se circonscrit à la musique ou est-ce une allusion à la qualité de l'écosystème social? Une meilleure narration signifie-t-elle que le système narratif occupe une plus grande proportion de l'expérience dans son ensemble? En quoi l'immersion se distingue-t-elle de l'ambiance et de la narration? Si 31.8% estime que la narration est améliorée par la technologie, est-ce que cela signifie que les autres, 68.2% de l'échantillonnage, affirment qu'elle en est détériorée? Malheureusement, si l'approche de Roux permet de chiffrer des tendances quant aux enjeux de l'utilisation de dispositifs technologiques, elle informe bien peu sur le comment et le pourquoi.

Toutefois, Roux offre une piste intéressante provenant du 19.3% des répondants qui n'utilisent pas la technologie, quand il leur demande d'en expliciter les raisons, ici rapportées :

Soit parce qu'ils n'en ont jamais eu l'occasion (21,2%), soit parce qu'ils n'ont pas envie d'essayer (16,6%), soit parce qu'ils ont déjà essayé et ne veulent plus le refaire (11,1%), soit parce que cela manque d'ergonomie (10,1%), soit parce que cela n'apporte rien à l'expérience de jeu (12,9%), soit parce que cela dénature le jeu de rôle (18%), soit pour diverses autres raisons (10,1%) (2016, p. 9).



Ainsi, pour plusieurs rôlistes français, la technologie a encore des défis à relever pour s'immiscer auprès de leurs tables de jeu. Elle doit notamment convaincre d'une première utilisation, prouver qu'elle améliore vraiment l'expérience de jeu ou encore rende plus conviviale sa manipulation. Cependant, auprès de la résistance qui juge que la technologie dénature le jeu de rôle (18%), l'enjeu est certainement tout autre.

### **4.2.3 Les enjeux du jeu de rôle distanciel**

Plusieurs données de l'étude de Roux relatives aux tables virtuelles et au jeu de rôle distanciel peuvent se comparer à certaines obtenues sur le territoire du Québec. En France, 32.7% affirme jouer sur des plateformes en ligne par rapport à 31.6% au Québec, des pourcentages étonnamment rapprochés. Le taux de préférence en faveur du jeu présentiel par rapport au distanciel est lui aussi très rapproché, avec un taux de 93% pour la France contre 89% pour le Québec. Un écart plus grand se situe au niveau de l'habitude de jeu, où 16.1% des Français affirment jouer davantage à distance qu'en personne, contre seulement 3% au Québec.

Concernant les raisons principales qui justifient préférences et habitudes, Roux évoque « la raison la plus avancée justifiant ce jugement des rôlistes interrogés est notamment le manque d'un "réel" contact humain – par la présence physique des rôlistes – rendant le jeu plus "vivant", convivial, ou encore immersif, et empêchant ainsi une appréciation totale du jeu » (2016, p. 10), ce qui n'est pas sans rappeler les résultats du Tableau VII de la section (3.5.1). Par conséquent, « contact humain », « convivialité » et « immersion » sont les concepts les plus souvent évoqués de part et d'autre de l'Atlantique. Roux ajoute la conclusion suivante : « L'usage d'une table virtuelle se fait souvent en dernier recours et fréquemment lorsqu'il y a impossibilité de réunir physiquement les joueurs » (2016, p. 10), un constat aussi rencontré du côté du Québec.

### **4.2.4 Les tables virtuelles utilisées**

Dans son questionnaire, Roux demande d'indiquer quelles plateformes de type tables virtuelles sont utilisées parmi ces sept choix : « *Roll20*; *MapTool*; *Rolisteam*; *Rolistik*; *Fantasy Grounds*; forums spécialisés; Autre » (2016, p. 11).

L'observation comparative la plus flagrante entre ces résultats et ceux recueillis par cette enquête est l'apparition en force de *Rolisteam* et *Rolistik* se situant tous deux à plus de 30%, alors qu'au sein de l'ensemble des questionnaires du Québec, seules deux allusions sont faites pour *Rolistik* et aucune pour *Rolisteam*. Une explication vient peut-être du fait que ces deux logiciels libres sont d'origine française. *Rolistik* aurait été développé vers le milieu des années 2000 par Romain Campioni, avant d'être repris par Renaud Guezennec, se basant sur la version 1.1 pour fonder *Rolisteam*, en 2009<sup>29</sup>. La France aurait donc une longueur d'avance sur la genèse du jeu de rôle en ligne par rapport au Québec, ce dernier semblant ne connaître que les logiciels les plus récents, avec *Roll20* loin en tête, sorti officiellement en 2012. Ce contexte justifie que le Québec utilise *Roll20* à 76%, contre 52.1% pour la France. *Fantasy Grounds* obtient de part et d'autre un score aux alentours de 17% et *Maptool*, loin derrière, monte à 5% au Québec et 9.6% en France.

Un phénomène semblable s'observe chez les logiciels de vidéoconférence, où Roux présente *Teamspeak* et *Mumble*, utilisés respectivement à 35.4% et 19.5% des rôlistes qui jouent en ligne, alors qu'au Québec, *Mumble* est absent et un seul répondant sur les 291 dit se servir de *Teamspeak*. Seul *Skype* se compare en popularité.

### 4.3 Comparaison de données avec Dancey (2000)

Cette enquête n'a pas réussi à mettre la main sur des études de marché intimement liées à ses objectifs, sinon celle menée par WotC en 1999 sur le territoire américain. Ce rapport émet plusieurs constats sur les jeux autour desquels la compagnie gravite, incluant le jeu de rôle. Les plus pertinents sont discutés.

D'abord, il est possible d'extraire du texte des conclusions de nature démographique :

- *more than half the market for hobby games is older than 19;*

---

<sup>29</sup> <http://wiki.rolisteam.org/index.php/En:Overview>

- *female gamers constitute a significant portion of the hobby gaming audience, essentially a fifth of the total market;*
- *a minority of gamers play more than one category of hobby game [between computer games, trading card games, roleplaying games and miniatures wargames]. The largest overlap [...] is with CRPGs and TRPGs.*

Ce tableau ne contredit pas les observations du paysage de la présente enquête. Les rôlistes ont aussi largement passé le seuil de la vingtaine et sans oser avancer une stagnation du nombre de joueuses par rapport à celui des joueurs, dû à des méthodologies et à des étendues spatiotemporelles différentes, le pourcentage avancé concorde. Le troisième fait observé vient quant à lui confirmer un rapport étroit qui ne date pas d'hier entre jeux vidéo et jeux de rôle; un fait soulevé à quelques endroits au cours de l'argumentation de ce travail.

Ensuite, la section 4 du rapport de WotC s'intéresse au rôle des ordinateurs dans le jeu de rôle sur table :

- *37% Who read newsgroups, mailing lists and web sites;*
- *42% Who currently play with computer assistance;*
- *52% Who want to buy software to help manage game and speed up combat;*
- *50% Who want to play D&D over the internet with others.*

Avec peu de moyens de vérifier la justesse de ces données, une posture plus prudente permet minimalement d'y voir un intérêt pour la technologie à la table de jeu de rôle depuis longtemps présent chez la communauté des joueurs. Au moins la moitié manifeste ici dès l'an 1999 un désir de s'outiller d'aides de jeu informatiques tout en s'affirmant prête à s'initier au jeu de rôle en ligne. Quant au 42% qui utilise déjà des ordinateurs, lui aussi paraît acceptable, étant donné que seize ans plus tard, 80% le feront.

Finalement, quand le texte affirme que « *28% report that they play an internet game monthly* » (Dancey 2000), il aurait été intéressant de connaître les détails d'utilisation de ces activités. Or, rien ne permet de savoir s'il s'agit de jeu de rôle textuel par forum, par messagerie instantanée ou par l'entremise d'un moyen qui aurait échappé au chercheur.

## Chapitre 5 Discussions

Ce chapitre fait un retour sur les résultats les plus significatifs, commente et réfléchit sur les retombées de cette étude. Il prend la forme d'un rapport que le chercheur exprime en fonction des séminaires, des conversations, des lectures et des observations empiriques que ce dernier a partagés à travers son cheminement académique. Il importe également de préciser que le chercheur fait lui-même partie de cette communauté de rôlistes et qu'il se trouve dans une position privilégiée pour allier son expérience personnelle aux données recueillies. Le propos peut donc transcender par endroits les frontières méthodologiques de l'enquête.

Tout d'abord, un rappel des faits saillants de l'enquête est transmis (5.1), des personas conçus par le chercheur sont ensuite décrits (5.2), suivis par une section qui considère le maître de jeu en tant que designer du play (5.3).

### 5.1 Les faits saillants de l'étude

Cette section met en exergue des données émises aux chapitres 3 et 4 pour approfondir la réflexion. Elle est segmentée en trois, soit la partie sur le jeu de rôle présentiel (5.1.1), sur le jeu de rôle distanciel (5.1.2) et sur le jeu de rôle spectatorial (5.1.3).

#### 5.1.1 Le jeu de rôle présentiel

Sans conteste, les rôlistes québécois de 2016 jouent en très grande majorité au jeu de rôle sur table dans un même espace (Figure 8), ce qui fait sens, étant donné que c'est la manière traditionnelle d'y jouer depuis des décennies. Après tout, *Roll20*, le logiciel de table virtuelle le plus utilisé au Québec (Tableau IX), n'est actif que depuis 2012. Ces quelques années n'ont peut-être pas réussi à révolutionner les habitudes de jeu rôlistes, mais aujourd'hui plus du tiers des répondants sont tout de même familiers avec le concept d'une table virtuelle (Figure 14). Cette étude permet au moins de fixer dans le temps cette tendance avec des chiffres. Ceux-ci pourront minimalement servir à être comparés à d'autres dans les années à venir, puisque tout indique qu'ils seront revus à la hausse à court et moyen terme (section 4.1.3).

Du côté de l'aménagement de la table de jeu de rôle, il n'est pas possible d'affirmer pour l'instant que la technologie constitue un incitatif au changement. Les rôlistes décrivent l'organisation de leur espace de jeu sans vraiment insister sur une forme d'adaptation vis-à-vis des appareils numériques qui s'y sont faufileés, si ce n'est que l'ordinateur portable troque la pile de livres pour un câble de recharge. Seules les initiatives qui incluent un moniteur ou un projecteur dérogent pour l'instant au décorum, car ils modifient forcément le positionnement des places assises, mais ces aménagements demeurent relativement marginaux (Tableau IV).

Avec 40% des rôlistes qui déclarent utiliser souvent ou toujours des périphériques pour jouer aux jeux de rôle sur table (Figure 12) et 36% de tout l'échantillonnage qui utilisent des PDF (Tableau III), il est tentant d'affirmer que, à l'instar de la presse écrite journalistique, le papier cède peu à peu de place au numérique. Or, cela ne veut pas forcément dire que les périphériques remplacent les livres, puisque ces derniers demeurent en tout temps les bienvenus à la table de jeu. En effet, dans un système lourd comme *Donjons & Dragons*, les joueurs sont amenés à consulter les manuels à plusieurs reprises et parfois de manière simultanée, comme durant la création des fiches de personnages ou suite à une montée en niveau d'expérience. Détenir plusieurs exemplaires s'avère donc utile, mais pas au point d'exiger que chaque joueur apporte le sien. Il arrive que ce ne soit qu'au moment où tous les manuels physiques sont en cours d'utilisation qu'un joueur utilise le PDF, ce qui représente une utilisation somme toute minimale de la technologie. Malheureusement, impossible de dire si c'est ce type d'usage ou si c'en est un plus assidu qui est le plus répandu, puisque la méthode d'enquête utilisée n'a pas permis d'obtenir de telles mesures.

Un emploi plus modéré se détecte du côté des fiches numériques et des lanceurs de dés qui représentent des applications avec lesquelles les joueurs sont amenés à interagir plus fréquemment. Toutefois, en étant manipulés via tablettes et téléphones intelligents, le quart des répondants mettent en garde vis-à-vis de la distraction que ces périphériques peuvent causer; ce qui en fait l'inconvénient signalé le plus grand nombre de fois (Tableau VII). Pour beaucoup d'enquêtés, la distraction est vue comme un obstacle majeur vers l'immersion qu'ils convoitent et sans un minimum de discipline, la technologie nuit beaucoup plus qu'elle n'aide. Puisqu'à l'exception de quelques fonctionnalités, fiches numériques et lanceurs de dés

n'enrichissent le jeu de rôle que bien humblement, ces programmes ne représentent pas vraiment un impact technologique significatif.

Pour davantage d'usages émergents, il incombe de se placer dans la perspective des maîtres du jeu, car ce sont ces derniers qui semblent les plus concernés par l'emploi de la technologie. D'un côté, les maîtres de jeu 2.0 détournent des logiciels plus génériques pour leur donner de nouveaux usages en lien avec l'exercice de leurs fonctions et de l'autre, ils utilisent des ressources spécialement conçues pour le jeu de rôle sur table. Programmes de traitement de texte, de lecture de musique et de dessin à main levée sont par exemple des dispositifs numériques pour prendre des notes, mettre une ambiance musicale et faire des croquis, tandis que les banques de données et les divers générateurs de noms ou d'objets aléatoires sont plutôt des ressources qualifiées d'« aides de jeu ». Bien qu'il existe un volume impressionnant de ressources officielles et amateurs, cette enquête révèle que celles-ci se regroupent en une quantité assez limitée de catégories différentes (Tableau III) et qu'un rôliste moyen n'utilise tout au plus qu'une poignée d'entre elles à la fois. Autre observation importante : deux types d'emploi, souvent complémentaires, se dégagent, soit un premier qui met à profit la technologie pendant la partie de jeu de rôle et un second qui le fait entre les séances. Ces méthodes sont amenées à varier d'un individu à l'autre. Par exemple, un maître de jeu peut avoir enregistré sur son disque dur des illustrations pour certains personnages en escomptant les introduire dans la prochaine séance et un autre va préférer dénicher d'urgence une image à l'aide de quelques mots-clés dans un moteur de recherche. Des notes peuvent ainsi être prises avant et pendant la séance pour être relues quelques jours plus tard, des listes de noms peuvent être présélectionnées à partir d'un générateur ou être générées sur l'impulsion du moment, et ainsi de suite. L'utilisation de la technologie est donc intimement liée au *modus operandi* personnel à chaque maître de jeu. Certaines ressources et techniques permettent de favoriser un style plus en phase avec l'improvisation qui serait soutenu par de la documentation sur le pouce, tandis que d'autres vont être mises à profit dans la phase de préparation du maître de jeu où il construit son univers, son scénario ou sa prochaine scène de combat tactique.

### 5.1.2 Le jeu de rôle distanciel

Cette recherche n'a pas inclus le jeu de rôle textuel à ses objets d'étude, mais elle a tout de même été confrontée à ce média répondant à des codes à la fois semblables et différents. En effet, au moins trois répondants qui en sont adeptes ont considéré cette forme de jeu de rôle comme distancielle, ce qui n'est pas inexact. Le jeu de rôle en général s'observe sous une multitude d'aspects et il est très ardu de faire des coupes franches pour les segmenter. Si un jeu de rôle textuel sur forums de discussion est asynchrone, un jeu de rôle textuel disputé par clavardage se rapproche beaucoup plus du temps réel, ce qui suffit déjà à en faire deux sous-genres. Le jeu de rôle textuel n'appartient pas à un seul type de plateforme et peut techniquement se retrouver sur les tables virtuelles, puisque celles-ci incluent la plupart du temps des fenêtres de clavardage. Alors, ne rien spécifier outre que « jouer sur les tables virtuelles » ne permet pas de trancher automatiquement entre jeu de rôle sur table et jeu de rôle textuel. La question se pose maintenant si c'est le langage verbal qui est le plus petit dénominateur commun du jeu de rôle sur table. Ne serait-il donc pas mieux de parler de jeu de rôle textuel, de jeu de rôle grandeur nature et de jeu de rôle verbal? Une définition plus claire aurait sans doute suscité un peu moins de confusion, mais d'un autre côté, c'est ce type de faux pas qui nourrit la réflexion.

Toujours dans la veine des imbroglios, pour plusieurs enquêtés, le jeu de rôle distanciel n'est pas nécessairement synonyme du jeu sur table virtuelle, tel que le questionnaire l'a laissé sous-entendre : « "Avec les tables virtuelles" correspond à l'acte de jouer séparé des autres joueurs, mais réunis via la technologie en ligne ». En effet, les logiciels de vidéoconférence ne sont pas des tables virtuelles à proprement parler, mais bien des technologies détournées par certains rôlistes pour s'adonner au jeu de rôle à distance. Que ce soit par *Skype* ou par *Google Hangout*, il en revient aux joueurs de remédier aux obstacles qui peuvent découler du manque de proximité; ce qui constitue la différence principale avec les tables virtuelles où le design de leur interface est spécifiquement dédié à cette fin.

Un autre constat à retenir est celui qu'adhérer au jeu en ligne n'entraîne pas l'abandon du jeu présentiel. Nulle trace dans l'enquête ne permet d'attester d'une migration vers le jeu en

ligne. Les rôlistes qui y adhèrent ne font qu'ajouter les tables virtuelles à leur éventail de possibilités; ils accentuent les chances de faire correspondre leur horaire avec un groupe de jeu, ils font de nouvelles rencontres ou renouent avec des personnes éloignées et expérimentent les joies et les irritants de la médiation informatique, mais aucun ne semble prêt à renier le jeu de rôle présentiel pour autant. Les raisons fournies abondent à peu près toutes dans le sens d'une priorisation envers l'activité sociale (Tableau VII). Les commentaires en ce sens accordent préséance au contact humain, à la convivialité, à la communication non verbale et à l'ambiance du jeu de rôle sur table présentiel, et ce, avant même de parler de préférences concernant un quelconque système ou style de jeu particulier. Seuls 10% de l'échantillonnage nuancent ce fait en étant prêts à accorder d'autres propriétés au jeu en ligne capables de rivaliser avec celles du jeu en présentiel (Figure 9).

Consciente que le jeu à distance ne remplacera jamais les réunions entre amis, la communauté laisse la porte ouverte à un avenir vers un jeu de rôle en ligne plus accessible ou mieux développé. Sans nécessairement pointer des exemples précis, beaucoup accusent cependant les tables virtuelles d'être pour le moment difficile d'approche (Tableau VIII).

### **5.1.3 Le jeu de rôle spectatorial**

Avec un maigre 4% qui affirment être spectateurs réguliers de jeu de rôle sur table diffusé en ligne (Figure 16), il est indéniable que le phénomène de la spectatorialité est pour l'instant des plus marginaux. Cette partie du questionnaire a enregistré 63 champs vides, 13 ont précisé qu'ils ignoraient l'existence de cette pratique et 75 ont signifié n'y porter aucun intérêt; ce qui envoie un signal assez fort à l'effet que ce type de divertissement ne fait pas partie des préoccupations prédominantes du moment. Une première hypothèse s'installe comme quoi les rôlistes ne constituent pas le public principal et que d'autres communautés que celle sondée en soient plus férues, puisqu'il n'est pas nécessaire d'être un joueur pour apprécier ces spectacles. Sinon, suivant le même raisonnement que la corrélation entre l'avènement récent de *Roll20* et la popularité relativement faible des tables virtuelles, il convient de rappeler que la websérie qui a fortement contribué à l'essor de cette pratique, *Critical Role*, n'est active que depuis 2015; ce qui peut excuser ces bas résultats, d'autant plus qu'elle n'est disponible qu'en anglais.



Une autre observation se situe au niveau du format que ce type de divertissement propose. Quand des enquêtés affirment manquer de temps (Tableau XII), plusieurs le justifient en décrivant l'énorme investissement de temps que ces représentations exigent, surtout quand une seule vidéo peut durer plus de trois heures et qu'elles peuvent être archivées par dizaines. Aussi, le spectacle en direct et celui qui a eu recours au montage impliquent deux postures spectatoriennes différentes et le questionnaire aurait bénéficié à les départager. Quand certains répondants expriment un besoin d'interactivité, une portion dénonce qu'elle n'en voit aucune et s'en sert pour disqualifier ces diffusions de ses intérêts, alors que l'autre voit le potentiel d'y inclure davantage de participation de la part de l'assistance. Des idées sont quelquefois lancées, la plus commune étant un système de vote pour influencer la trame narrative. Ce n'est pas de la fantaisie de croire que des innovations à ce niveau viendront, surtout qu'il s'agit d'un contexte propice à la remédiation.

## 5.2 Les personas de l'étude

L'analyse détaillée des questionnaires de l'enquête a permis d'étudier une à une les réponses classées par colonnes, mais une telle lecture verticale ne rend pas toujours justice au fil conducteur de la personne sondée. Profil mis à part, la plupart des enquêtés transmettent une part de leur personnalité dans leurs argumentaires rédigés sur plusieurs niveaux d'intensité, ce qui s'avère impossible à placer dans des cases. Cette section présente les types de personas que le chercheur a conçu, imprégné de la lecture horizontale des questionnaires : « Les *personas* sont des descriptions consolidées de schémas comportementaux typiques sous la forme de profils d'utilisateurs représentatifs, qui permettent d'humaniser la cible du design, de tester des scénarios et de faciliter la communication en design » (Hanington et Martin 2013, p.132).

C'est ainsi que les récalcitrants face à la technologie sont introduits (5.2.1), suivis par les modérés ou les indécis (5.2.2) et enfin par ceux qui démontrent le plus d'enthousiasme (5.2.3).

### 5.2.1 Grognards, technobèses et ignorants<sup>30</sup>

À un premier bout du spectre, des rôlistes réfractaires qui flirtent parfois avec la mauvaise foi rejettent tout bonnement du revers de la main tous formats virtuels. Pour qualifier ce type de joueur, le terme « grognard » apparaît approprié, puisqu'il est utilisé par différentes communautés pour qualifier des joueurs à la fois experts et conservateurs. Paul Dussault, sur le site internet *ludobits.com*, offre une courte recherche étymologique référencée du terme et résume les types de réactions possibles suscitées en traitant quelqu'un de grognard aujourd'hui :

Il sera peut-être ravi que vous saluiez son expertise militaire, son appétit pour les livrets de règles fleuve et le réalisme détaillé, son esprit critique et son franc-parler. Ou il s'offusquera que vous le voyiez comme un réactionnaire réfugié dans les jeux vieillots, désuets au graphisme suranné – un joueur rétro intransigent qui se méfie de tout ce qui est nouveau et populaire. Ou une sorte de mésadapté nostalgique de l'Âge d'or des jeux de guerre qu'ont été les années 1970 (2017).

Dussault (2017) alloue le terme grognard à des résistants du wargame et pas vraiment aux rôlistes, mais l'esprit de méfiance envers la nouveauté et aux nouvelles modes est à ce point juste qu'il s'impose ici comme tout désigné. Il demeure cependant essentiel de comprendre ce qui motive ces joueurs à opter pour un pareil discours.

Le jeu de rôle sur table a aujourd'hui plus de 40 ans. Il a résisté à l'essor du jeu vidéo et à peu près tous les systèmes de jeux de rôle publiés jusqu'ici peuvent techniquement se jouer à ce jour sous les mêmes conditions. Même si *Donjons & Dragons* en est à sa 5<sup>e</sup> édition, des joueurs peuvent encore jouer avec les versions antérieures, pourvu que les manuels soient préservés. Une nouvelle mouture de règles peut, par moment, bousculer une dynamique de groupe efficace, si bien qu'il est possible de tout simplement refuser une nouvelle proposition si elle vient davantage nuire qu'améliorer une expérience de jeu réglée au quart de tour. Quand

---

<sup>30</sup> Ces termes connotent du péjoratif pour refléter les caractères avec des *a priori* négatifs. Ils ne s'appliquent pas aux personnes comme telles, mais à leurs attitudes.

de nombreuses heures ont été investies à parfaire une expérience, il est compréhensible de vouloir préserver la qualité de ses parties en limitant les facteurs de changements qui menacent une activité considérée précieuse ou fragile.

Il est en de même pour la technologie. Comme précédemment souligné, cette étude n'a pas tenu compte des jeux joués par les rôlistes sondés et bien qu'il soit impossible de le prouver, une impression persiste sur le fait que les grognards semblent surtout appartenir à des joueurs de systèmes plus lourds qui recourent aux figurines et aux cartes tactiques. Si une technologie vient pallier à des compétences qu'ils ont mis des années à maîtriser ou si elle vient remplacer ou rendre obsolète le matériel accumulé jusqu'alors, il se peut qu'un sentiment de frustration vienne s'immiscer chez eux, surtout si cela se traduit par de nouveaux achats. Ce n'est par contre qu'une minorité qui rejette la venue de la technologie avec véhémence, la plupart se contentant de déclarer qu'elle n'est tout simplement pas faite pour eux ou qu'ils n'ont à ce jour jamais éprouvé le besoin d'y avoir recours.

Toujours auprès des rôlistes récalcitrants s'immiscent des personnes qu'il est possible de qualifier de « technobèses », c'est-à-dire des personnes dont l'emploi du temps quotidien s'articule majoritairement au contact de l'électronique, comme dans le cadre de leurs occupations professionnelles. Ceux-ci attribuent comme principale vertu aux jeux de rôle la possibilité de fuir les écrans ou de s'affranchir de tous dispositifs technologiques, comme ici, un répondant : « [Le jeu de rôle sur table] permet aussi de se dégager de l'ordinateur. Quand on passe 10h par jour sur l'écran ça permet de "toucher" du vrai ». Il n'est donc pas étonnant que le jeu de rôle sur table virtuelle et la spectatorialité du jeu de rôle en ligne laissent plutôt indifférent des rôlistes qui recherchent des opportunités sociales pour décrocher d'une routine déjà centralisée sur le numérique.

Enfin, une impression se dégage quant au fait qu'un certain nombre de rôlistes ne semblent tout simplement pas informés des innovations qu'a connues le jeu de rôle au cours des dernières années. Ils sont donc qualifiés d' « ignorants ». Ce sentiment est particulièrement présent dans la section concernant les technologies amenées à être développées dans un futur proche et où certains répondants en décrivent plusieurs préexistantes, tel ce commentaire qui

souhaite une fonctionnalité déjà offerte sur maintes tables virtuelles : « J'aimerais que tous les joueurs aient des fiches interactives sur tablettes qui sont reliées à un ordinateur où le maître de jeu peut les consulter en temps réel au cours de la partie ». Encore plus flagrant est la section de la spectatorialité et de la diffusion, où quelques répondants aux questionnaires avouent candidement n'avoir jamais entendu parler de ce phénomène. Il se pourrait donc que la technologie aie tout à gagner à se faire davantage connaître et que ce ne soit qu'une question de temps avant que de nouveaux amateurs de jeux de rôle intègrent divers comportements liés au numérique.

### **5.2.2 Technocritiques, dilettantes et témoins**

C'est à un niveau plus médian que se retrouve la plus grande portion de rôlistes de cette étude. De façon générale, ils sont intéressés à utiliser la technologie ou le font déjà, mais pas à n'importe quel prix.

Les technocritiques gardent une certaine distance face aux nouvelles propositions qui se présentent à eux. C'est eux qui mettent des conditions d'utilisation aux périphériques et pèsent le pour et le contre, comme l'un d'eux ici :

L'accès rapide aux wikis et aux PDF cause parfois des remises en question des décisions du maître. Les joueurs qui utilisent beaucoup leurs périphériques sont moins attentifs et ont tendance à vérifier leurs médias sociaux ou même à faire d'autres activités pendant la partie. Cependant, il arrive aussi que la technologie soit pratique : le maître l'utilise pour montrer des images, établir une ambiance (musique, surtout), les joueurs consultent rapidement des caractéristiques de leurs personnages, etc.

Le coût des services est aussi un frein pour ces rôlistes. Quelques-uns sont habitués à n'avoir recours qu'à du contenu gratuit et rechignent à devoir dépenser, tandis que d'autres appréhendent une facture salée s'ils s'équipent de produits vendus sur les tables virtuelles qu'ils ont déjà achetés en format physique. D'ailleurs, beaucoup d'entre eux soutiennent que le recours aux tables virtuelles ne sert qu'à remédier à l'impossibilité de jouer en présentiel, si bien qu'un doute sur la fréquence d'utilisation cause de l'hésitation à opter pour ces ajouts peut-être non rentables. Les technocritiques accordent des vertus aux nouvelles offres, mais

sont lucides quant à leurs réels besoins ou à leurs ressources financières. S'ils jugent ne pas pouvoir accorder suffisamment de temps à l'apprentissage des outils virtuels, s'ils n'utilisent que très peu les figurines ou s'ils estiment que les logiciels ne font pas exactement ce qu'ils désirent, ils s'abstiennent, mais poursuivront certainement le lèche-vitrine. Certains d'entre eux rejoignent aussi la position des grognards quant à la mise en garde de pousser l'innovation trop loin. Les technocritiques peuvent ne pas recourir du tout à la technologie s'ils sont conscients de s'abstenir au nom d'une recherche d'esthétique et qu'ils ne condamnent pas l'usage chez autrui.

Les personas dilettantes concernent davantage les joueurs que les maîtres de jeu. Ils explorent le jeu en ligne et utilisent leurs téléphones intelligents sans trop y réfléchir et émettent moins de réserves que les technocritiques. En ne soulignant pas de contreparties, il se peut qu'un certain décalage règne entre leurs déclarations et leurs réalités, sans nécessairement pouvoir leur attribuer une quelconque mauvaise foi. Le persona dilettante sert aussi à classer les questionnaires incongrus, par exemple l'un d'eux dont l'habitude de jeu inclut l'utilisation d'une table virtuelle, mais qui échoue à en nommer une spontanément.

Les rôlistes témoins ne semblent pas très nombreux de prime abord, mais poser une question sur le niveau d'activité actuel ou récent aurait sans doute pu confirmer l'hypothèse que plusieurs répondants sont beaucoup moins actifs qu'ils l'ont déjà été. Le jeu de rôle sur table est une activité qui génère des expériences la plupart du temps significatives, si bien que tout joueur ayant été rôliste à une période de sa vie aura tendance à conserver ce trait identitaire, même s'il ne joue pas autant qu'il le souhaiterait, pour une multitude de raisons. Peut-être les témoins font-ils même partie d'un bassin de personnes qui consomment davantage de contenu spectatorial qu'ils n'ont eux-mêmes d'expériences personnelles? Quoi qu'il en soit, l'avis de ces rôlistes demeure pertinent, puisque ceux-ci se documentent sur les nouveaux jeux publiés et sur les nouvelles applications, consultent la littérature rôliste et sont actifs sur les réseaux sociaux. Toutefois, l'appréciation par rapport à l'utilisation de technologies risque d'être plus probante provenant de personnes qui l'utilisent de première main, car observer quelqu'un manipuler un outil est une expérience toute autre que de l'opérer soi-même.

### 5.2.3 Cyberbardes<sup>31</sup> et technophiles

À une autre extrémité campent les rôlistes les plus progressistes. Ils représentent au mieux une poignée d'individus de l'enquête. Ils sont pour le moment davantage concentrés à l'extérieur des frontières géographiques de cette étude et se repèrent via leurs chaînes *Twitch* ou *YouTube*. Qui plus est, il n'est pas rare de trouver de petites communautés qui gravitent autour d'eux ou de les voir profondément impliqués auprès d'un regroupement.

Les cyberbardes ont abandonné toute forme de matériel tangible en dehors de leur ordinateur portable, devenu indispensable. L'ère du papier est révolue. Chez eux, les cyberbardes ont possiblement une salle de jeu avec un projecteur ou un écran judicieusement placé, mais dès qu'ils doivent se déplacer, ils transportent leur base de données avec eux. Ils disposent de collections de manuels en PDF, s'appuient sur des banques d'images pour leurs descriptions, ont toujours des générateurs d'ouverts pour les aider à improviser et font jouer de la musique d'ambiance dans leurs haut-parleurs portatifs. Ils insistent pour être placés près d'une prise de courant et privilégient les lieux munis d'un WiFi. Les cyberbardes peuvent aussi être joueurs. Ils n'ont pas de dé, ni de crayon. Ils troquent peut-être l'ordinateur pour la tablette ou le téléphone intelligent sur lesquels leur fiche interactive est en ordre et où une page web est ouverte dans le but de consulter par eux-mêmes les règles pointues concernant leur personnage.

Les technophiles accueillent et mettent à l'épreuve tout ce qu'ils trouvent de numérique. Ce sont des passionnés de jeu de rôle moins frileux à l'égard des frontières. Ils peuvent tenter l'expérience des « modes maître de jeu » ou les serveurs roleplay que proposent certains jeux vidéo et sont capables d'étendre la définition d'activité sociale avec des personnes éloignées. Ils ont dompté l'usage de la webcam et du casque d'écoute, à tel point qu'ils les considèrent transparents. Les technophiles apprécient pouvoir occasionnellement camoufler leur véritable identité derrière un avatar et de s'adresser aux autres joueurs

---

<sup>31</sup> Ce terme est emprunté à Murray (1997) qui visualisait déjà au siècle dernier du *storytelling* procédural et de l'écriture appuyée par algorithmes (p. 185-213).

uniquement sous le couvert de leurs personnages. Quand les technophiles jouent en présentiel, ils y reconnaissent des avantages, mais trouvent l'entreprise ô combien compliquée comparativement à rester connectés chez eux.

### 5.3 Le maître de jeu en tant que designer du play

Une partie de la communauté rôliste étant concernée par l'enjeu de l'intégration de la technologie à la table de jeu de rôle, il convient maintenant de réfléchir à d'éventuelles dispositions à prendre à l'intention de celle-ci.

À la lecture de Schulmann (1995) : « le design industriel prend ses racines dans un univers d'artistes et/ou d'architectes [et développe le] besoin d'humaniser le travail industriel, de penser le produit en termes de services rendus à l'utilisateur [et] de le situer dans un contexte socio-culturel » (p. 12), un sentiment de déjà-vu se dégage quant au nombre de similitudes qui existent entre cette conception d'un designer industriel et celle d'un maître de jeu responsable d'une campagne de jeu de rôle sur table. Il suffit de penser par exemple à *Donjons & Dragons* qui utilise encore, à ce jour, l'analogie de l'artiste aux talents variés et de l'architecte : « *As the architect of a campaign, the DM creates adventures by placing monsters, traps, and treasures for the other players' characters [and] a Dungeon Master gets to wear many hats [...] inventing, writing, storytelling, improvising, acting, refereeing* » (Crawford *et al.* 2014, p. 4). Dans différents ouvrages qui donnent des conseils aux maîtres de jeu, Clark articule son texte autour de l'idée que « *A gamemaster is a "service sector" job* » (2017, p. 13), tandis que Laws suggère de se préparer en fonction de son environnement social : « *any preparation to improve your GMing style must begin with a look at the people you'll be playing with* » (2002, p. 3). À n'en pas douter, certaines frontières entre le maître de jeu et le designer se recourent. Or, qualifier le maître de jeu de « designer de jeu » ramène le problème du lexique défaillant du mot « jeu », c'est pourquoi il convient de s'éloigner de la définition du designer de jeu comme concepteur du système de règles (game designer), pour se rapprocher du designer de jeu en tant que designer de l'expérience ludique (play designer). Dans la même veine, la question se pose s'il n'était pas plus juste de remplacer « gamemaster », largement utilisé, par « playmaster ». En français, plusieurs rôlistes utilisent le terme « meneur de jeu », qui offre moins de confusion à ce niveau, mais qui connote moins

l'implication dans l'engagement macro (Calleja 2011). Meneur de jeu est compris ici comme un rôle dans l'action, qui combine aussi le conteur à l'arbitre des règles, mais qui pourrait être différent de celui qui organise l'expérience. Ainsi, si le maître de jeu est bel et bien ce designer au sens que l'entend Schulmann (1995), jusqu'où ses préceptes s'appliquent?

Après avoir écarté certains aspects qui ne concernent pas les particularités du jeu de rôle sur table, quelques passages de Schulmann (1995) pointent des enjeux intéressants. Schulmann décrit notamment deux postures par rapport à un cahier des charges, soit une en amont, et la seconde, en réaction, « en précisant qu'il n'existe pas de frontières bien déterminées entre [elles] et que toutes les possibilités intermédiaires sont envisageables » (1995, p. 36-38). D'un côté, le designer établit lui-même ses contraintes entre lesquelles il peut donner libre cours à sa créativité. Il choisit, modifie ou invente un système de règles, aménage son espace de jeu et prépare l'univers selon la granularité qu'il décide. Ce n'est que par la suite qu'il choisit les joueurs<sup>32</sup> les plus susceptibles d'adhérer à ce qu'il entend mener comme expérience. De l'autre côté, le designer est plongé au centre de critères spécifiques qu'il doit repérer pour justifier les choix à adopter en réponse à ceux-ci. De retour à la littérature du jeu de rôle, Brian Jamison (2005) suggère une approche mixte : « *Before anything else, the GM should choose the players. The mix of players will make or break the experience. Then the GM should think of a setting he would like to Gamemaster and see if the players share that interest* » (p. 13-14). Toutefois, ce scénario idéal peut devenir un luxe dès que le jeu de rôle sur table commence à sortir de sa tradition qui consiste à le pratiquer à l'intérieur de son cercle d'amis.

Dans une société qui serait frappée par un engouement soudain à s'initier aux jeux de rôle sur table présentiel, aujourd'hui et maintenant, est-il possible d'envisager une pénurie de maîtres de jeu? Offrir un service à domicile ne tient-il que de la fantaisie? Des maîtres de jeu peuvent-ils devenir des travailleurs autonomes, des récréologues ou des animateurs engagés à taux horaire? Un établissement avec pignon sur rue et spécialement aménagé est-il un plan

---

<sup>32</sup> Pour ne pas dire clients.



d'affaires sérieux? L'avenir est-il du côté des bibliothèques publiques? Toutes ces questions sont susceptibles de se poser dans un futur rapproché ou cogitent déjà dans l'esprit du designer de play qui « [remet] l'existant en question », « [ouvre] l'éventail des possibilités » et « [sort] des schémas analytiques traditionnels » (Schulmann 1995, p. 30-31).

Les parallèles entre maître de jeu et designers sont nombreux. Il en existe certainement plusieurs autres et peut-être ont-ils aussi davantage de disparités que de points en commun. L'intention ici n'est pas de lancer ou de trancher un débat, mais d'envisager le jeu de rôle sur table comme un domaine à réfléchir quant à l'éclatement potentiel de sa forme à travers l'aménagement et le design. Avec le mandat de penser le jeu de rôle à partir d'une focale technologique, les sections qui suivent s'y affaireront en séparant le jeu de rôle présentiel (5.3.1) à celui sur table virtuelle (5.3.2). La spectatorialité étant une posture de rôliste témoin, elle sera appréhendée sous l'angle du spectacle (5.3.3).

### 5.3.1 Le maître de jeu 2.0

Quand Caïra dépeignait dans son introduction de 2007 : « Pas de plateau de jeu, pas d'électronique, [...] juste des dés, du papier et des crayons » (p. 6), il est désormais clair à la lumière de cette recherche que le sociologue souhaitait représenter le jeu de rôle sur table avec ses icônes pour situer rapidement son lecteur, plutôt que de décrire une réalité. Le terrain confirme que l'ordinateur portable est un outil qui ne vient pas tout juste d'apparaître. Sans nécessairement être unanimement répandue, la technologie est loin d'être absente, et ce, depuis plusieurs années déjà. Une trace tangible est le logiciel *Forgotten Realms Interactive Atlas* (TSR, 1999), qui a donné accès à des centaines de cartes de fantasy sur un disque compact dès le tournant du millénaire, ainsi que le rapport de WotC (Dancey 2000) qui chiffrait à 42% le pourcentage d'utilisateurs dont les séances de jeux de rôle sont assistées par ordinateur. Toujours antérieurement à 2007, un supplément de *Donjons & Dragons* dédie même un encadré aux vertus et aux pièges de l'utilisation d'un laptop par le maître de jeu (Decker *et al.*, p. 29) qui, soit dit en passant, corrobore des résultats de l'enquête. Il est notamment question de « *incredible depth of information at your fingertips* » et « *locate [obscure rule] with search function* » qui résonne avec l'enjeu du volume de données et de la rapidité d'information, ensuite de « *[using] graphics and drafting programs [or] mapping*

*software [to] display it to your players* » et « *[creating] randomized NPC to a trove of treasure with a few keystrokes* » pour vanter les mérites de l’affichage de support visuel et des générateurs d’objets aléatoires, sans oublier que « *a laptop can be as alienating as it is helpful [and may] steal your focus away* » en référence à la distraction et à l’importance d’utiliser intelligemment ces outils (*Ibid.*).

La littérature et le terrain abondent dans le même sens : la technologie renferme un potentiel pour améliorer l’expérience, à la condition que son utilisation s’opère de manière réfléchie et mesurée. En premier lieu, il faut se questionner si le système de jeu employé a minimalement *besoin* de la technologie pour commencer. Un jeu de rôle indépendant comme *Fall of Magic* (Ross Cowman, 2015) sans maître de jeu et qui s’articule autour d’un parchemin en guise de planche de jeu recherche une esthétique plus à même de plaire à des *storytellers* ou des *character actors* et rend aberrant l’usage d’un périphérique. Avec des technobèses autour de la table, mieux vaut leur proposer une soirée dépourvue de tous dispositifs électroniques, à l’exception peut-être d’un ordinateur portable camouflé derrière un paravent de carton. Au final, c’est particulièrement les jeux de rôle avec un système de règles lourd et/ou orienté sur l’affrontement armé que la technologie a le plus à offrir.

Manifestement, en revisitant le modèle sur les interactions possibles entre les systèmes expérientiels du jeu de rôle sur table (Figure 1 à la page 20), il est possible d’apercevoir un point de tension, indiqué par le cercle rouge sur la **Figure 19**. La flèche nommée « validation » ainsi entourée montre que la progression narrative du jeu passe par l’arbitrage du maître de jeu. Le problème, c’est que dès qu’un joueur veut se renseigner sur l’éventail des choix possibles qui s’offrent à lui ou sur les détails d’une règle en particulier, il doit utiliser ce même canal de communication et risquer à chaque fois de perturber le rythme du jeu. Chez un groupe qui utilise des dispositifs numériques qui leur donnent accès à des aides de jeu ou qui leur permettent de vérifier les règles par eux-mêmes (l’encadré rouge du modèle), les joueurs qui ne sont pas activement sollicités par le jeu soulagent un maître de jeu par défaut déjà fort occupé à « débattre de la prochaine action dans la partie », surtout en combat. La technologie sert donc minimalement à réduire le poids du système de règles lourd et à « lubrifier » les séquences d’affrontements armés. Naturellement, il demeure impératif de demeurer discipliné

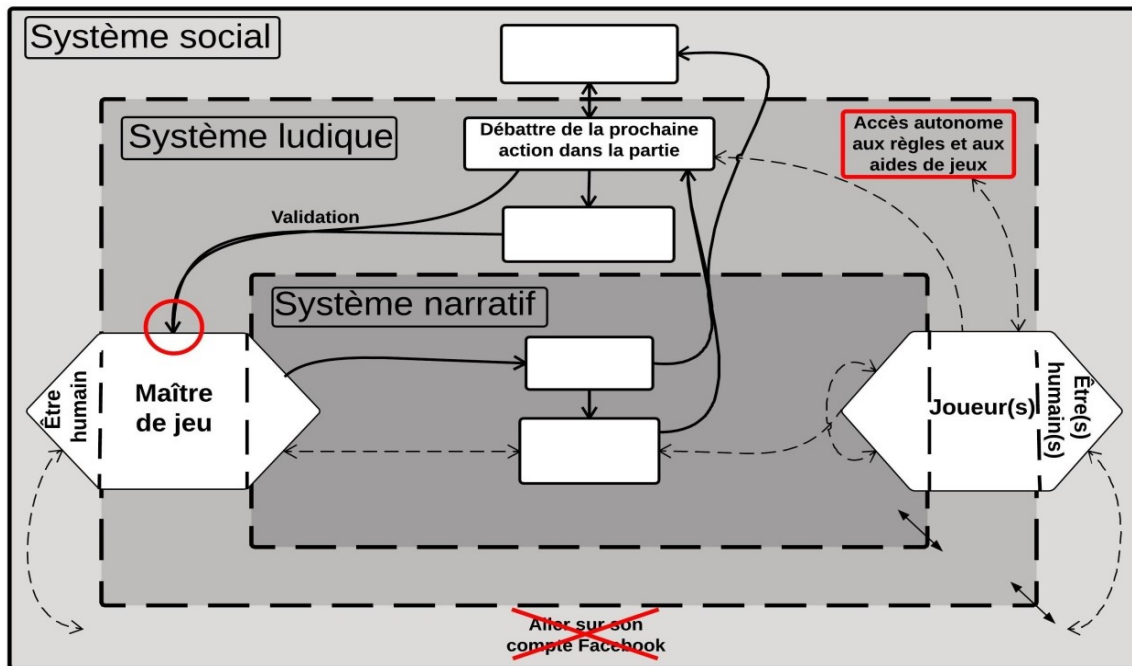


Figure 19 Les systèmes expérientiels affectés par la technologie

face à la tentation de consulter ses réseaux sociaux (le X rouge dans l'écosystème social) puisque, faut-il le rappeler, la distraction est selon cette étude un frein majeur pour le jeu de rôle sur table.

Une avenue à explorer avec une puissance de calculs à portée de doigts est une diminution de l'arbitraire chez le maître de jeu au profit d'une émergence narrative générée par les tables aléatoires. Depuis au moins la 3<sup>e</sup> édition de *Donjons & Dragons*, la plupart des tableaux dans les guides du maître sont accompagnés d'une valeur numérique sur chacune des lignes permettant de désigner l'une d'elles avec un lancer de dés. Le type et le nombre de monstres rencontrés dans un environnement donné, les richesses qu'ils transportent, l'habillage d'une salle de donjon, bref une panoplie de données qu'un maître de jeu peut laisser entre les mains du hasard plutôt que de décider lui-même de ce qui attend les joueurs. Ce procédé comporte au moins deux risques : la génération d'un affrontement trop difficile pour le groupe et le décime, ou la désignation d'une ligne du tableau incohérente avec la trame narrative. Le jugement du maître de jeu est ainsi à nouveau sollicité, car il devra choisir entre compromettre la partie, exiger un nouveau jet qui réinjecte l'arbitraire qu'il espérait éviter, ou tricher. Pour éviter une telle situation, fabriquer soi-même ses tables aléatoires ou les ajuster

selon ses goûts est une solution qui se transpose mieux sur un format numérique que sur papier, dans la mesure où des modifications sont à prévoir d'une campagne à l'autre. Le recours à la table aléatoire est également un outil qui risque de ralentir considérablement le rythme d'une partie dès qu'elle se complexifie. Par exemple, dans le manuel *Volo's Guide to Monsters* (Carter, Perkins et Mohan 2016), un monstre iconique de la licence *Donjons & Dragons*, le tyrannœil, est le sujet de dix tableaux qui déterminent au hasard les attributs physiques de la créature, du diamètre de son corps à la texture de sa peau en passant par la forme de l'iris de ses yeux, et ces tables sont suivies par plus d'une dizaine d'autres qui composent ses traits de personnalité et ses laquais (p. 8-18). Aucun maître de jeu averti ne mettra en pause la partie pour lancer un à un chacun des traits, mais peut-être investira-t-il ce temps en se préparant la veille. Si jamais le groupe ne croise pas le chemin du tyrannœil, ces minutes de préparation n'auront mené à rien. Par contre, si, à l'inverse, les joueurs atteignent plus vite que prévu la tanière d'une telle aberration, le maître de jeu qui a ses tables sous format numérique n'a qu'un clic à faire pour générer une créature cohérente avec le bestiaire officiel. Avec une telle proposition dans un manuel publié en 2016, WotC affiche ainsi une prédisposition par rapport à la continuité d'un design de règles qui tire avantage de générateurs d'objets aléatoires. Cela laisse croire que pareilles mécaniques de jeu seront de leur côté de plus en plus employées, surtout si, effectivement, les plateformes numériques se démocratisent. Enfin, le potentiel de ces tables aléatoires amène aussi à réfléchir jusqu'où cette voie peut altérer la dynamique de cette famille de jeu. Le plaisir de jeux vidéo comme *Minecraft* (Mojang, 2011) et *No Man's Sky* (Hello Games, 2016) repose en partie sur la construction et l'exploration d'univers procéduraux et peut-être que le design de nouveaux systèmes de jeu de rôle à quelque chose à retirer des algorithmes. Le temps est-il venu d'explorer la piste du jeu de rôle sur tables aléatoires?

### **5.3.2 Le maître de jeu virtuel**

La critique la plus fréquente envers les tables virtuelles est qu'elles peuvent être couteuses ou compliquées à utiliser. Au cours de sa recension de littérature, le chercheur est tombé sur des traces de la tarification de la version AOL du jeu *Neverwinter Nights* qui exigeait une tarification à l'heure, de même que sur des archives attestant de la complexité d'opération des MUDs. Par rapport aux standards plus démocratiques des jeux vidéo

d'aujourd'hui, cette époque ne pouvait que rassembler les utilisateurs les plus motivés (et fortunés), puisque pour avoir accès à ces plateformes, il fallait se prémunir d'appareils informatiques moins répandus et assimiler leur fonctionnement moins intuitif. Force est de constater que par rapport à la barrière à l'entrée d'autrefois, les tables virtuelles demeurent largement plus abordables. Ce questionnement sociologique dépasse largement les frontières de cette enquête, mais où diable sont passés ces utilisateurs avec assez de dévouement pour maîtriser des outils informatiques plus compliqués? Sont-ils tous désabusés?

Le designer de play qui maîtrise les tables virtuelles utilise les affordances de l'interface informatique pour construire une expérience qui se détache à peu près autant du jeu de rôle sur table que peut le faire le jeu de rôle textuel. Déplacer les informations retrouvées dans les manuels vers un support numérique permet de classer les données selon une architecture qui détient le potentiel d'être beaucoup plus efficace que de vulgaires signets. À mesure que les joueurs explorent l'univers du jeu en cours, des fichiers peuvent se partager et s'ajouter à leurs archives respectives. Chaque joueur construit une encyclopédie lui étant propre et que ce dernier peut consulter en tout temps, sans par exemple interrompre le maître de jeu pour se faire remémorer le nom d'un quelconque dieu obscur. Les campagnes à long terme jouissent ainsi d'un aide-mémoire quand une partie devenue particulièrement complexe se met en pause pour un temps ou quand une information lointaine redevient pertinente.

Dans un jeu de rôle sur table, il n'est pas rare que les situations alternent entre le déplacement, le combat et les scènes de roleplay. Souvent, seuls les affrontements armés ont recours au support visuel, le reste du temps étant imaginé par le théâtre de l'esprit. Or, les tables virtuelles permettent d'avoir recours aux cartes même dans les situations qui ne relèvent pas du déplacement tactique, comme une simple visite à la forge. Avec des jeux vidéo étoffés de la trempe de *Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) ou *The Witcher 3* (CD Projekt RED, 2015), il demeure modeste d'imaginer qu'un petit plan de l'endroit, un inventaire de marchandise, de même qu'un bloc de statistiques et un portrait du forgeron pourraient se télécharger et être partagé aux joueurs en quelques secondes. Pourquoi ne pas envisager pareils traitements à l'échelle de villes et de régions entières? Un univers spécialement cartographié pour être exploré par des utilisateurs de tables virtuelles, clé en main, apparaît

réalisable. Pour le moment, les compagnies comme WotC se contentent d'adapter leurs produits vers les tables virtuelles dans un format imitant les livres qu'elles publient, mais oseront-elles un jour proposer des suppléments pensés expressément pour le jeu en ligne? Si leurs intérêts financiers empêchent aujourd'hui d'emprunter cette voie, appartient-il à d'autres créateurs de saisir cette opportunité? Un designer de jeu de rôle peut très certainement envisager la création d'un système qui tirerait profit des fonctionnalités d'une table virtuelle, voire concevoir sa propre plateforme et lancer son prototype directement sur celle-ci, à l'image du développement d'un jeu vidéo indépendant.

### 5.3.3 Le maître de jeu spectacle

Entrer les mots-clés « *Dungeons & Dragons* » sur *Twitch* à certaines heures de pointe entraîne généralement plusieurs dizaines de résultats. À travers le monde, de nombreux groupes amateurs diffusent leurs séances de jeu de rôle sur table. Qu'elles orchestrent une partie disputée en coprésence ou par table virtuelle, un rapide survol permet de constater que la grande majorité de ces représentations n'atteignent pas les dix spectateurs, quand elles ne sont pas tout simplement vides. Comment se fait-il que *Critical Role* fait l'objet de fanatisme, alors que le rôliste moyen suscite la plus grande indifférence?

À l'évidence, une telle question exige une recherche consacrée. Rentabiliser ses séances de jeu de rôle sur table est un projet ambitieux. Certes, la qualité audiovisuelle de l'enregistrement et le décor ne peuvent que contribuer au succès, mais le talent des joueurs représente à coup sûr le point névralgique. La comparaison avec une ligue d'improvisation en est une intéressante, surtout par rapport au fait que les joueurs peuvent s'exercer ensemble en privé, avec ou sans entraîneur, afin de développer une chimie d'équipe. L'analogie se poursuit dans les différents calibres, car l'improvisation ne se résume pas qu'à la LNI<sup>33</sup>; elle se pratique dans les bars ou encore à l'école secondaire. Le rôliste avec des visées professionnelles doit donc faire ses classes et entraîner son muscle. Tout le monde peut faire de l'improvisation comme n'importe qui peut faire du jeu de rôle, mais dès qu'il est question d'attirer un public,

---

<sup>33</sup> Ligue Nationale d'Improvisation.

de le conserver ou de le faire payer, les structures deviennent assurément de plus en plus compliquées.

Quelque temps investi à l'observation de parties choisies aléatoirement sur *Twitch* révèle une fluctuation dans la qualité des enregistrements qui en rend certaines plus attirantes que d'autres, mais règle générale, aucune attention particulière n'est portée à l'attention des spectateurs. Par clavardage, l'assistance peut techniquement interagir avec les joueurs s'ils sont connectés, mais ne s'agit-il pas ici d'une source de distraction supplémentaire, cet enjeu si souvent mis en garde par la communauté? Appartient-il au maître de jeu de gérer sa communauté en plus de sa campagne en cours?

Rapidement, les obstacles s'amoncellent. Le mariage du jeu de rôle sur table et de la technologie, au mieux, secoue les frontières et les interactions entre les systèmes sociaux, ludiques et narratifs, mais dans les projets les plus audacieux, le *gamemastering* ne suffit plus. Le travail du designer de play commence.

## Conclusion

Le constat le plus évident de cette recherche est le fait que les rôlistes préfèrent jouer en face-à-face. Le désir d'une expérience sociale au premier chef, couplé après-coup à des envies ludiques et narratives constitue actuellement le fondement du jeu de rôle sur table. Toute proposition cherchant à remplacer cette équation sera soit automatiquement disqualifiée, soit regardée comme une activité distincte. Malgré moult similitudes, le jeu de rôle en présentiel n'est pas du jeu de rôle textuel ni du jeu de rôle où les joueurs seraient séparés dans l'espace. Des rôlistes qui participent à plus d'une façon de jouer reconnaîtront des avantages à chacun de ces modes de jeu, mais désigneront en bloc une préférence marquée pour celle qui favorise le contact humain. Certaines exceptions ne persisteront que si elles démontrent des prédispositions antisociales (Bowman 2010, p. 66-72) et ne serait-ce qu'en leurs noms, ces avenues alternatives se doivent d'être explorées. Le second fait le plus manifeste et peut-être un peu plus surprenant est la proportion de rôlistes qui utilisent déjà la technologie, estimée à quatre personnes sur cinq. L'utilisation, ne serait-ce que de façon minimaliste, de l'ordinateur portable, de la tablette et du téléphone intelligent est une pratique devenue courante, puisque les joueurs qui s'abstiennent le font par choix éclairé. L'opinion générale des répondants face à leur usage est conséquemment largement favorable. Combiner ces deux tendances permet de déduire que la technologie sous la forme de périphériques autour de la table du jeu de rôle est une pratique généralisée et appelée à persister, à moins d'un retour du balancier provoqué par des circonstances imprédictibles. Tout artisan de l'industrie devrait d'ores et déjà considérer cette réalité pour adapter ses produits en conséquence.

Cette recherche a tenté de récolter des données autant du côté présentiel que distanciel et s'est donc retrouvée dans l'obligation de composer avec des témoignages déséquilibrés. En ce qui concerne le jeu de rôle sur table en ligne, seul un rôliste sur trois déclare avoir de l'expérience et beaucoup parmi ce ratio n'en cumule que relativement peu. Pour des résultats plus probants, une recherche orientée exclusivement sur cette pratique mériterait d'être conduite car, au final, plus de questions que de réponses surgissent des données rapportées. Il a été par exemple question de la présence de *Rolistik-Rolisteam* depuis le milieu des années 2000 en France par rapport à son absence au Québec, suivi de la statistique stipulant que 16%



des Français jouent davantage en distanciel par rapport à 3% des Québécois. Est-ce là une conséquence directe? Si oui, ce serait déjà un indice que des phénomènes précis exercent des pressions mesurables sur les comportements ludiques. Reste à savoir si les années qui suivront réduiront cet écart. Les métriques de 2010, 2014 et 2016 dressent une courbe ascendante qui porterait à plus de 60% la présence de rôlistes au jeu en ligne en 2018; un approximé loin d'être scientifique, mais vraisemblable. Chose certaine, ce marché est en émergence et les agents qui gravitent autour favoriseront l'expansion des tables virtuelles où la vente de contenu numérique ne demande qu'à être exploitée.

Malgré le risque d'essuyer la critique quant à un usage de sources tirées presque exclusivement de *Donjons & Dragons*, ce choix a au moins permis de recentrer l'analyse sur le paradigme du jeu de rôle à système lourd. Étendre le corpus à l'entièreté du jeu de rôle sur table est, par contre, un objectif à poursuivre dans des recherches complémentaires. De Fine (1983) à Cover (2010), *Donjons & Dragons* est sans conteste le plus étudié ou sur lequel le plus d'études s'appuient; ce qui est à la fois pratique et pervers. Est-il mieux d'approfondir le paradigme de *Donjons & Dragons* pour avoir des comparaisons communes ou est-il temps de s'intéresser à tous les jeux auxquels il fait ombrage? Sans parler nécessairement d'incompatibilité, un chemin de traverse se dessine entre la poursuite du développement d'un jeu de rôle sur table bonifié par la machine et les voies du jeu de rôle alternatif. Si un mouvement de designers de jeux s'évertue à réduire la charge en amont du maître de jeu, la technologie permet, quant à elle, de poursuivre celle du jeu entamé par le wargame.

Ensuite, un obstacle considérable à l'étude de la table de jeu du rôliste s'est avéré être l'absence d'un vocabulaire commun et de définitions claires, tant au niveau de la littérature scientifique que du terrain empirique. La documentation du cadre théorique a permis de découvrir un bassin académique fertile, mais souvent contradictoire, tandis que la lecture des questionnaires a oscillé entre termes semblables pour décrire des situations distinctes et termes distincts pour décrire des situations semblables. Quand Schulmann (1995) incombe au designer la tâche d'inventer un langage commun (p. 39-40), le défi est de taille quand le lexique diffère autant au sein du milieu académique qu'à l'intérieur de la communauté des joueurs. Un exercice à cet égard serait de revisiter certaines nuances du mot « jeu » qui, après

mûres réflexions, connote aussi dans la langue française une forme de souplesse, au sens d'espace nécessaire au mouvement, comme dans le jeu d'une porte entre son cadre et son battant. Ainsi, avec son système de règles souples, le jeu de rôle sur table incarne encore mieux ce que le jargon du designer de jeux considère comme une « mécanique de jeu », si bien qu'à l'instar du « *gamemaster* » et du « *playmaster* » soulignés plus tôt, il serait peut-être mieux de parler de « *game mechanics* » (rigides) et de « *play mechanics* » (souples).

Une difficulté supplémentaire s'est aussi située au niveau de la couverture d'une actualité qui poursuit ses avancées technologiques, alors que l'échantillonnage de ce travail cristallise les mois d'octobre et de novembre 2016. Peu de temps après la cueillette de données, la plateforme *D&D Beyond* développée par le studio *Curse* a été annoncée, puis lancée officiellement en août 2017. Cette application détient à elle seule le potentiel de venir bousculer les habitudes des rôlistes qui jouent à *Donjons & Dragons*, ainsi que d'altérer à court terme des statistiques de cette enquête. Victime d'un sujet dans l'air du temps, ce mémoire s'est donc vu dans l'obligation de ne pas inclure les nouvelles les plus récentes, manquant de recul pour les analyser convenablement. Un autre phénomène qui aurait été pertinent à décortiquer concerne la publication du livre de règles intitulé *Tal'Dorei* (Haeck et Mercer 2017), tiré de l'univers de *Critical Role*, qui fait dans un sens mentir Caillois qui stipulait que « [le jeu ne crée] ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte » (1958, p. 23). L'engouement pour le jeu de rôle sur table sur les plateformes de financement participatif n'a pas non plus atterri dans le propos de cette recherche, alors que ce milieu est en évidente ébullition.

À bien y penser, si le jeu de rôle sur table n'a pas connu l'explosion financière du jeu vidéo, c'est peut-être en raison d'un manque d'affinité avec le consumérisme. Les produits du jeu de rôle perdurent des années, se transfèrent ou s'adaptent d'un système de jeu à l'autre, se fabriquent de manière artisanale ou sont tout bonnement optionnels. En dehors des compagnies majeures comme *Games Workshop* ou *Wizards of the Coast*, les distributeurs de jeux de rôle peinent à être rentables sous le modèle économique traditionnel de l'édition, ce qui incite ou oblige certains designers de jeux à devenir indépendants et à s'autopublier en vendant eux-mêmes leurs jeux en PDF sur internet, parfois même sous la forme de

contributions volontaires. À la lumière de cette recherche, pareils artisans de l'ombre devraient considérer, s'ils ne le font pas déjà, de promouvoir leurs produits en pleine action. *Twitch* et *YouTube* représentent des lieux capables de rendre justice de la dynamique d'un nouveau jeu de rôle et d'en faire ainsi la promotion. WotC le comprend. En juin 2017, il a célébré le lancement d'un nouveau supplément de règles avec l'événement *Stream of Annihilation* (Wizards of the Coast 2017), un marathon de séances de jeu de rôle en direct capté en studio. WotC collabore de plus en plus avec diverses personnalités du web pour promouvoir la marque *D&D* et cible la clientèle qui s'y trouve. Si marché il y a, il est possible de spéculer qu'un jour pas si lointain un conglomérat comme *Amazon* ou *Hasbro*<sup>34</sup> s'enquière de *Roll20* ou de *SmiteWorks* par stratégie de convergence. Si *Roll20* et *Fantasy Grounds* en viennent à creuser un écart entre le type d'expérience qu'ils offrent, en viendront-ils à recréer une sorte de guerre des consoles, avec des jeux exclusifs, du *blast processing*<sup>35</sup> et des communautés zélées? Dans ce scénario, ce n'est plus de la science-fiction que d'imaginer l'étude des tables virtuelles sous un angle analogue aux *platform studies* de Montfort et Bogost (2009).

Cela va sans dire, ce travail de recherche en est arrivé à faire germer dans l'esprit du chercheur le potentiel d'une avenue artistique et mercantile axée sur le play. La création de contenu de divertissement susceptible d'être monétisé sous forme de publicités, de donations ou de souscriptions payantes est devenue une voie envisageable, surtout auprès d'une société qui connaît depuis plus d'une décennie une recrudescence de popularité envers les jeux de plateau et vis-à-vis un plaisir lié à la spectorialité du jeu. Autrefois cloîtré à la sphère privée, le jeu de rôle sur table est devenu une activité de communauté qui produit au quotidien une quantité impressionnante d'archives qui se traduit par des traces précieuses pour la recherche sur le jeu et sur l'*homo ludens*, l'homme qui joue.

### À quand *The Roleplaying Game Theory Reader*?

---

<sup>34</sup> *Amazon* est la maison-mère de *Twitch* comme *Hasbro* peut l'être pour *Wizards of the Coast*.

<sup>35</sup> Un terme lié à de la publicité frôlant la fumisterie utilisé par Sega Genesis à la télévision des années 90.

## Bibliographie

- « Acquisitions inc. live in theaters ». 2016. En ligne. *Wizards of the Coast*. <http://dnd.wizards.com/articles/news/acquisitions-inc-live-theaters>. Consulté le 31 août 2017.
- « Dungeons & Dragons : Inducted 2016 ». 2016b. En ligne. *The Strong National Museum of Play*. <http://www.toyhalloffame.org/toys/dungeons-dragons>. Consulté le 31 août 2017.
- « National Toy Hall of Fame ». 2016a. En ligne. *The Strong National Museum of Play*. <http://www.museumofplay.org/about/toy-hall-fame>. Consulté le 31 août 2017.
- « Stranger Things interview : Duffer Brothers on Netflix's new supernatural show ». 2016. En ligne. *Irish Examiner*. <http://www.irishexaminer.com/breakingnews/technow/>. Consulté le 31 août 2017.
- « Stream of Annihilation : D&D's new story unveiled ». 2017. En ligne. *Wizards of the Coast*. <http://dnd.wizards.com/streamofannihilation>. Consulté le 31 août 2017.
- Aarseth, Espen. 2001. « Computer game studies, year one ». En ligne. *Game studies*. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Consulté le 31 août 2017.
- Adams, Ernest. 1999. « The designer's notebook : Three problems for interactive storytellers ». En ligne. *Gamasutra*. [http://www.gamasutra.com/view/feature/131821/the\\_designers\\_notebook\\_three\\_php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131821/the_designers_notebook_three_php). Consulté le 31 août 2017.
- Appelcline, Shannon. 2014. *Designers & Dragons : The 70s*. Colesville, MD : Evil Hat Productions.
- Arneson, Dave, et Gary Gygax. 1974. *Dungeons & Dragons : Rules for Fantastic medieval wargames campaigns playable with paper and pencil and miniatures figures*. Lake Geneva, WI : Tactical Studies Rules.
- Backhaus, Wilf. 2000. « Once upon a time : The secret history of RPGs ». En ligne. *Places to Go, Places to Be*. <http://ptgptb.org/0015/retro.html>. Consulté le 31 août 2017.
- Baddeley, Gavin. 2015. « Dicing with the devil : The crusade against gaming ». Dans Kier-La Janisse et Paul Corupe (dir.), *Satanic panic : Pop-cultural paranoia in the 1980s*. Godalming : Fab Press.
- Barrowcliffe, Mark. 2007. *The elvish gene : Dungeons, dragons and growing up strange*. New York, NY : Soho Press.
- Bartle, Richard A. 1996. « Hearts, clubs, diamonds, spades : Players who suit MUDs ». En ligne. *Journal of MUD research*. <http://www.mud.co.uk/richard/hclds.htm>. Consulté le 31 août 2017.
- Bartle, Richard A. 2003. *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis, IN : New Riders Publishing.

- Barton, Matt. 2008. *Dungeons and Desktops : The history of computer role-playing games*. Natick, MA : AK Peters.
- Bateman, Chris, et Richard Boon. 2006. *21<sup>st</sup> century game design*. Boston, MA : Charles River Media Inc.
- Besson, Anne. 2015. *Constellations : des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris : CRNS.
- Björk, Staffan, et Jesper Juul. 2012. « Zero-Player games or : What we talk about when we talk about players ». En ligne. *The Philosophy of Computer Games Conference*, Madrid. <http://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/>. Consulté le 31 août 2017.
- Bogost, Ian. 2007. *Persuasive games : The expressive power of videogames*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Bogost, Ian, et Nick Montfort. *Racing the beam : The Atari Video computer system*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Bolter, Jay David, et Richard Grusin. 1999. *Remediation : Understanding new media*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Bowman, Sarah Lynne. 2010. *The function of role-playing games : How participants create community, solve problems and explore identity*. Jefferson, MO : McFarland & Co.
- Boykin, Josh. 2015. « Review : Sword Coast Legends ». En ligne. *GotGame*. <https://gotgame.com/2015/12/07/review-dd-sword-coast-legends/>. Consulté le 31 août 2017.
- Brougère, Gilles et Bernard Perron. 2013. « Éditorial », En ligne. *Science du jeu*, n°1 (octobre). <https://sdj.revues.org/197>. Consulté le 31 août 2017.
- Byers, Andrew. 2016. « The satanic panic and Dungeons & Dragons : A twenty-five-year retrospective ». Dans Andrew Byers et Francesco Crocco (dir.), *The role-playing society : Essays on the cultural influence of RPGs*, p. 22-45. Jefferson, MO : McFarland & Co.
- Byrd, Matthew. 2016. « When did Dungeons & Dragons become cool? ». En ligne. *Screen Rant*. <http://screenrant.com/dungeons-dragons-popularity-critical-role/>. Consulté le 31 août 2017.
- Caillois, Roger. 1958. *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Paris : Gallimard.
- Caïra, Olivier. 2007. *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. Paris : CNRS.

- Caïra, Olivier. 2013. *L'immersion en jeu de rôle sur table*. Actes de la convention « Orc'idée 2013 » (Lausanne, 13-14 avril 2013). Lausanne : École Polytechnique Fédérale de Lausanne.
- Calleja, Gordon. 2007. « Revising immersion : A conceptual model for the analysis of digital game involvement ». En ligne. *Digital Games Reaserach Association*. <http://www.digra.org>. Consulté le 31 août 2017.
- Calleja, Gordon. 2011. *In-game : From immersion to incorporation*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Campbell, Malcolm, et Alan Cox. 1999. « Multi-User Dungeons ». En ligne. *Journal of MUD research*. <http://mud.co.uk/richard/ifan294.htm#text3>. Consulté le 31 août 2017.
- Carter, Bill. 2010. *The war for late night : When Leno went early and television went crazy*. New York, NY : Penguin Press.
- Carter, Kim, Michele Carter et Christopher Perkins (dir.). 2016. *Volo's guide to monsters*. Renton, WA : Wizards of the Coast.
- Casselman, Ben. 2015. « Resistance is futile : eSports is massive ... and growing ». En ligne. *Espn*. [http://www.espn.com/espn/story/\\_/id/13059210/esports-massive-industry-growing](http://www.espn.com/espn/story/_/id/13059210/esports-massive-industry-growing). Consulté le 31 août 2017.
- Clark, Dan. 2017. « Making player shine » Dans Sean K. Reynolds (dir.), *Kobold guide to gamemastering*, Kirkland, WA : Open Design LLC.
- Connors, William W., et Paul Jaquays. 1990. *Campaign sourcebook and catacomb guide*. Lake Geneva, WI : TSR Inc.
- Costikyan, Greg. 2007. « Games, storytelling, and breaking the string ». Dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *Second person : Role-playing and story in games and playable media*, p. 5 -13. Cambridge, MA : MIT Press.
- Cover, Jennifer Grouling. 2010. *The creation of narrative in table-top role-playing games*. Jefferson, MO : McFarland & Co.
- Crawford, Jeremy, Christopher Perkins et James Wyatt (dir.). 2014. *Dungeon master's guide*. Renton, WA : Wizards of the Coast.
- Dancey, Ryan S. 2000. « Adventure game industry market research summary (RPGs) v.1.0 ». En ligne. *Wizards of the Coast*. <http://www.seankreynolds.com/rpgfiles/gaming/WotCMarketResearchSummary.html>. Consulté le 31 août 2017.
- David, Coralie. 2016. *Le roleplay, finalement, qu'est-ce que c'est?* Actes de la convention « Orc'idée 2016 » (Lausanne, 2-3 avril 2016). Lausanne : École Polytechnique Fédérale de Lausanne.

- Decker, Jesse, David Noonan, Chris Thomasson, James Jacobs et Robin D. Laws. 2015. *Dungeon master's guide II*. Renton, WA : Wizards of the Coast.
- Dewey, John. [1934] 2010. *L'art comme experience*. Paris : Gallimard.
- Diesel, Vin. 2004. « Foreword ». Dans Peter Adkinson, Peter Archer, Harold Johnson, Ed Stark et Steve Winter (dir.), *Thirty years of adventure: A celebration of Dungeons & Dragons*, Renton, WA : Wizards of the Coast.
- Donnadieu, Gérard, et Michel Karsky. 2002. *La systémique, penser et agir dans la complexité*. Rueil-Malmaison : Éditions Liaisons.
- Edwards, Ron. 2004. « GNS summation : please to shred ». En ligne. *The Forge*. <http://indierpgs.com/archive>. Consulté le 31 août 2017.
- Dussault, Paul. 2017. « Grognard ». En ligne. *Ludobits*. <https://ludobits.com/fr/termes/grognard-fr/>. Consulté le 31 août 2017.
- Eskelinen, Markku. 2001. « The gaming situation ». En ligne. *Game studies*. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Consulté le 31 août 2017.
- Ewalt, David M. 2013. *Of dice and men : The story of Dungeons & Dragons and the people who play it*. New York, NY : Scribner.
- Fine, Gary Alan. 1983. *Shared Fantasy : role-playing games as social worlds*. Chicago, IL : University of Chicago Press.
- Gilsdorf, Ethan. 2009. *Fantasy freaks and gaming geeks : Epic quest for reality among role players, online gamers, and other dwellers of imaginary realms*. Guilford, CT : The Lyons Press.
- Goffman, Erving. 1972. *Frame analysis : An essay on the organization of experience*. Cambridge, MA : Harvard University Press.
- Greig, Scott, James Ohlen, Trent Oster, Ray Muzyka et Greg Zeschuk. 2002. « Postmortem : Bioware' Neverwinter Nights ». En ligne. *Gamasutra*. [https://www.gamasutra.com/view/feature/131327/postmortem\\_biowares\\_neverwinter\\_php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131327/postmortem_biowares_neverwinter_php). Consulté le 31 août 2017.
- Guiserix, Didier. 1997. *Le livre des jeux de rôle*. Paris : Bornemann.
- Gygax, Gary, et Jeff Perren. 1971. *Chainmail : Rules for medieval miniatures*. Lake Geneva, WI : Guidon games.
- Haeck, James, et Matthew Mercer. 2017. *Critical Role : Tal'Dorei campaign setting*. Seattle, WA : Green Ronin.

- Hammer, Jessica. 2007. « Agency and authority in role-playing texts ». Dans Michele Knobel et Colin Lankshear (dir.), *A new literacies sampler*, p. 67-94. New York, NY : Peter Lang.
- Hanington, Bruce, et Bella Martin. 2013. *100 méthodes de design*. Traduit par Marie-Christine Guillon. Paris : Eyrolles.
- Harrigan, Pat, et Noah Wardrip-Fruin. 2004. « Introduction ». Dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *FirstPerson : New media as story, performance, and game*, p. xi-xii. Cambridge, MA : MIT Press.
- Hendricks, Sean Q., Patrick J. Williams et Keith W. Winkler. 2006. « Introduction : Fantasy Games, gaming cultures, and social life ». Dans Sean Q. Hendricks, Patrick J. Williams et Keith W. Winkler (dir.), *Gaming as culture : Essays on reality identity and experience in fantasy games*, p 1-18. Jefferson, MO : McFarland & Co.
- Henriot, Jacques. 1969. *Le jeu*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Huizinga, Johan. 1951. *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.
- Jamison, Brian. 2005. *Gamemastering*. Portland, OR : Rampant Platypus Press.
- Jenkins, Henry. 2004. « Game design as narrative architecture ». Dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *FirstPerson : New media as story, performance, and game*, p. 118-130. Cambridge, MA : MIT Press.
- Juul, Jesper. 2001. Games telling stories? A brief note on games and narrative. En ligne. *Game studies*. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Consulté le 31 août 2017.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-real : Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA : MIT Press.
- Keirse, David. 1998. *Please understand me II : Temperament, character, intelligence*. Del Mar, CA : Prometheus Nemesis.
- Korns, Michael F. 1966. *The Modern War in Miniature: A Statistical Analysis of the Period 1939 -1945*, Lawrence, KS : M & J Research Co.
- Laws, Robin D. 2002. *Robin's Laws of good game mastering*. Austin, TX : Steve Jackson Games.
- Laycock, Joseph P. 2015. *Dangerous games : What the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imaginal worlds*. Oakland : CA, University of California Press.
- Lazlo, Ervin. 1981. *Le systémisme : vision nouvelle du monde; pour une philosophie naturelle fondée sur les nouvelles tendances des sciences actuelles*. Oxford : Pergamon Press.



- Lessard, Jonathan. 2015. « Technologie et design de jeu ». En ligne. *Sciences du jeu*, n°4 (octobre). <https://sdj.revues.org/521>. Consulté le 31 août 2017.
- Lopez, Miguel, et Allen Rausch. 2004. « A history of D&D video games : Part II ». En ligne. *Gamespy*. <http://pc.gamespy.com/articles/539/539300p1.html>. Consulté le 31 août 2017.
- Lucas, Raphaël. 2014. *L'histoire du RPG : passés, présents et futurs*. Toulouse : Pix'n'love.
- MacKay, Daniel. 2001. *The fantasy role-playing game : A new performing art*. Jefferson, MO : McFarland & Co.
- Makuch, Eddie. 2017. « 10 million is the price for teams to join revamped league of legends tournament : League of Legends pro play is changing in a big way in North America ». En ligne. *Gamespot*. <https://www.gamespot.com>. Consulté le 31 août 2017.
- McGonigal, Jane. 2011. *Reality is broken : Why games make us better and how they can change the world*. New York, NY : Penguin Press.
- Morin, Edgar. 1977. *La méthode : la nature de la nature*. Tome 1. Paris : Seuil.
- Morin, Edgar. 2005. *Introduction à la pensée complexe*. Paris : Seuil.
- Morris. 2012. « WotC's D&D Virtual Table Cancelled ». En ligne. *EN World*. <http://www.enworld.org/forum/content.php>. Consulté le 31 août 2017.
- Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck : The future of narrative in cyberspace*. New York, NY : Free Press.
- Nugent, Benjamin. 2008. *American nerd : The story of my people*. New York, NY : Scribner.
- Perron, Bernard et Mark J.P. Wolf. 2008. *The video game theory reader 2*, New York, NY : Routledge.
- Peterson, Jon. 2012. *Playing at the world : A history of simulating wars, people and fanatic adventures, from chess to role-playing games*. San Diego, CA : Unreason Press.
- Reynolds, Sean K. 2003. « Breakdown of RPG Players ». En ligne. *SeanKReynolds.com*. <http://www.seankreynolds.com/rpgfiles/gaming/BreakdownOfRPGPlayers.html>. Consulté le 31 août 2017.
- Roux, Ugo. 2016. « Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique ». En ligne. *Sciences du jeu*, n°6 (novembre). <https://sdj.revues.org/741>. Consulté le 31 août 2017.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as virtual reality : immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, MA : Johns Hopkins University Press.

- Ryan, Marie-Laure. 2006. *Avatars of story*. Minneapolis, MN : University of Minnesota Press.
- Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi la fiction?* Paris : Seuil.
- Schulmann, Denis. 1995. *Le design industriel*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Sjöblom, Max, et Hamari Juho. 2016. « *Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users* ». En ligne. SSRN. <https://ssrn.com/abstract=2779543>. Consulté le 31 août 2017.
- Stafford, Greg. 1985. *Pendragon : Chivalric roleplaying in Arthur's Britain*. Oakland, CA : Chaosium.
- Stewart, Bart. 2011. « Personality and play styles : A unified model ». En ligne. *Gamasutra*. [https://www.gamasutra.com/view/feature/134842/personality\\_and\\_play\\_styles\\_a\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/134842/personality_and_play_styles_a_.php). Consulté le 31 août 2017.
- Torner, Evan, Aaron Trammell et Emma Leigh Waldron. 2014. « Reinventing analog game studies ». En ligne. *Analog game studies*. <http://analoggamestudies.org/2014/08/reinventing-analog-game-studies/>. Consulté le 31 août 2017.
- Torner, Evan, et William J. White. 2012. « Introduction ». Dans Evan Torner et William J. White (dir.), *Immersive gameplay : Essays on participatory media and role-playing*. Jefferson, MO : McFarland & Co.
- Triclot, Mathieu. 2013. « *Game studies* ou études du play ». En ligne. *Science du jeu*, n°1 (octobre). <https://sdj.revues.org/223>. Consulté le 31 août 2017.
- Witwer, Michael. 2015. *Empire of imagination : Gary Gygax and the birth of Dungeons & Dragons*, New York, NY : Bloomsbury.
- Zimmerman, Eric. 2004. « Narrative, interactivity, play, and games : Four naughty concepts in need of discipline ». Dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *FirstPerson : New media as story, performance, and game*, p. 154-164. Cambridge, MA : MIT Press.

# Médiagraphie

*AberMUD*. 1989. MUD. Conçu par Richard Acott, Alan Cox, Jim Finnis et Leon Thrane.

*Colossal Cave Adventure*. 1976. Jeu d'aventure textuel. Conçu par William Crowther.

*Critical Role*. 2015. Websérie. Geek & Sundry.

*DikuMUD*. 1991. MUD. Conçu par Sebastian Hammer, Tom Madsen, Katja Nyboe, Michael Seifert et Hans Henrik Stærfeldt.

*E.T. l'extraterrestre* [*E.T. the Extra-Terrestrial*]. 1982. Long métrage. Steven Spielberg.

*Fall of Magic*. 2015. Jeu de rôle sur table. Conçu par Ross Cowman

*League of Legends*. 2006. Jeu vidéo. Riot Games.

*LPMuds*. 1989. MUD. Conçu par Lars Pensjö.

*Minecraft*. 2011. Jeu vidéo. Mojang.

*MUD1*. 1978. MUD. Conçu par Richard Bartle et Roy Trubshaw.

*Neverwinter Nights*. 2002. Jeu vidéo. BioWare.

*No Man's Sky*. 2016. Jeu vidéo. Hello Games.

*Pokémon Go*. 2016. Jeu vidéo. Niantic.

*Strat-O-Matic Baseball*. 1962. Jeu de plateau. Strat-O-Matic Game Company.

*Skyrim*. 2011. Jeu vidéo. Bethesda Game Studios.

*Stranger Things*. 2016. Série télévisée. Netflix.

*Sword Coast Legends*. 2015. Jeu vidéo. Digital Extremes.

*Tactics*. 1953. Wargame. Conçu par Charles Roberts.

*Tabletop Simulator*. 2015. Jeu vidéo. Berzerk Studios.

*The Big Bang Theory*. 2007. Série télévisée. CBS.

*The Lords of the Rings*. 1954. Série romanesque. J.R.R Tolkien.

*The Witcher 3*. 2015. Jeu vidéo. CD Projekt RED.

*World of Warcraft*. 2004. Jeu vidéo. Blizzard Entertainment.

## Annexe A



Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche

7 juillet 2016

Monsieur Sébastien Savard  
Candidat à la maîtrise  
Design et complexité - Faculté d'aménagement

---

### OBJET: Approbation éthique

---

M. Sébastien Savard,

Le Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche (CPER) a étudié le projet de recherche intitulé « La remédiation du jeu de rôle sur table vers les plateformes virtuelles; des opportunités prospectives de design. » et a délivré le certificat d'éthique demandé suite à la satisfaction des exigences précédemment émises.

Notez qu'il y apparaît une mention relative à un suivi annuel et que le certificat comporte une date de fin de validité. En effet, afin de répondre aux exigences éthiques en vigueur au Canada et à l'Université de Montréal, nous devons exercer un suivi annuel auprès des chercheurs et étudiants-chercheurs.

De manière à rendre ce processus le plus simple possible et afin d'en tirer pour tous le plus grand profit, nous avons élaboré un court questionnaire qui vous permettra à la fois de satisfaire aux exigences du suivi et de nous faire part de vos commentaires et de vos besoins en matière d'éthique en cours de recherche. Ce questionnaire de suivi devra être rempli annuellement jusqu'à la fin du projet et pourra nous être retourné par courriel. La validité de l'approbation éthique est conditionnelle à ce suivi. Sur réception du dernier rapport de suivi en fin de projet, votre dossier sera clos.

Il est entendu que cela ne modifie en rien l'obligation pour le chercheur, tel qu'indiqué sur le certificat d'éthique, de signaler au CPER tout incident grave dès qu'il survient ou de lui faire part de tout changement anticipé au protocole de recherche.

Nous vous prions d'agréer, Monsieur, l'expression de nos sentiments les meilleurs,

  
Jean Poupart, Président  
Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche (CPER)  
Université de Montréal

JP/RS/rs

c.c. Gestion des certificats, BRDV  
Louis-Martin Guay, professeur agrégé, École de design - Faculté de l'aménagement  
Pierre de Coninck, professeur titulaire, Design et complexité, Faculté d'aménagement  
Simone Zriel  
p.j. Certificat CPER-16-060-D

adresse postale  
3744 Jean-Brillant, B-430-8  
C.P. 6128, succ. Centre-ville  
Montréal QC H3C 3J7  
www.cper.umontreal.ca

Téléphone : 514-343-6111 poste 1896  
cper@umontreal.ca

## CERTIFICAT D'APPROBATION ÉTHIQUE

Le Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche (CPER), selon les procédures en vigueur, en vertu des documents qui lui ont été fournis, a examiné le projet de recherche suivant et conclu qu'il respecte les règles d'éthique énoncées dans la Politique sur la recherche avec des êtres humains de l'Université de Montréal.

Projet	
Titre du projet	La remédiation du jeu de rôle sur table vers les plateformes virtuelles; des opportunités prospectives de design.
Étudiant requérant	Sébastien Savard [redacted] Candidat à la maîtrise, Design et complexité - Faculté d'aménagement Université de Montréal
Financement	
Organisme	Non financé
Programme	--
Titre de l'octroi si différent	--
Numéro d'octroi	--
Chercheur principal	--
No de compte	--
Approbation reconnue	
Approbation émise par	non
Certificat:	s.o.

### MODALITÉS D'APPLICATION

Tout changement anticipé au protocole de recherche doit être communiqué au CPER qui en évaluera l'impact au chapitre de l'éthique.

Toute interruption prématurée du projet ou tout incident grave doit être immédiatement signalé au CPER.

Selon les règles universitaires en vigueur, un suivi annuel est minimalement exigé pour maintenir la validité de la présente approbation éthique, et ce, jusqu'à la fin du projet. Le questionnaire de suivi est disponible sur la page web du CPER.

[redacted]  
Jean Poupart, Président  
Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche  
Université de Montréal

7 juillet 2016  
Date de délivrance

1 août 2017  
Date de fin de validité

## Annexe B

### Les rôlistes et la technologie

Tout d'abord, j'aimerais vous remercier pour l'intérêt que vous portez envers les études universitaires qui ciblent directement le jeu de rôle sur table et pour cette recherche qui s'y inscrit.

En participant, vous contribuez à la connaissance et au niveau de précision de ma démarche. Les résultats seront rendus publics sous la forme d'un mémoire de maîtrise accessible gratuitement en ligne.

Ce sondage ne devrait pas occuper plus de 15 minutes de votre temps.

Aucune information permettant de vous identifier d'une façon ou d'une autre ne sera publiée; votre participation restera donc anonyme.

**Veillez lire attentivement les informations suivantes, afin de consentir de manière éclairée avant de répondre à ce questionnaire.**

#### **Qui dirige ce projet?**

Ce projet de maîtrise est réalisé à l'Université de Montréal sous la direction de :

- Louis-Martin Guay (directeur), professeur agrégé, responsable du Diplôme d'Études Supérieures Spécialisées en Design de Jeux;
- Pierre De Coninck (codirecteur), professeur titulaire, responsable de l'option Design et Complexité de la Maîtrise en Aménagement.

#### **En quoi consiste-t-il?**

Mon projet a pour but dans un premier temps de repérer et quantifier l'offre de périphériques et de logiciels utilisés par la communauté rôliste pour améliorer l'expérience du jeu de rôle sur table.

Ensuite, j'ai l'intention de cartographier l'éventail des tables virtuelles actuellement offertes sur le marché en ligne, de les définir, de même que comprendre comment les joueurs s'en servent. Je veux recueillir le pouls de la communauté rôliste par rapport à cette pratique relativement récente et découvrir les enjeux de design actuels et ceux qui se profilent à l'horizon.

#### **Autres choses à savoir?**

Si vous êtes fortement invité à répondre à chacune des questions, vous ne devez pas vous sentir obligé de le faire, si une des questions vous indispose. Toutefois, trop de non-réponses pourraient biaiser l'enquête, m'obligeant à écarter la totalité de votre questionnaire. À l'inverse, vous pouvez donner autant de détails qu'il vous plaira, tout sera lu avec attention.

Sachez que toutes les données seront classées dans un ordinateur personnel et un sur disque dur externe, tous deux sécurisés, que seuls mes directeurs de recherche et moi-même aurons accès. Ces données seront détruites 7 ans après la fin du dépôt du mémoire, et ce, tel que stipulé par le certificat d'éthique accordé par le Comité plurifacultaire d'éthique de la recherche de l'Université de Montréal.

Pour toute préoccupation sur vos droits ou sur les responsabilités des chercheurs concernant votre participation à ce projet, vous pouvez communiquer avec l'ombudsman de l'Université de Montréal (c'est un «protecteur des citoyens»), au numéro de téléphone XXX-XXX-XXXX (l'ombudsman accepte les appels à frais virés) ou à cette adresse courriel: ombudsman@umontreal.ca

## **CONSENTEMENT**

---

Vous déclarez que :

- Je comprends que je peux prendre mon temps pour réfléchir avant de donner mon accord à ma participation à ce premier sondage et aux suivants, si je venais à être sélectionné pour la suite de l'enquête.
- Je peux poser des questions au chercheur et exiger des réponses satisfaisantes.
- Je comprends qu'en participant à ce projet de recherche, je ne renonce à aucun de mes droits ni ne dégage les chercheurs de leurs responsabilités.
- J'ai pris connaissance de cette page d'information et de consentement.
- J'accepte de participer au questionnaire selon les modalités énoncées ci-dessus.

## **Questionnaire**

### **1- Profil du répondant**

Concernant mon âge :

- J'ai entre 14 et 17 ans.
- J'ai entre 18 et 29 ans.
- J'ai entre 30 et 39 ans.
- J'ai entre 40 et 49 ans.
- J'ai 50 ans ou plus.
- Je préfère ne pas répondre.

Je me considère de **genre** :

- Masculin.
- Féminin.
- Je préfère ne pas répondre.

J'habite... (ville et pays)

---

J'occupe plus souvent le **rôle** de :

- Maître de jeu.
- Joueur.
- À peu près autant joueur que maître de jeu.
- Je n'ai pas d'expérience.

Concernant mon **expérience** du jeu de rôle sur table (**en général**) :

- J'ai beaucoup joué et à PLUSIEURS jeux différents.
- J'ai beaucoup joué, mais à PEU de jeux différents.
- J'ai joué, mais seulement à quelques occasions.
- Je n'ai pas d'expérience.

*Ce questionnaire s'intéresse à 2 modes de jeu:*

*Le premier est dit « autour d'une même table », soit l'approche traditionnelle de jouer en se réunissant dans un même espace.*

*Le second « avec les tables virtuelles » correspond à l'acte de jouer séparé des autres joueurs, mais réunis via la technologie en ligne.*

De 1 à 5, quel mode de jeu correspond le mieux à votre **habitude de jeu**, selon cette pondération :

[1] « Autour d'une table uniquement »

[5] « Tables virtuelles uniquement ».

---



Lequel de ces **modes de jeu préférez-vous**?

---

---

## Technologies autour de la table

### Périphériques

Utilisez-vous des **périphériques** (cellulaires, tablettes, ordinateurs, téléviseurs, projecteurs, etc.)?

- Oui, souvent ou toujours.
- Oui, rarement ou parfois.
- Non, je n'utilise que du matériel tangible (manuels, cartes, figurines...)

Si oui, lesquels? \_\_\_\_\_

### Logiciels

Utilisez-vous des **logiciels** comme aides de jeu (lanceurs de dé, générateurs de noms, fiches numériques, tables virtuelles, wikis, pdf, etc.)?

- Oui, souvent ou toujours.
- Oui, rarement ou parfois.
- Non, je n'utilise que du matériel tangible (manuels, cartes, figurines...)
  
- Je préfère jouer autour d'une même table.
- Je préfère jouer en ligne avec les tables virtuelles.
- Je n'ai pas de préférence entre les deux.

Pourquoi? \_\_\_\_\_

---

## **2- L'aménagement de la table de jeu de rôle présentiel et les opinions sur la technologie**

Pourquoi ne jouez-vous pas autour d'une même table?

---

Si oui, lesquels? \_\_\_\_\_

### Aménagement

Décrivez à quoi ressemble en général l'**aménagement** de vos séances (type de table, positionnement des joueurs, utilisation d'écrans, emplacement des périphériques, etc.)

---

---

### Opinion

De 1 à 5, quantifiez votre opinion par rapport à l'utilisation de périphériques et de logiciels **autour d'une même table**, selon cette pondération :

[1] « Négative »

[5] « Positive ».

Résumez-la : \_\_\_\_\_

---

### **3- La familiarisation avec les tables virtuelles et les habitudes de jeu de rôle distantiel**

*« Avec les tables virtuelles » = jouer séparé des autres joueurs, mais réunis via la technologie.*

Si vous le pouvez, **nommez spontanément** un programme ou logiciel que vous considérez comme étant une table virtuelle : \_\_\_\_\_

Dans les affirmations suivantes, laquelle correspond le mieux à votre **niveau de familiarisation** avec les tables virtuelles?

- J'ai beaucoup d'expérience, je connais plusieurs logiciels et/ou en maîtrise au moins un.
- Je suis familier, j'ai joué quelques fois à au moins un logiciel.
- Je n'ai jamais joué, mais je sais ce que c'est.
- J'ignore ce que c'est ou en sais très peu.

Pourquoi n'avez-vous **pas** d'expérience avec les tables virtuelles?

---

---

*En général, lorsque vous jouez en ligne à des jeux de rôle avec les tables virtuelles...*

Logiciels

Quelle(s) table(s) virtuelle(s) utilisez-vous?

---

---

Utilisez-vous conjointement d'autres logiciels ou aides de jeu?

Si oui, lesquels? \_\_\_\_\_

Périphériques

Utilisez-vous d'autres périphériques que votre ordinateur?

Si oui, lesquels? \_\_\_\_\_

Êtes-vous à l'aise de payer des frais d'utilisation pour avoir accès à une table virtuelle en ligne ou à divers contenus?

- Oui
- Non

Pourquoi? \_\_\_\_\_

---

Avez-vous déjà déboursé de l'argent pour du matériel numérique (contenus téléchargeables, jetons numériques, cartes professionnelles, etc.)?

- Oui, moins de 15\$ (10€)
- Oui, entre 15 et 100\$
- Oui, plus de 100\$ (68€)
- Non

Si oui, quels types d'articles? / Si non, pourquoi?

---

---

#### **4- Les habitudes spectatorielles et de diffusion en ligne du jeu de rôle;**

Sans participer, regardez-vous **d'autres personnes** jouer en ligne?

- Oui, beaucoup.
- Oui, un peu.
- Non.

Pourquoi? (et si oui lesquelles?) \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Vous arrive-t-il de diffuser **vos parties** en ligne en direct et/ou de les archiver sur YouTube?

- Oui, souvent.
- Oui, parfois.
- Non, mais j'aime l'idée.
- Non, cela ne m'intéresse pas.

Pourquoi? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

#### **5- L'avenir du jeu de rôle envisagé et les technologies jugées prometteuses.**

*De manière réaliste...*

Dans quelle direction souhaiteriez-vous voir évoluer le jeu de rôle sur table en général? Quelle est votre vision de son futur?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Quelles nouvelles technologies vous semblent les plus prometteuses et/ou lesquelles aimeriez-vous voir apparaître?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

*Merci!*