

**Désirs, conflits & communication : une approche ludo-narrative du jeu de rôle,**  
*thèse de Doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication à Paris 8*

*par Arthur Lefèvre, dirigée par Alexandra Saemmer, à soutenir le 17 décembre 2020*

Ce travail de recherche-crédation vise à explorer les possibilités narratives et ludiques du jeu de rôle « sur table ». L'analyse critique des jeux existants, de parties jouées et la construction argumentée de propositions créatives permet d'élaborer un ensemble de concepts d'abord destinés à armer la discussion critique de jeux et parties empiriques. Ces concepts sont structurés en couches, en partant de l'interaction minimale de jeu – la boucle description du meneur/décision des joueurs/résolution de ces décisions – jusqu'à la conception du monde du jeu et des relations meneur-joueurs.

Cette construction est charpentée autour de la notion de désir (des sujets-joueurs), de ce qui y résiste et du conflit qui en résulte. L'extension progressive de ce cœur conceptuel à des formes ludo-narratives de plus en plus larges (scènes, quêtes, campagnes, personnages, mondes) permet de mettre en lumière toute la complexité de la mise en relation des désirs qu'opère le jeu de rôle. Les conséquences de ce qui peut sembler n'être qu'une simple procédure (la boucle de jeu) sont ainsi analysées comme les virtualités de scénarios entrant en conflit à travers une institution partagée : le monde du jeu.

Dans un premier chapitre, je détaillerai donc tout d'abord le fonctionnement et les propriétés de la boucle procédurale qui forme le bloc minimal avec lequel toutes les autres structures sont construites. Il s'agira en particulier de montrer comment elle lie le présent fictif et le présent des joueurs, donc la narration et l'histoire, en connectant les désirs des joueurs aux moyens de leurs personnages. Cette connexion est rendue possible par la dissociation entre la voix des joueurs et celle du meneur, qui fait le lien entre chaque tour de boucle, et permet ainsi les structures ludonarratives de plus haut niveau. Je détaillerai donc la façon dont ces deux voix interagissent à chacune des trois étapes de la boucle (description / décision / résolution), et comment ils rendent possible cette métalepse permanente qu'est le double présent réel-fictif du jeu de rôle.

Le deuxième chapitre est consacré au contexte minimal de toute boucle de jeu : la scène. Celle-ci sera construite sur le schéma actanciel d'Algirdas Greimas : une scène est conçue comme un conflit entre désirs allant vers une résolution. Différents types de relations entre désirs permettent ainsi de caractériser les scènes que leur confrontation produit, donc les

enjeux relatifs à ces désirs. Enfin, les différentes formes de dénouement de ces scènes, donc d'évaluation de leur résultat vis-à-vis de ce qui était désiré, mènent à la discussion également greimassienne du pourquoi de ces désirs : les quêtes, leurs destinateurs et destinataires.

Le troisième chapitre s'attardera sur la structure des quêtes, donc sur les relations entre les scènes qui la constituent. Il s'agira en particulier de considérer ce qu'est une quête décrite au présent, donc comme lien dynamique entre le déjà-advenu de l'aventure et les possibles encore incertains de son scénario. Ces distinctions seront conçues à partir d'une discussion de la notion de virtuel de Pierre Lévy, largement mobilisée en narration numérique. Cela permettra de mettre en avant différentes propriétés relationnelles d'une scène vis-à-vis des autres scènes de la quête dans laquelle elle s'inscrit. La notion de scène, donc la situation présente du jeu, pourra ainsi être enrichie par les quêtes qui s'y rencontrent et la produisent, donc prendre place dans l'histoire des désirs qui y mènent et y cherchent une issue.

À partir de ce présent fait d'une aventure déjà réalisée et de scénarios encore virtuels, le quatrième chapitre s'attellera à établir une grammaire des relations chronologiques entre quêtes, ce que recouvre l'idée générale de campagne. À cette fin, la narratologie de Gérard Genette sera à nouveau mobilisée, et en particulier, sa notion d'ordre sera revisitée au présent du jeu et non à celui de la lecture. Je considérerai également en détail les formes d'organisation matérielle des campagnes, donc l'organisation et l'articulation des sessions de jeu qui la rendent possible. De ce fait, la construction du double présent ludo-narratif à partir de l'idée de métalepse montrera certaines de ses limites. Cela permettra toutefois une mise en perspective à partir de l'asymétrie des rôles tenus par les joueurs et le meneur dans la boucle procédurale du jeu, donc l'opérateur concret de tout le maillage temporel du récit ludique.

Le cinquième chapitre réabordera cette question de l'asymétrie par le prisme du personnage-joueur et de son rapport au monde du jeu. Le personnage est en effet l'un des pôles de la communication rôliste, étant le point d'application des désirs du joueur qui s'empare de ses moyens, tout en étant défini par les règles du monde du meneur. Je m'attarderai particulièrement sur la question du recul « méta » vis-à-vis du jeu afin de définir une figure qui consiste à briser la métalepse ordinaire que produit le double présent : la dialepse. Cette figure relativement banale en pratique mais empêchant le fonctionnement ordinaire du jeu de rôle met en évidence l'originalité de sa forme en

faisant contraste avec l'ordinaire de la « communication » fondée sur la séparation de l'émission et de la réception.

Le dernier chapitre explorera l'autre moitié de la communication rôliste, en partant de la notion de monde, compris comme personnage du meneur. Le meneur sera conçu comme une institution au sens de Frédéric Lordon : une structure narrative affectée par les désirs ludiques de ses joueurs, et les affectant en retour en actualisant leur contexte. Je montrerai ensuite certains paradoxes liés à la nature véridictionnelle d'une fiction partagée, en m'appuyant sur les difficultés que posent une conception dialeptique-représentationnelle de la notion de fiction. Cela me permettra de finir en examinant les modalités de transformation de l'institution commune, donc du monde du jeu, et des relations à l'altérité et des formes de communication que permettent de penser l'ensemble de ces propriétés du jeu de rôle.

Maisons-Laffitte, le 8 octobre 2020  
Alexandra Saemmer, directrice de thèse



Bezunesh Tamru  
Directrice de l'ED  
Sciences Sociales