

JEUX DE ROLES

Un **jeu de rôle** est une technique (interprétation), une activité par laquelle une personne incarne le rôle d'un personnage dans un [environnement fictif](#) ou un livre détaillant le nécessaire pour jouer le rôle d'[un personnage fictif](#) dans un environnement fictif spécifique. Le participant agit à travers ce rôle par des actions réelles, par des actions narratives, ou bien par des prises de décision sur le développement du personnage.

Il existe plusieurs formes de jeu de rôle, qui peuvent être plus ou moins distinguées par leurs fonctions. Le jeu de rôle peut être notamment une technique thérapeutique (psychologie), une technique de formation (proche de la simulation), une méthode pédagogique, ou bien une activité récréative. Parmi les formes de jeu de rôle à but récréatif, on distingue communément les [jeux enfantins](#) (« jouer à être ») des **jeux de rôle ludiques** (avec des règles formelles), tel que le jeu de rôle sur table qui est un jeu de société, le [jeu de rôle grandeur nature](#) dans lequel les joueurs réalisent physiquement leurs actions, ou plusieurs formes de [jeux vidéo](#) qui reprennent les concepts d'interprétation de rôle.

CONFUSIONS ET SENS

Le sens le plus ancien de l'expression « jeu de rôle » correspond à la technique d'[interprétation du rôle](#), dans un sens proche des expressions « jeu d'acteur » ou « jeu théâtral » qui désignent la performance ou la technique d'artiste. Dans ce sens, le jeu de rôle n'a donc pas forcément de finalité ludique. Le « jeu de rôle » est compris ainsi, comme technique d'interprétation de rôle, dans les pratiques non ludiques telles que les [simulations de formation](#), des [techniques de psychothérapies](#), ou des [techniques pédagogiques](#), inspirées notamment du théâtre d'improvisation. Dans le contexte de la simulation, le terme *jeu de rôle* semble réservé aux procédés où la dimension interpersonnelle est importante. Dans les pratiques ludiques, l'interprétation de rôle est parfois désignée par le terme « [roleplay](#) » emprunté à la langue anglaise.

Le jeu de rôle est l'objet de nombreuses confusions en raison de la [polysémie](#) de cette expression française, et de pratiques distinctes mais apparentées.

La **polysémie** est la qualité d'un [mot](#) ou d'une expression qui a deux voire plusieurs [sens différents](#).

Interprétation de rôle

L'expression « jeu de rôle » désigne aussi une activité ludique (jeu), et pourrait être un emprunt lexical de l'anglais *roleplaying game*, littéralement « jeu du jeu-de-rôle ».

Ce terme français favorise les ambiguïtés et confusions, entre les sens de « jeu », « interprétation de rôle », et « jeu à rôles » (jeu dissymétrique), au contraire de la langue anglaise qui différencie ces trois notions. De même, les différents types de jeux de rôle ludiques sont souvent confondus, en raison d'une méconnaissance du grand-public et d'une parenté (histoire, inspiration) entre ces jeux.

Le terme « jeu de rôle » désigne indistinctement le [jeu de rôle sur table](#), le [jeu de rôle grandeur nature](#), et plusieurs formes de [jeu vidéo](#). Pour ajouter à la confusion, les pratiquants du « jeu de rôle sur table » (apparenté à un jeu de société) désignent généralement ce type particulier de jeu simplement par le terme « jeu de rôle », avec l'idée erronée que c'est la forme originelle de toutes les autres pratiques ludiques d'interprétation de rôle. Il est à noter que d'autres pratiques récréatives centrées sur l'interprétation de rôle ne sont communément pas comprises dans la catégorie des « jeux de rôle ludiques » : par exemple les [jeux d'enfants](#) basés sur le « faire semblant d'être », ou bien l'activité de [reconstitution historique](#).

Technique thérapeutique

Le *jeu de rôle* est une technique de formation personnelle utilisé en [psychologie](#), dérivant notamment de travaux (à partir de 1914) du sociologue et psychiatre [Jacob Levy Moreno](#) (1889-1974). Le *jeu de rôle* est souvent confondu avec le terme englobant « psychodrame », de manière délibérée pour Moreno qui y inclut différentes méthodes dont le jeu de rôle, sociodrame, psychodrame, mimodrame... Selon [Anne Ancelin-Schützenberger](#), le psychodrame se différencie du jeu de rôle par le « niveau d'implication profonde (et archaïque) » du protagoniste. Dans le sociodrame d'inspiration psychanalytique le jeu de rôle permettrait à la personne d'apprendre à gérer des réactions émotionnelles (phobies, troubles compulsifs), ou bien de verbaliser (d'exprimer) des souffrances refoulées (par exemple en revivant une situation traumatisante).

Technique d'apprentissage social ou professionnel

Dans cette fonction d'apprentissage social ou [professionnel](#), le jeu de rôle consiste à confronter les participants à des scènes, situations ou scénaris similaires à ceux de leur futur rôle. Le jeu de rôle est ainsi assimilé à une méthode pédagogique dite de [simulation](#), et se distingue par sa « dimension interpersonnelle (...) importante ».

Le jeu de rôle est utilisé par exemple pour la formation professionnelle de médecins, psychologues, éducateurs, prêtres et pasteurs, militaires, vendeurs et représentants. De même il est utilisé depuis plus de 30 ans dans la formation des cadres de l'industrie, de l'administration et du commerce, pour une meilleure compréhension de soi et des interactions avec autrui.

Méthode d'animation pédagogique

Le jeu de rôle est utilisé comme méthode d'[enseignement](#) ou d'animation [pédagogique](#), sous différentes formes, notamment en milieu scolaire. Son usage peut faciliter l'intérêt et l'attention des élèves par une leçon plus « vivante » (pédagogie active et participative), de même que le processus de [mémorisation](#).

« Le jeu de rôle n'a pas pour seul objet d'éviter des leçons qui risquent d'être passives, voire ennuyeuses ou répétitives (le professeur est souvent débordé ou ennuyé de se répéter), mais aussi et surtout de rendre vivants la matière, le temps, l'époque, les lieux, la culture d'un pays étranger, ou d'une époque révolue, et de permettre une pédagogie active, une meilleure mémorisation et intégration des données. »

Le jeu de rôle est souvent utilisé dans l'enseignement scolaire des [langues vivantes](#), sous forme de sketches et situations théâtrales propices à l'expression orale avec un vocabulaire donné. Le jeu de rôle peut aussi être utilisé pour l'enseignement d'autres matières : l'histoire, la géographie, la grammaire, les mathématiques, la philosophie. L'intérêt et l'usage du jeu de rôle dans l'enseignement scolaire est variable selon les pays ; ce type de méthode est encouragé dans certains pays (par exemple le Danemark ou l'Allemagne) mais jugé avec plus de réticence dans d'autres pays (par exemple la France).

Jeux à règles formelles

Les « jeux de rôle ludiques » (anglais : *roleplaying games* ou *RPG*) désignent parfois l'ensemble des jeux basés sur l'interprétation de rôle avec des [règles de jeu](#) formelles.

Ces jeux peuvent être distingués notamment selon leur médium ou support ; le *jeu de rôle sur table* qui est un jeu de société, le *jeu de rôle grandeur nature* dans lequel les joueurs réalisent physiquement leurs actions, et les formes de jeux vidéo basés sur le rôle.

Théories sur les jeux de rôle ludiques

Par l'accentuation des interactions sociales et de la collaboration entre joueurs, les jeux de rôle se distinguent fondamentalement d'autres jeux, tels que les [jeux de plateau](#), [jeux de cartes et sports](#) qui sont basés sur la rivalité. Les auteurs et éditeurs majeurs de jeux de rôle sur table considèrent cette activité comme une forme de [narration](#) (*storytelling*) interactive et collaborative : la structure des événements, des personnages et de la narration offrent une expérience narrative, sans nécessiter un scénario fortement défini. L'interactivité est la différence essentielle entre les jeux de rôle et les médiums traditionnels de fiction (romans, films...). Pour ces auteurs, le jeu de rôle prolonge ainsi une tradition plus ancienne de [contes](#) où des amis collaborent pour créer une histoire.

Jeux de rôle sur table



Joueurs de jeu de rôle sur table durant une convention

Jeu de rôle sur table

Le jeu de rôle sur table, désigné communément « jeu de rôle » (JdR) par ses pratiquants, est un jeu inventé au milieu des années 1970. Dans ce jeu, les participants décrivent par la parole les actions de leur personnage, en se basant sur des règles de jeu. Cette forme de jeu de rôle est généralement assimilée à un [jeu de société](#) et joué traditionnellement autour d'une table (avec dés, feuilles et crayon), mais elle est aussi jouée sur Internet (email, forum, chat...).

Dés pour jouer à 10, 12, 8 ou 6 faces



Jeux de plateau : maquette souvent faite par les joueurs



Jeux avec des cartes spécifiques



Jeux de rôle grandeur nature



Compagnie "Les Insoumis" lors de l'édition 2007 du GN Berry Champ [près de Menetou-Salon](#)

jeu de rôle grandeur nature

Les premiers jeux de rôle grandeur nature ont été organisés vers les années 1970-1980. Cette activité s'est propagée à travers le monde durant les années 1980, et s'est diversifiée par une grande variété de styles de jeu. De tels jeux sont souvent conçus comme une activité de divertissement, mais peuvent parfois être orientés vers la performance théâtrale ou artistique. Certains événements peuvent aussi être conçus dans des buts également pédagogiques, politiques, ou pour animer, commémorer des lieux historiques.



Reconstitution Napoléonienne de la bataille de [Waterloo de Bataille en Belgique](#)



Régiment du Béarn, animation au [château de la Gateaudière à Marennes](#), reconstitution de l'histoire de la Nouvelle France (Québec)

Jeu de rôle sur jeux vidéo



[jeu vidéo](#)

Certains jeux vidéo utilisent des concepts de l'interprétation de rôle ou bien sont inspirés des [jeux de rôle sur table](#) traditionnels et sont donc appelés « jeux de rôle », bien que l'interprétation de rôle se réduit souvent à l'exécution d'actions déjà prévues et ne laisse que peu de part à l'esprit d'improvisation et au jeu d'acteur. Toutefois, les jeux multi-joueurs ont réintroduit cette notion de rôle, puisque les actions des autres personnages ne sont pas programmées (elles sont dirigées par d'autres joueurs) et qu'il existe une possibilité réelle de dialogue.

- Le [jeu d'aventure](#) privilégie le scénario, les choix proposés au joueur, même s'il est souvent limité par rapport à l'interprétation de rôle.
- Le [jeu vidéo de rôle](#) privilégie la gestion du personnage, de ses forces et de ses faiblesses, et fidélise le joueur en lui donnant le moyen de rendre le personnage toujours plus puissant.
- Le [multi-user dungeon](#), ou *MUD* : apparu au début des [années 1980](#), il est parmi les premières tentatives de réunir des dizaines, voire des centaines de joueurs dans un même environnement ludique. Les MUDs sont basés sur le protocole [Telnet](#) et sont accessibles à quiconque dispose d'un terminal en mode texte ou d'un émulateur de terminal. La gratuité et l'accessibilité des codes-sources des MUDs ont permis à ceux-ci de se développer et d'évoluer vers des jeux dédiés plus spécifiquement à l'interprétation de rôle (*MUD roleplay*, *MUSH...*), mais ces jeux sont essentiellement en langue anglaise.
- Le [jeu de rôle en ligne massivement multijoueur](#) (ou *MMORPG* pour *Massive Multiplayer On-line Role-Playing Game*) : Apparu à la fin des [années 1990](#), il est l'évolution des jeux sur ordinateur, et son adaptation sur la [toile](#). L'héritage des MUDs est également à bien des égards perceptible. Bâti autour d'univers persistants (le monde virtuel existe et évolue en permanence, indépendamment du joueur), il ramène la dimension sociale que le jeu sur ordinateur avait perdu, en permettant à des milliers de joueurs de faire coexister leurs personnages.

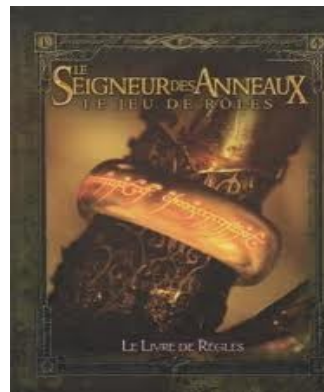
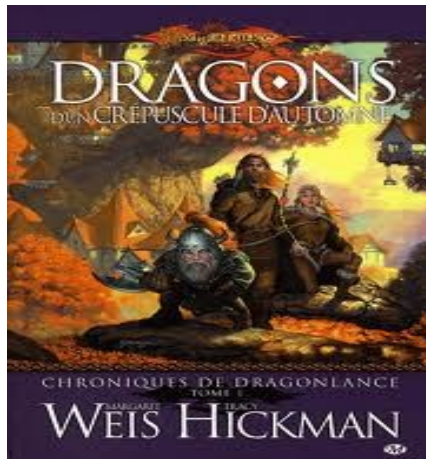
Livre-jeu



Parodie de jeux du style « donjons et dragons »

livre-jeu

Plus communément appelés « livres dont vous êtes le héros » en référence à la collection la plus connue, ce sont des livres dont les paragraphes sont numérotés ; à la fin de la lecture d'un paragraphe, le lecteur a le choix entre plusieurs possibilités (actions du personnage), qui renvoient à différents paragraphes. Ainsi, les paragraphes ne sont pas lus dans l'ordre des numéros, et chaque lecteur ne lira pas les mêmes paragraphes (puisque il ne fera pas les mêmes choix). **Le livre peut donc générer « plusieurs histoires »** (même si en général il y a des « points de passage » obligés). Le lecteur ne joue pas de rôle puisqu'il ne fait que choisir parmi des possibilités imposées, cependant, les mondes décrits, le type d'aventure et les mécanismes de jeu se rapprochent des jeux de rôle sur table.



Bibliographie

- Olivier Caïra, *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*, CNRS Éditions, 2007
- Anne Ancelin-Schützenberg, *Le jeu de rôle*, Éditions ESF, 1981-1995

MAISON DES ADOLESCENTS

67 avenue du Docteur Manouvrier

23000 Guéret

05.44.00.02.21 ou 06.10.89.60.33

rca@sil.fr

