

Vivre les émotions de l'intérieur

Comment le jeu de rôle fait ressentir au joueur ce que ressent son personnage

Valentin T., septembre 2026

Sommaire

1. Introduction

2. L'objectif et le périmètre

- 2.1 Ressentir par son personnage
- 2.2 Le jeu de rôle classique

3. La boucle

- 3.1 L'échange
- 3.2 La boucle et ses trois échelles

4. Les conditions d'activation

- 4.1 Des situations précises
- 4.2 Des situations réelles ou inventées
- 4.3 Un objectif, et des obstacles
- 4.4 L'attachement
- 4.5 La culpabilité
- 4.6 Une description qui expose les conditions d'activation

5. Ressentir comme son personnage

- 5.1 Pour son personnage, ou comme lui
- 5.2 Ce qu'il sait
- 5.3 Ce qu'il veut
- 5.4 Les obstacles qu'il affronte
- 5.5 Ce qui lui arrive
- 5.6 Ce qu'il ressent

6. L'enchaînement des émotions

- 6.1 Des boucles emboîtées, des boucles qui se suivent

- 6.2 Des émotions qui en supposent d'autres

7. Ce que font les règles

- 7.1 Une surcouché
- 7.2 Amplifier une condition d'activation
- 7.3 Rendre réel un obstacle du personnage
- 7.4 Affronter l'obstacle à la place du joueur
- 7.5 Présenter d'autres obstacles
- 7.6 La conséquence
- 7.7 Un critère

8. Ce que la table permet de faire ressentir

- 8.1 Les ressources de la table
- 8.2 De vrais esprits
- 8.3 Trois familles d'émotions
- 8.4 Ce que ces ressources permettent moins
- 8.5 Le design en creux

9. Conclusion

Remerciements

Annexe A. L'histoire de Brune

Annexe B. Trois autres émotions en détail

- B.1 La curiosité
- B.2 La compassion
- B.3 La peur

Annexe C. Questions et objections

Annexe D. Glossaire

1. Introduction

Il arrive qu'une partie de jeu de rôle touche juste. Colin, un PNJ joué par la meneuse, demande à Brune pourquoi elle l'a abandonné. Lucie, qui joue Brune, met longtemps à répondre ; sa voix se serre quand elle lui avoue, avec les mots de Brune, qu'elle a choisi de rentrer sans lui. Personne n'a lancé de dé, rien n'a été gagné ni perdu, et pourtant ce que ressent Lucie est réel : c'est la culpabilité de Brune, et c'est aussi la sienne.

Ce texte marque l'aboutissement d'une longue réflexion. Il cherche à expliquer ces émotions : à quelles conditions un joueur ressent ce que ressent son personnage, et comment un concepteur peut réunir ces conditions. Il s'appuie sur le champ de recherche qui étudie les émotions que font naître les fictions¹. Je me place dans le jeu de rôle classique, où chaque joueur décrit ce qu'entreprend son personnage et où le meneur décrit tout le reste. On verra comment ce genre d'émotions peuvent être produites en jeu de rôle, en reprenant l'histoire de Brune depuis le début comme exemple ; la figure 3, en annexe, la retrace en entier.

Chaque notion est définie, en gras, là où elle apparaît, et un glossaire les reprend en annexe ; d'autres annexes détaillent trois émotions de plus et répondent aux questions et aux objections qu'on peut opposer à cette théorie.

2. L'objectif et le périmètre

2.1 Ressentir par son personnage

Autour d'une table, on ressent beaucoup de choses. On rit d'une plaisanterie, on s'agace d'une règle, on se félicite d'un plan réussi, on frissonne à la musique qu'a choisie le meneur : ce sont les émotions de la table, celles du joueur en tant que joueur. On peut aussi s'inquiéter pour son personnage comme pour le héros d'un film : c'est l'émotion du spectateur, qui ressent pour lui sans se mettre à sa place. Toutes sont réelles. Cet article porte sur une autre sorte d'émotions : celles que le joueur ressent par le biais de son personnage, quand la compassion, la honte ou la curiosité du personnage se retrouvent chez celui qui le joue.

EXEMPLE : Lucie pourrait annoncer que Brune est rongée de remords parce que cela ferait une bonne histoire ; elle jouerait une émotion. Quand sa voix se serre devant Colin, elle la ressent. C'est le second cas que cet article cherche à expliquer.

2.2 Le jeu de rôle classique

Je me place dans le jeu de rôle sous sa forme classique. Les joueurs y décrivent les intentions de leurs personnages ; le meneur décrit tout le reste, le monde, ceux qui le peuplent, ce qui arrive ; des règles tranchent certains cas. La table n'a pas d'autre ressource que la conversation et les règles. Je laisse de côté la grandeur nature, le jeu de rôle en solitaire, et les formes de jeu qui ne sont pas celles que je viens de décrire.

¹ Dubourg, E., Thouzeau, V., et al. (2026). Carving stories at their natural joints. *Psychological Review*.

3. La boucle

3.1 L'échange

Une partie de jeu de rôle classique repose sur un aller-retour. Le joueur dit ce que son personnage veut faire ; le meneur dit ce qui en résulte. Le meneur fonctionne comme un simulateur du monde imaginaire : devant chaque intention, il se demande ce qui se passerait, et il le décrit. Sa capacité est limitée, bien sûr : personne ne peut prévoir toutes les conséquences d'un geste, et il invente sans cesse ce qui manque, un détail de décor, la réaction d'un passant, un adversaire qui attaque. Le joueur, de son côté, va souvent plus vite : pour gagner du temps, il dit « je fais ceci » plutôt que « j'essaie de faire ceci », et décrit parfois même le résultat. Mais ce qu'il dit reste une intention, et c'est au meneur d'en établir les conséquences.

EXEMPLE : Lucie joue Brune, une chasseuse ; une meneuse joue tout le reste. C'est l'hiver. Brune rentre seule de la foire par la forêt, et son village ferme ses portes à la nuit : dès qu'il fait sombre, des bêtes rôdent, et rester dehors est très dangereux. La meneuse décrit une clairière. Dans la neige, un jeune homme est allongé, affaibli, la jambe en sang ; en voyant arriver Brune, il saisit un couteau. Ce que Brune ne sait pas, et que Lucie ne sait pas non plus, c'est que ce jeune homme, Colin, est un braconnier qui chasse illégalement. Lucie dit : « J'écarte le couteau d'un coup de pied. » La meneuse reprend : « Il n'a pas la force de le retenir : le couteau glisse dans la neige. » Lucie : « Je bande sa jambe. » La meneuse : « Tu essaies. La plaie est profonde, le sang traverse le premier bandage ; avec le second, tu arrives à l'arrêter. Mais il ne pourra pas marcher seul. »

J'appelle **gameplay fondamental** cet aller-retour entre ce que le joueur tente et ce que le meneur en fait. C'est lui qui fait avancer la fiction, et il suffit pour jouer. Même un combat peut se jouer sans aucune règle, si la situation a été décrite avec assez de détails, les positions, l'équipement, l'état de chacun, pour que le meneur tranche sans arbitraire. Plus elle reste floue, plus il faut de mécanique pour compenser. Exemple : pour le couteau, la meneuse n'a eu besoin d'aucun dé. Elle avait décrit un homme couché dans la neige, affaibli par le sang perdu : il ne pouvait pas le retenir.

L'expérience du joueur se construit donc d'abord sur la situation fictionnelle. Les règles peuvent l'orienter ou la modifier, mais elles interviennent sur un terrain déjà constitué.

3.2 La boucle et ses trois échelles

Un joueur ne tente pas des actions au hasard : il poursuit quelque chose, et il y revient d'échange en échange jusqu'à l'obtenir ou y renoncer. Tout ce qui se passe dans une partie peut ainsi se lire comme une même **boucle**, résumée par la figure 1 :

- une situation, que le joueur se représente ;
- une émotion, que cette situation fait naître, et l'objectif qu'elle induit ;
- des obstacles, qui résistent à cet objectif ;
- une action, que le joueur effectue comme son personnage ;
- une conséquence, que le meneur, ou une règle, établit dans le monde ;
- et cette conséquence est une nouvelle situation, où la boucle reprend.

EXEMPLE : dans la clairière, la situation est un jeune homme blessé dans la neige, seul, loin de tout. La compassion pousse Brune à l'aider. Les obstacles : il a peur et tient un couteau, sa plaie saigne, et chaque minute passée là est prise sur le temps qui reste avant la fermeture des portes. L'action : s'arrêter malgré l'heure, écarter le couteau, bander la plaie. La conséquence : le sang s'arrête, mais il ne pourra pas marcher seul, et la nuit tombe. C'est une nouvelle situation, et la boucle reprend.

On peut observer cette boucle à trois échelles. À la plus petite, un seul échange : une action, et sa conséquence. Au-dessus, la poursuite d'un objectif, à l'échelle d'une scène plus large : plusieurs échanges contre les mêmes obstacles, jusqu'à ce que l'objectif soit atteint ou abandonné ; le jeu vidéo appelle cela une boucle de gameplay, faite d'un objectif, d'un challenge et d'une récompense. À l'échelle de la partie, enfin, les boucles s'emboîtent et se suivent (section 6).

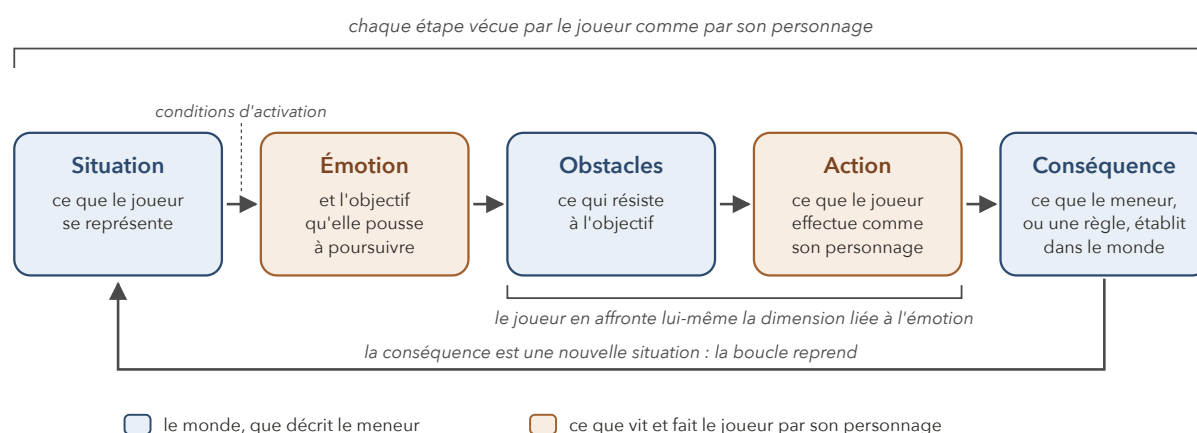


Figure 1. La boucle d'une partie. Une situation, que le joueur se représente, fait naître une émotion quand elle en réunit les conditions d'activation (section 4) ; l'émotion induit un objectif, qui se heurte à des obstacles ; le joueur agit comme son personnage ; le meneur, ou une règle, établit la conséquence, qui est une nouvelle situation. En bleu, le monde, que décrit le meneur ; en ocre, ce que vit et fait le joueur par son personnage. L'émotion devient celle du joueur quand chaque étape est vécue par lui comme par son personnage (section 5), et d'abord quand il affronte lui-même les obstacles, ou du moins leur dimension liée à l'émotion, avec la conversation et les règles (sections 5.4 et 8).

Les sections suivantes reprennent ces éléments dans l'ordre : ce qui fait naître l'émotion, l'objectif qu'elle induit et les obstacles qu'il rencontre (section 4) ; à quelles conditions le joueur vit tout cela comme son personnage (section 5) ; comment les boucles s'enchaînent (section 6) ; ce que les règles y changent (section 7) ; et ce que la table permet, au bout du compte, de faire ressentir (section 8).

4. Les conditions d'activation

4.1 Des situations précises

La boucle s'ouvre sur une émotion. Pour comprendre comment elle naît, il faut partir de ce qu'est une émotion : non pas une humeur vague, mais un mécanisme précis, déclenché par des situations précises. J'appelle **conditions d'activation** d'une émotion les situations qui la déclenchent. On peut les décrire. La compassion se déclenche devant la souffrance ou la vulnérabilité de quelqu'un. La curiosité se déclenche devant un écart d'information : on sait qu'il existe quelque chose qu'on ne sait pas, et ce qui manque pourrait compter. La honte se déclenche quand une information qui nous dévalue risque d'être connue de gens dont l'opinion compte.

La littérature scientifique permet de comprendre le détail des déclencheurs de chaque émotion, mais il faut se coltiner la lecture (voir par exemple la bibliographie extensive disponible sur motivational-ingredients.com). Les sections 4.4 et 4.5 en donnent deux exemples développés, l'attachement et la culpabilité ; l'annexe B en donne trois autres : la curiosité, la compassion et la peur.

4.2 Des situations réelles ou inventées

Ces mécanismes ont une propriété qui compte beaucoup pour le jeu de rôle : ils ne vérifient pas si la situation est réelle. Ils répondent à leurs conditions d'activation sans consulter ce qu'on sait par ailleurs. Une image répugnante dégoûte même quand on la sait truquée ; on pleure la mort d'un personnage de roman qu'on sait inventé.

On peut le dire plus précisément. Un mécanisme a un **domaine propre**, les situations qu'il sert à traiter, et un **domaine effectif**, tout ce qui satisfait ses conditions d'activation en pratique. Le mécanisme qui détecte les visages sert à reconnaître des visages humains, mais il répond aussi aux masques, aux nuages et aux émoticônes. Les fictions appartiennent au domaine effectif de nos émotions : elles en réunissent assez les conditions pour les déclencher (figure 2).

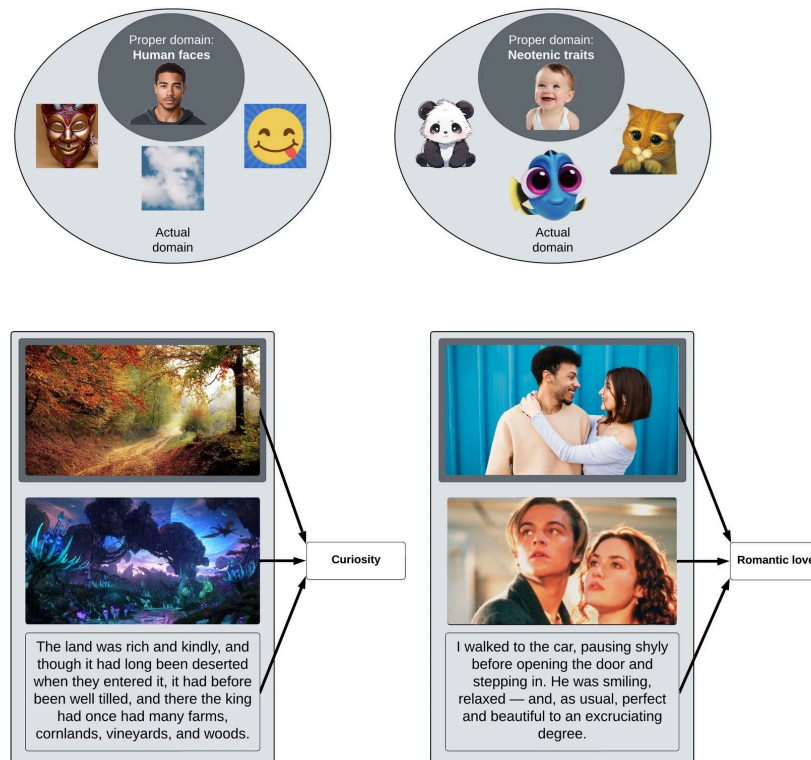


Figure 2. Domaine propre et domaine effectif. En haut, le mécanisme qui détecte les visages a pour domaine propre les visages humains, mais son domaine effectif s'étend aux masques, aux formes des nuages et aux émoticônes ; celui qui nous pousse à prendre soin des petits répond aux traits juvéniles d'un bébé, mais aussi aux animaux, aux peluches et aux personnages de dessin animé qui les exagèrent. En bas, la curiosité naît devant un chemin qui s'enfonce dans les bois, mais aussi devant un monde imaginaire au cinéma ou la description d'une terre inconnue dans un roman ; l'amour romantique, devant un couple réel, mais aussi devant un couple de film ou un passage de roman.²

Une émotion se déclenche devant ses conditions d'activation, que la situation soit réelle ou inventée.

Faire naître une émotion à la table, c'est donc y réunir ses conditions d'activation.

4.3 Un objectif, et des obstacles

Émotion et motivation sont les deux faces d'un même mécanisme : il oriente à la fois ce qu'on perçoit, ce qu'on ressent et ce qu'on entreprend. Chaque émotion pousse donc à faire quelque chose. La compassion pousse à venir en aide ; la curiosité, à aller voir ; l'attachement, à rester proche de quelqu'un ; la culpabilité, à réparer. Chaque émotion induit ainsi un objectif, et c'est ce qui lance une boucle.

Ce qu'une émotion pousse à faire se heurte, dans la vie, à des difficultés typiques. Aider quelqu'un est difficile parce que cela coûte, qu'on manque de moyens, et qu'il y a souvent plus à faire que ce qu'on peut donner. Comprendre ce qui s'est passé est difficile parce que les indices manquent ou se contredisent. J'appelle **obstacles naturels** d'une émotion ces difficultés : la résistance que le

² Figure reprise de Dubourg, E., Thouzeau, V., et al. (2026). Carving stories at their natural joints. *Psychological Review*. D'après Sperber, D., et Hirschfeld, L. A. (2004). The cognitive foundations of cultural stability and diversity. *Trends in Cognitive Sciences*, 8(1), 40-46.

monde oppose d'ordinaire à ce qu'elle pousse à faire. Il existe ainsi un ensemble d'obstacles naturellement reliés à chaque motivation, et c'est par eux que les challenges d'un jeu sont reliés aux émotions.

Chaque émotion pousse à faire quelque chose, et ce qu'elle pousse à faire se heurte à ses obstacles naturels.

EXEMPLE : dans la clairière, la compassion (annexe B.2) pousse Brune à sauver le blessé, et ses obstacles naturels sont déjà là : il ne peut pas marcher, la nuit tombe, et l'aider coûtera à Brune le temps qui lui reste avant la fermeture des portes.

4.4 L'attachement

L'attachement est ce qui nous lie à quelqu'un et nous fait tenir à lui. Il se déclenche devant des situations précises :

- quelqu'un nous aide au moment où on en a besoin, surtout quand cela lui coûte, ce qui montre qu'il tient à nous ;
- on perçoit qu'on peut lui être utile ;
- il fait preuve de bienveillance et de compétence, et il apporte ce que les autres n'apportent pas ;
- on a des choses en commun avec lui, et on rit ensemble ;
- on passe du temps avec lui, surtout à faire la même chose : marcher, manger, veiller ;
- on échange des confidences, un peu plus à chaque fois ;
- on traverse une épreuve ensemble ;
- il reste quand il pourrait partir.

L'attachement pousse à former et à garder le lien : se rapprocher, rester proche, aider, se confier. Une fois formé, il se reconnaît à ce qu'on redoute d'être séparé de l'autre, et qu'on souffre de ce qui lui arrive.

Former et préserver ce lien n'a rien de simple. Ses obstacles naturels : l'autre a sa volonté et ses propres attaches ; on ne sait pas toujours ce qu'il pense, ni s'il est sincère, et un inconnu se méfie ; un mot maladroit peut tout défaire ; la séparation et le temps usent le lien ; d'autres obligations tirent ailleurs.

Pour le concepteur, cela se traduit concrètement. Un personnage du meneur auquel on veut que le joueur s'attache a un nom, quelque chose à faire et quelque chose à donner. On prévoit du temps partagé avec lui, des occasions où il aide le personnage au moment où celui-ci en a besoin, à ses propres dépens, et d'autres où le personnage peut lui être utile. Ses confidences viennent en plusieurs fois, et appellent celles du personnage. Et on laisse ses obstacles au joueur : c'est à lui de gagner la confiance de l'autre, de trouver les mots, de choisir entre deux loyautés. Il ne sert à rien de déclarer le lien : écrire sur une fiche « c'est ton ami d'enfance » ne permet pas au joueur de s'attacher comme son personnage ; il reste extérieur.

4.5 La culpabilité

La culpabilité est ce qu'on ressent quand on a fait du tort à quelqu'un. Elle se déclenche dans des situations précises :

- on a causé du tort à quelqu'un, surtout à quelqu'un à qui l'on tient : on l'a blessé, on l'a laissé tomber alors qu'on pouvait l'aider, on a rompu une promesse qu'on lui avait faite, ou on a gagné quelque chose à ses dépens ;
- ce tort vient de notre choix : on aurait pu faire autrement, et on en voyait le risque ;
- on sait ce que ce tort a fait à l'autre.

Elle est d'autant plus forte qu'on tient à la victime, que le tort est grand et qu'il était prévisible ; un accident ou une contrainte l'atténue. Personne d'autre n'a besoin de savoir : c'est ce qui la distingue de la honte, qui tient au regard des autres. Et elle pèse avant même le choix, parce qu'on l'anticipe : c'est ce qui rend lourd un choix dont l'une des options fait du tort à quelqu'un.

La culpabilité pousse à réparer : avouer, s'excuser, compenser, accepter d'en payer le prix. Le pardon la soulage. Ses obstacles naturels sont ceux de toute réparation. Celui qu'on a blessé a sa volonté : il peut refuser la réparation, être parti, et le tort peut être irréversible. Avouer coûte une réputation, parfois une punition. Réparer coûte aussi. Et la faute cachée pourrait le rester, ce qui pousse à se taire.

Là encore, le concepteur peut agir sur chacune de ces conditions. Il faut d'abord construire l'attachement, puisque le tort pèse d'autant plus qu'on tient à celui qui le subit (section 6.2). Il faut ensuite mettre le personnage devant un choix dont l'une des options fait du tort à cette personne, pour une raison qui se défend. Ce choix doit revenir au joueur, jamais à un dé ni au meneur, sans quoi il n'est responsable de rien (section 5.4). Il faut enfin montrer au joueur ce que le tort a fait, et laisser une voie de réparation, avec ses obstacles.

4.6 Une description qui expose les conditions d'activation

Reste à mettre ces conditions à la table. En jeu de rôle, la fiction n'existe nulle part ailleurs que dans la tête des participants : les conditions d'activation doivent se trouver dans ce que le joueur se représente. Il faut d'abord un contenu : ce que le joueur se représente doit comporter les bons éléments, quelqu'un qui souffre, quelqu'un à qui l'on tient, un mystère, quelque chose à perdre. Il faut ensuite une manière de le dire. Toute description choisit ce qu'elle retient, et elle peut exposer plus ou moins les conditions d'activation d'une émotion : c'est le critère qui compte, plus que sa longueur ou sa beauté. J'appelle **stylisation fictionnelle** la manière dont une description expose ces conditions, en retenant certains traits de la situation, en amplifiant d'autres, et parfois en ajoutant.

Une description fait naître une émotion à mesure qu'elle en expose les conditions d'activation.

Une description, ou du moins ses éléments centraux, peut être préparée en amont, par le meneur ou par le concepteur. Les règles, elles, ne sont pas nécessaires ; elles peuvent se surajouter au reste, au cas par cas (section 7).

EXEMPLE : pendant que Brune bande la plaie, la meneuse pourrait dire « il a mal ». Elle dit plutôt : « Il serre les dents quand tu touches sa jambe. Puis il s'excuse d'avoir gémi, et il demande si tu pourras prévenir sa mère si ça tourne mal pour lui. » La seconde version expose les conditions d'activation de la compassion : la souffrance, et la vulnérabilité de quelqu'un qui dépend des autres.

EXEMPLE : la meneuse continue. Le jeune homme dit s'appeler Colin. Il est pâle, ses lèvres bleussent, et il demande qu'on le laisse là : il ne sera qu'un poids. Laissé là, il ne passera pas la nuit : l'odeur du sang attirera les bêtes. Sa blessure n'est pas celle d'une bête ni d'une chute : c'est une entaille nette, faite par une lame, et des traces de bottes repartent vers le château. Quand Brune lui demande qui lui a fait ça, il détourne les yeux et ne répond pas. La description expose les conditions d'activation de plusieurs émotions : la compassion, devant quelqu'un de vulnérable qui souffre ; la curiosité, devant une blessure qui ne s'explique pas, des traces qui mènent au château et une réponse qu'on refuse à Brune ; et déjà deux conditions de l'attachement, quelqu'un qui pense à elle avant de penser à lui, et à qui elle peut être utile. Les deux premières poussent chacune vers un objectif : l'aider, comprendre ce qui lui est arrivé.

Une émotion peut donc naître devant une fiction, et une description bien faite est une description qui en réunit les conditions. Reste à savoir quand le joueur la ressent comme son personnage, et pas seulement pour lui.

5. Ressentir comme son personnage

5.1 Pour son personnage, ou comme lui

Les conditions d'activation suffisent à faire naître une émotion. Elles ne suffisent pas pour que cette émotion soit celle du joueur. Un lecteur ressent pour les personnages d'un roman ; un joueur dont le personnage n'est pas dans la scène ressent de même pour ceux des autres, en spectateur. Ressentir comme son personnage demande davantage. Je fais l'hypothèse que l'émotion devient celle du joueur à mesure que chaque élément de sa boucle (figure 1) coïncide avec celle de son personnage :

Une émotion devient celle du joueur à mesure que ce qu'il vit à la table coïncide avec ce que vit son personnage : ce qu'il sait, ce qu'il veut, les obstacles qu'il affronte, ce qui lui arrive.

Les sections qui suivent reprennent ces éléments un par un.

5.2 Ce qu'il sait

Pour les connaissances, c'est une condition préalable : le joueur doit savoir ce que sait son personnage, et pas davantage. S'il en sait plus, il doit faire comme s'il ne savait pas, ce qui est très difficile ; s'il en sait moins, il ne peut pas agir comme son personnage le ferait.

EXEMPLE : Brune connaît la forêt, Lucie non. Pour que Lucie puisse agir comme Brune, la meneuse lui dit ce que Brune sait : le gué qu'on passe à pied sec quand il gèle, la cabane des charbonniers à mi-chemin, l'heure à laquelle les bêtes commencent à rôder. En revanche, qui a blessé Colin, Brune l'ignore. Quand Lucie le demande, la meneuse ne répond pas hors du jeu : Brune devra l'apprendre dans la fiction, en faisant parler Colin, en examinant la plaie, en suivant les traces de bottes qui repartent vers le château.

5.3 Ce qu'il veut

L'objectif est ce que l'émotion pousse à faire (section 4.3). Quand l'émotion est partagée, il est celui du personnage et celui du joueur. Il ne se prescrit pas : il naît, ou non, devant des conditions d'activation (section 8.5).

EXEMPLE : Lucie veut que Colin s'en sorte parce que Brune le veut. Si la meneuse avait promis des points d'expérience pour chaque blessé ramené, Lucie aurait pu vouloir la même chose pour une autre raison, qui n'est pas celle de Brune.

5.4 Les obstacles qu'il affronte

C'est l'élément décisif. Je pense qu'une émotion ne devient celle du joueur que s'il affronte lui-même l'obstacle, ou du moins la dimension de l'obstacle qui est liée à cette émotion. Il poursuit alors l'objectif que l'émotion induit, et il la ressent au lieu de regarder son personnage la ressentir.

L'émotion du personnage devient celle du joueur à condition qu'il affronte lui-même l'obstacle, ou la dimension de l'obstacle liée à cette émotion.

Affronter l'obstacle, c'est faire à la table ce que le personnage fait dans la fiction, pour tout ce qui passe par la parole et la décision. Gagner la confiance de quelqu'un, c'est chercher les mots et les dire ; faire parler quelqu'un qui se tait, c'est poser les questions et guetter les réponses ; trancher entre deux choses auxquelles on tient, c'est choisir soi-même. Quand ce que fait le personnage est un choix, le joueur l'accomplit donc en choisissant lui-même ; quand c'est un acte, convaincre, consoler, avouer, il ne l'accomplit qu'en le faisant. Annoncer « je le convaincs » et lancer un dé, c'est seulement décider d'une issue qu'un autre moyen réalise : le personnage a affronté l'obstacle, le joueur n'a fait que choisir de le tenter.

Un obstacle a souvent plusieurs dimensions, et toutes n'ont pas à passer par le joueur. J'appelle **dimension liée à une émotion** la part de l'obstacle que cette émotion aide elle-même à surmonter. La compassion, par exemple, aide à évaluer ce que coûte un secours et à choisir qui secourir ; elle ne rend pas plus fort pour porter un blessé. La peur, elle, aide à fuir à temps : elle rend plus attentif, plus vif, plus rapide, et sa dimension passe pour l'essentiel par le corps (section 8.4).

EXEMPLE : ramener Colin au village, c'est affronter son poids, le froid et la nuit ; c'est aussi décider de le porter alors qu'il demande qu'on le laisse, et qu'on arrivera peut-être après la fermeture des portes, quand les bêtes rôdent. Le poids et le froid ne sont pas une dimension de l'obstacle que Lucie va chercher à surmonter : la meneuse les raconte, ou un jet d'endurance les tranche, sans rien retirer à la compassion. La décision, si : c'est Lucie qui la prend, et c'est par elle que passe la compassion.

EXEMPLE : Colin refuse toujours de dire qui l'a blessé. Pour l'apprendre, Lucie doit gagner sa confiance avec les mots de Brune : choisir ce qu'elle lui dit, ce qu'elle lui tait, ce qu'elle lui promet. Quand il lui demande pourquoi elle l'aide, Lucie répond elle-même : « Parce que je ne laisse personne mourir dans la neige. » Ses mots ne suffisent pas à faire dire à Colin qui l'a blessé ; mais, un peu plus loin, il lui parlera de sa mère et de ses sœurs. Si la meneuse avait résumé cette conversation par un jet de Persuasion, Lucie n'aurait pas cherché ses mots.

La culpabilité en donne l'exemple le plus net, parce que l'une de ses conditions d'activation est d'avoir choisi soi-même (section 4.5). Avant le choix, elle pèse déjà, parce qu'on l'anticipe : l'obstacle est alors le choix lui-même, entre des options dont l'une fait du tort à quelqu'un. Si ce n'est pas le joueur qui prend la décision, parce qu'un dé ou le meneur tranche à sa place, il n'y a de culpabilité ni avant ni après : il n'est responsable de rien. Viennent ensuite les obstacles de la réparation, et ils passent eux aussi par la parole : avouer, s'excuser, obtenir un pardon (section 8.2).

5.5 Ce qui lui arrive

La conséquence doit être un fait du monde : cohérente avec ce qui a été établi, liée à ce que le personnage a fait par des causes claires, et aussi incertaine pour le joueur qu'elle l'est pour le personnage. Je fais l'hypothèse que si l'une de ces conditions manque, le joueur cesse de vivre la scène comme son personnage, parce que ce qu'il a affronté n'a plus servi à rien.

EXEMPLE : si Colin avait fini par tout avouer quoi que dise Lucie, parce que la meneuse avait décidé d'avance de la fin de la scène, les mots de Lucie n'auraient servi à rien. Elle l'aurait senti, et elle aurait cessé de vivre la scène comme Brune.

5.6 Ce qu'il ressent

L'émotion elle-même n'est ni une condition ni une règle : c'est un résultat. Quand le joueur ressent ce que ressent son personnage, c'est le signe que tout le reste a coïncidé. On ne peut pas l'exiger du joueur ; on peut seulement réunir ce qui la rend possible. C'est cela, vivre une émotion de l'intérieur : la ressentir parce qu'on a vécu, à la table, ce que vivait son personnage.

En particulier, prescrire une émotion par une règle n'est pas une bonne manière de la faire ressentir. Une règle qui annonce « ton personnage est terrifié » ou « ton personnage tombe amoureux » fait jouer une émotion, comme Lucie qui annoncerait des remords pour faire une bonne histoire (section 2.1) ; elle ne la fait pas ressentir. Pour que le joueur la ressente, il faut en réunir les conditions d'activation et lui laisser les obstacles. Dans les termes du jeu vidéo, l'objectif, le challenge et la récompense doivent être ceux du personnage autant que ceux du joueur.

Jusqu'ici, nous avons suivi une boucle à la fois. Or une partie en enchaîne beaucoup, et les émotions de l'une préparent celles des suivantes.

6. L'enchaînement des émotions

6.1 Des boucles emboîtées, des boucles qui se suivent

Les motivations fondamentales, protéger un proche, triompher d'un adversaire, être reconnu, créer des liens, se suffisent à elles-mêmes : on ne les poursuit pas pour autre chose. En pratique, elles se déclinent en objectifs locaux, propres à la situation, qui ne valent que comme étapes. Les boucles s'emboîtent ainsi, les petites dans les grandes.

EXEMPLE : Brune veut sauver Colin. Pour cela, il faut le ramener au village ; pour cela, passer la rivière avant la nuit ; pour cela, gagner le gué. Aucune de ces étapes ne compte pour elle-même.

Les boucles se suivent aussi. L'issue d'une boucle est une nouvelle situation : un objectif atteint, une perte, un tort qu'on a causé déclenchent à leur tour des émotions, par leurs propres conditions d'activation, et ouvrent les boucles suivantes. La récompense n'est pas une catégorie à part : c'est une issue parmi d'autres, celle qui donne des moyens contre les obstacles à venir.

Ces situations nouvelles font naître des motivations que le joueur n'avait pas. C'est probablement l'enchaînement le plus puissant du jeu de rôle : le joueur poursuit une motivation, et en chemin il en rencontre d'autres. La situation de départ n'est posée qu'une fois ; ensuite, ce sont les situations traversées qui font naître les motivations suivantes.

EXEMPLE : pendant la marche, Colin plaisante sur sa jambe (« je ne danserai pas à la fête »), il partage avec Brune le pain qui lui reste, et il lui parle de sa mère et de ses sœurs, qu'il fait vivre comme il peut. Lucie lui répond avec les mots de Brune, et se confie à son tour. Au gué, c'est lui qui retient Brune : il est passé là le matin même, et il a vu la glace céder. Rien de cela n'était un objectif. Mais ce sont des conditions d'activation de l'attachement (section 4.4) : l'humour, le partage, des confidences échangées, une aide au moment où on en a besoin, et, pour Brune, le fait de lui être utile à chaque pas. Et Lucie a déjà affronté elle-même l'obstacle de la confiance, en cherchant ses mots (section 5.4). Elle commence à tenir à Colin.

6.2 Des émotions qui en supposent d'autres

Cet attachement compte pour la suite, parce que certaines émotions en supposent d'autres. La honte suppose de tenir à l'opinion de certaines personnes ; la culpabilité, pour peser, de tenir à celui qu'on a blessé ; le deuil, d'avoir aimé. L'attachement est le préalable de toute une famille d'émotions sociales profondes, qui ne peuvent pas naître dans une séance isolée si le lien n'a pas été construit avant.

Certaines émotions en supposent d'autres : les liens se construisent avant les enjeux.

EXEMPLE : après le gué, Colin demande de nouveau qu'on le laisse, pour ne pas retarder Brune. Une heure plus tôt, laisser un inconnu blessé aurait pesé sur Lucie par compassion ; maintenant, c'est Colin qu'elle laisserait aux bêtes. Le lien existe, et avec lui la possibilité d'une culpabilité, qui se jouera à la porte du village (section 7.4).

Nous avons décrit la boucle, les conditions d'activation, ce qui fait qu'une émotion devient celle du joueur et l'enchaînement des émotions, sans presque parler de règles. C'est voulu. Il faut maintenant voir ce qu'elles y changent.

7. Ce que font les règles

7.1 Une surcouches

Dans le jeu de rôle classique, les mécaniques ne sont pas le centre du jeu, mais une surcouches ajoutée au gameplay fondamental (section 3.1). Elles s'appliquent par intermittence, à des moments précis, pour cadrer, accélérer, ou répartir autrement une partie du travail du meneur. Comme une description, une mécanique choisit ce qu'elle retient de la fiction. J'appelle **stylisation mécanique** la manière dont une règle retient certains traits de la situation fictionnelle, les rend formels, les amplifie, et en ajoute parfois qui n'existaient pas. Une règle peut ainsi servir la boucle, en amplifiant les conditions d'activation d'une émotion ou en plaçant le joueur devant ses obstacles ; elle peut aussi la rompre, en affrontant l'obstacle à la place du joueur ou en lui en présentant d'autres.

7.2 Amplifier une condition d'activation

Une règle peut délivrer ce qui déclenche une émotion plus directement que la fiction seule. Exemple : à la cabane des charbonniers, où Brune s'arrête pour réchauffer Colin, au risque de trouver les portes fermées, la fièvre de celui-ci monte. Brune la sent sous sa main ; Lucie, elle, n'a que des mots, et sait mal si c'est grave. La meneuse pose devant elle un jeton rouge chaque fois que la fièvre monte encore, en disant ce qui change : il claque des dents, il appelle sa mère. Lucie voit le danger grandir comme Brune le sent, et la compassion se déclenche plus fortement. Quand la fiction seule donne un signal trop faible, une mécanique peut ainsi l'amplifier.

7.3 Rendre réel un obstacle du personnage

Une règle peut aussi faire vivre au joueur, à la table, un obstacle que son personnage rencontre dans la fiction. Le dé en est l'exemple le plus courant. Ne pas savoir si ses moyens suffiront fait partie de l'obstacle, et le dé rend réelle cette incertitude du personnage, qui ne connaît pas la force de ce qu'il affronte. Exemple : à la cabane, Brune prépare un cataplasme qu'elle a vu faire une fois, sans être sûre des proportions. Elle ne sait pas si cela suffira : un dé a sa place, parce qu'il fait partager cette incertitude à Lucie.

Le temps peut l'être aussi : un sablier fait manquer de temps au joueur comme à son personnage. Exemple : quand Brune atteint enfin la porte du village, il fait nuit : l'arrêt à la cabane lui a coûté l'heure de la fermeture, les bêtes rôdent déjà, et le garde refuse d'ouvrir. Il lui laisse le temps que

brûle la chandelle de la guérite pour le convaincre, avant le passage des forestiers du château. La meneuse pose un sablier sur la table, et Lucie n'a que ce temps pour trouver ses mots.

7.4 Affronter l'obstacle à la place du joueur

Quand un jet tranche, le joueur n'a plus besoin de se représenter finement la situation, ni d'y agir. Une mécanique qui tranche nettement rend le succès ou l'échec plus lisible ; mais si elle affronte à la place du joueur l'obstacle lié à l'émotion, elle en retire la condition même (section 5.4).

EXEMPLE : à la porte, sans jet, la scène se joue réplique par réplique. Lucie cherche ses arguments ; la meneuse fait parler un garde qui a peur pour ses enfants. Les forestiers cherchent un braconnier blessé, dit-il, et celui qui l'abritera le paiera, avec tout le village ; Lucie comprend enfin d'où vient l'entaille. Ses arguments ébranlent le garde, sans vaincre sa peur : quand la chandelle s'éteint, il n'a pas ouvert. Si le garde avait cédé, Lucie aurait été fière d'avoir trouvé les mots ; il ne cède pas, et Lucie ressent la déception de Brune, parce que c'est elle qui avait cherché les arguments. Un jet de Persuasion aurait supprimé cette fierté comme cette déception : l'obstacle aurait été remplacé par une règle, et il ne serait resté à Lucie que la satisfaction d'un bon jet ou l'agacement d'un mauvais (section 7.6).

Vient ensuite le choix. Lucie est devant un dilemme : rester dehors avec Colin, face aux bêtes, et au risque que les forestiers les trouvent ensemble et que tout le village paie ; ou rentrer, comme le garde l'en supplie, et le laisser aux bêtes et aux forestiers. Repartir dans la nuit avec lui sur le dos, elle y pense, et y renonce : la cabane est trop loin, et les bêtes rôdent. Un jet de Volonté aurait tranché ce choix à sa place, et il n'y aurait pas eu de culpabilité. Personne ne décide pour Lucie. Elle fait rentrer Brune, et Colin reste dehors. Peu après, du haut de la palissade, Brune voit les forestiers passer avec leurs torches et l'emmener. Toutes les conditions de la culpabilité sont réunies (section 4.5) : quelqu'un à qui elle tient, un tort, un choix qui était le sien, et le tort sous ses yeux.

Quand un jet tranche la dimension de l'obstacle liée à l'émotion visée, il vide la scène ; quand il en tranche une autre, il l'abrège utilement, comme le jet d'endurance qui pouvait régler le poids de Colin (section 5.4). Et quand une mécanique tranche, elle peut laisser au joueur une part de l'obstacle : il décrit ce qu'il fait ou ce qu'il dit, et cette description pèse sur l'issue.

7.5 Présenter d'autres obstacles

Une mécanique attire l'attention sur ce qui la déclenche. Dès qu'une règle dit « quand un personnage tombe à 0 point de vie » ou « si un adversaire est sur une case adjacente », les joueurs se mettent à guetter ces situations. Si ce qui déclenche la règle est un élément formel, des points ou des cases, le joueur affronte d'autres obstacles que ceux de son personnage, et son attention quitte la fiction ; si c'est un élément de la fiction, elle y reste. Exemple : si une règle récompensait Brune chaque fois qu'elle se met en danger, ou la pénalisait, Lucie lirait chaque scène sous cet angle, et chercherait d'abord comment mettre Brune en première ligne, ou comment l'en éloigner : son attention resterait dans la fiction, mais pour une raison qui serait la sienne, pas celle de Brune (sec-

tion 5.3). Ce qu'on veut que les joueurs regardent, on peut donc en faire ce qui déclenche une mécanique, en le prenant dans la fiction. Une mécanique trop lourde produit l'effet inverse : elle retient l'attention sur les règles.

7.6 La conséquence

Reste la conséquence, dernier élément de la boucle. Quand une règle produit un résultat, un chiffre, un succès, une case cochée, ce résultat doit aussitôt devenir un fait du monde : c'est ce fait, et non le chiffre, que le joueur vit comme son personnage. La mécanique est un passage, jamais une destination. Le passage se fait sans peine quand la règle ressemble à ce qu'elle représente, quand elle fonctionne comme la situation (un sablier qui s'écoule comme le temps qui reste), ou quand la table s'est mise d'accord sur ce qu'elle signifie. S'il se perd, il ne reste que des émotions de joueur : la satisfaction d'un bon jet, l'agacement d'un mauvais.

EXEMPLE : à la cabane, après le dé du cataplasme, la meneuse n'a pas annoncé « réussite » ; elle a dit que le front de Colin était moins brûlant.

7.7 Un critère

Toutes ces remarques reviennent à un même critère :

Une règle est bonne quand elle place le joueur devant les obstacles liés à l'émotion visée.

Le dé place le joueur devant l'incertitude de son personnage ; le sablier, devant son manque de temps. Un jet de Persuasion ou de Volonté l'en dispense. Les cases de *Donjons et Dragons* le placent devant d'autres obstacles, qui ne sont pas ceux de son personnage. Des points de narration, qui permettent d'ajouter des faits au monde, lui donnent un pouvoir qu'aucun personnage n'a : il peut faire disparaître l'obstacle au lieu de l'affronter. Quand l'issue d'une action est déterminée mais difficile à établir pour le meneur, comme le poids d'un chargement ou ce que consomme un groupe en une journée, une règle sans hasard suffit : elle ne touche pas à l'émotion, elle aide le meneur à établir des conséquences cohérentes (section 5.5).

D'où une préférence générale : mettre la complexité dans la fiction plutôt que dans les règles. Une situation riche, des personnages qui ont leurs propres raisons, un monde qui réagit à ce que fait le joueur lui donnent des obstacles liés aux émotions de son personnage. Des règles compliquées lui en donnent d'autres, qui sont ceux du joueur : retenir les exceptions, calculer, optimiser.

Nous savons maintenant ce que les règles font à la boucle. Reste la question la plus large : avec la conversation et les règles, que peut faire ressentir le jeu de rôle ?

8. Ce que la table permet de faire ressentir

8.1 Les ressources de la table

J'appelle **ressources de la table** ce dont disposent les participants pour jouer. En jeu de rôle classique, elles sont peu nombreuses : une conversation et des règles. Dans cette conversation, le meneur simule le monde, et c'est un simulateur humain : il peut établir la conséquence de n'importe quelle action, si bien que le joueur peut tout tenter, pourvu qu'il puisse le dire. À la table, le joueur agit donc en parlant et en appliquant les règles : il dit ce que fait son personnage, il pose des questions, il propose et discute un plan, il parle avec la voix de son personnage et répond à celle des autres, il lance les dés ou dépense ce que les règles lui donnent. Ce sont les formes que prennent les boucles en jeu de rôle classique : progression dans la fiction, collecte d'information, décision collective, échanges entre personnages, application d'une règle.

Nous avons vu que l'émotion devient celle du joueur quand il affronte lui-même l'obstacle, ou sa dimension liée à l'émotion (section 5.4). Or il ne peut l'affronter qu'avec ce dont la table dispose.

Le jeu de rôle fait ressentir, par le biais du personnage, les émotions dont les obstacles, du moins dans leur dimension liée à l'émotion, se surmontent avec les ressources de la table : la conversation et les règles.

Changer les ressources de la table, c'est donc changer les émotions qu'on peut y faire naître.

8.2 De vrais esprits

Une propriété de cette conversation compte particulièrement : les autres personnages y sont conduits par de vrais esprits. Ceux du meneur le sont, puisqu'il les fait parler et réagir sur le moment ; ceux des autres joueurs aussi, quand la table en compte plusieurs. Les obstacles qui viennent des autres, ne pas savoir ce qu'ils pensent, qu'ils aient leurs propres raisons, qu'ils puissent dire non, ne sont donc pas simulés : ils sont réels, à la table comme dans la fiction. Quand Lucie cherchait à gagner la confiance de Colin, elle affrontait vraiment la réticence de la meneuse qui le joue.

EXEMPLE : à la séance suivante, Brune retrouve Colin dans la geôle du château. Il lui demande pourquoi elle l'a abandonné : c'est le moment raconté en introduction. Lucie cherche ses mots, et c'est la meneuse qui décidera, comme Colin, s'il pardonne. L'obstacle de la réparation est posé par une vraie personne.

Je pense que c'est l'une des raisons pour lesquelles le jeu de rôle fait si bien ressentir les émotions sociales et morales : leurs obstacles sont posés par d'autres personnes, et le joueur les affronte en parlant, exactement comme son personnage. À plusieurs joueurs, les boucles se croisent en plus : ce que fait un personnage devient une situation pour les autres, et ce que veut l'un peut être l'obstacle d'un autre.

8.3 Trois familles d'émotions

Je crois que le jeu de rôle classique est particulièrement bien fait pour trois familles d'émotions, parce que leurs obstacles se surmontent en parlant, en demandant et en décidant. Ces familles ne sont pas les seules, et les listes qui suivent ne sont pas closes.

Les émotions sociales : l'attachement, l'amour, la compassion et l'envie de protéger, l'appartenance à un groupe, la rivalité et l'envie, la jalousie, la fierté et la honte, la tristesse de perdre quelqu'un. Exemple : gagner la confiance de Colin, c'était trouver les mots qui le feraient se confier, et Lucie les a cherchés elle-même.

Les émotions morales : la culpabilité, la fierté de rester fidèle à ses valeurs, l'indignation devant l'injustice, la vengeance, le pardon, l'admiration pour la vertu d'autrui. Exemple : à la porte du village, Lucie a décidé elle-même, et elle répond de ce qu'elle a décidé ; c'est ce qui a rendu la culpabilité possible.

Les émotions intellectuelles : la curiosité devant l'inconnu, le besoin de comprendre un mystère, le goût de l'argument et du débat, le plaisir de préparer un plan. Exemple : comprendre qui avait blessé Colin, c'était rapprocher l'entaille nette, les traces de bottes vers le château, son silence et les forestiers qui cherchent un braconnier ; Lucie a fait ce travail elle-même.

8.4 Ce que ces ressources permettent moins

D'autres obstacles se prêtent moins aux ressources de la table : ceux qui demandent au corps d'agir (être rapide, précis, endurant, discret), ceux des besoins (la faim, la soif, la fatigue, le froid), ceux de la perception aversive (devoir toucher ce qui dégoûte, avancer au bord du vide, supporter la douleur). La peur est dans ce cas : la dimension de ses obstacles qui lui est liée est pour l'essentiel celle de la fuite et du combat, que le joueur ne surmonte pas en parlant. Il peut avoir peur pour son personnage ; mais je pense que la peur est une émotion complexe, voire impossible, à faire naître chez le joueur comme chez son personnage dans ce cadre (voir l'annexe B.3 et les questions C.7 et C.9).

EXEMPLE : dans la forêt, le poids de Colin et le froid ne se ressentaient pas à la table ; Lucie était assise au chaud. Ce qui se ressentait, de la clairière à la porte, c'était la décision de le porter, la confiance à gagner et le choix devant la porte fermée : les dimensions de l'obstacle qui passent par la parole et la décision.

Un jeu qui ajoute des ressources change ce qu'il peut faire ressentir. Je pense que le grandeur nature, qui engage le corps, peut poser certains de ces obstacles, et quelques jeux de table y parviennent en faisant entrer à la table un geste ou une obscurité réelle (question C.8). Avant de viser une émotion, il est donc utile de vérifier que ses obstacles naturels, ou du moins leur dimension liée à cette émotion, peuvent être affrontés avec les ressources de la table.

8.5 Le design en creux

Tout cela a une conséquence pour le concepteur. Il ne construit que le monde et les règles. Ce qui se passe chez le joueur, la motivation, l'émotion, il ne peut pas le fabriquer directement. La motivation, en particulier, ne se prescrit pas : écrire sur une fiche « ton personnage veut sauver le blessé » ne produit pas l'émotion en question. Elle naît, ou non, devant des conditions d'activation, et mettre ces situations sur le chemin des joueurs est une responsabilité de conception. J'appelle **design en creux** cette façon de concevoir : préparer les situations où les émotions peuvent naître, et les obstacles que le joueur affrontera lui-même, sans pouvoir produire soi-même ces émotions. Concrètement, on place et on amplifie les conditions d'activation dans la fiction avant de construire les décisions qu'on proposera aux joueurs.

Le concepteur ne fabrique pas l'émotion : il place ses conditions d'activation et ses obstacles là où le joueur les rencontrera.

EXEMPLE : la meneuse n'a décidé ni que Lucie tiendrait à Colin, ni qu'elle se sentirait coupable. Elle a placé un blessé qui pense aux autres avant lui, un silence à briser, un pain à partager, une glace qui cède et une porte fermée ; Lucie a fait le reste (figure 3).

9. Conclusion

Une partie de jeu de rôle est une boucle. Une situation fait naître une émotion quand elle en réunit les conditions d'activation ; l'émotion induit un objectif ; l'objectif se heurte à des obstacles ; le joueur agit comme son personnage ; le monde répond, et sa réponse est une nouvelle situation. Le meneur décrit le monde, chaque joueur agit comme son personnage, et les règles viennent au besoin.

L'émotion devient celle du joueur quand ce qu'il vit à la table coïncide avec ce que vit son personnage, et d'abord quand il affronte lui-même l'obstacle, ou sa dimension liée à cette émotion. Le jeu de rôle fait donc bien ressentir les émotions dont les obstacles se surmontent en parlant, en demandant et en décidant : les liens, les fautes, les mystères.

Le concepteur ne fabrique pas l'émotion. Il place dans le monde les situations qui en réunissent les conditions d'activation, comme un compagnon qui aide au bon moment ou un choix qui fait du tort à quelqu'un à qui l'on tient ; il laisse au joueur les obstacles liés à cette émotion ; et il choisit des règles qui l'y placent plutôt que de les affronter à sa place. Le joueur cherche alors ses propres mots, et il répond de ce qu'il a dit.

Remerciements

Je remercie chaleureusement toutes les personnes que j'ai rencontrées au cours de mes investigations, et qui ont toutes contribué significativement à m'aider à explorer mes obsessions. Je garde un souvenir ému de toutes ces rencontres.

Par ordre alphabétique : Alex, Nicolas Baumard, Romaric Briand, Adrien Cahuzac, Cendrone, Cibou, Maxime Doat, Edgar Dubourg, Eugénie, Vivienne Féasson, Natacha Forel, Fabien Hildwein, Lucas Jiro, kF, Mathieu Lam Son Leocmach, Simon Li, Marc, Côme Martin, Milouch, Thomas Munnier, Guillaume Rioult, Tatourmi, Thouny, Tiramisù, Uiop, Uzz.

Je dédie ce texte à la mémoire de Frédéric Sintès, à qui j'aurais tant aimé faire lire ce texte.

Annexe A. L'histoire de Brune

La figure 3 rassemble l'exemple qui accompagne l'article, de la clairière à l'aveu. Elle montre, étape par étape, comment le moment raconté en introduction a été rendu possible : la meneuse n'a décidé d'aucune émotion ; elle a placé des situations dans le monde, et Lucie a affronté elle-même les obstacles qui y étaient liés.

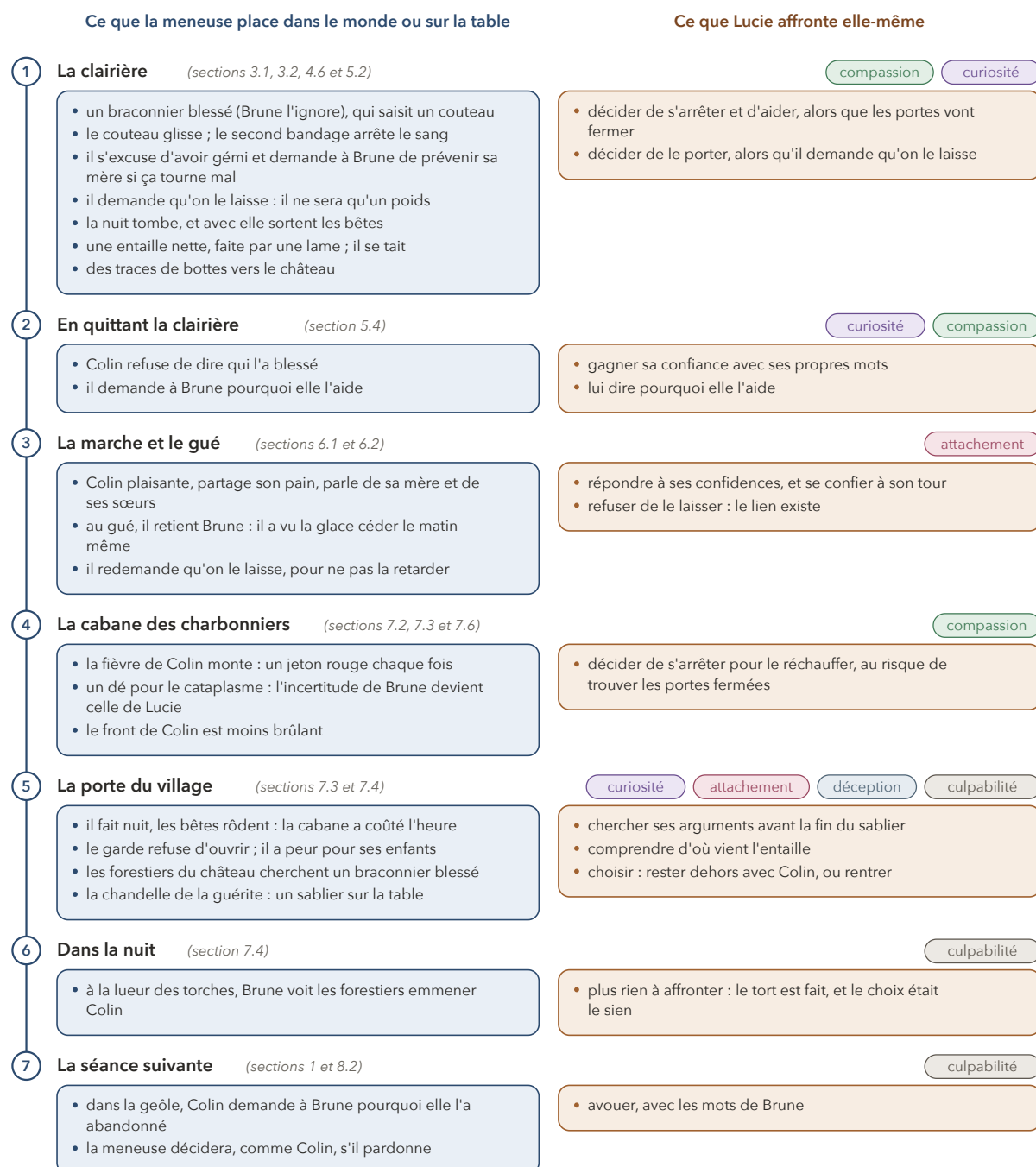


Figure 3. L'histoire de Brune, de la clairière à l'aveu. À chaque étape, en bleu, ce que la meneuse place dans le monde ou sur la table ; en ocre, ce que Lucie affronte elle-même ; en pastilles, les émotions qui en naissent. Entre parenthèses, les sections où l'étape est discutée.

Annexe B. Trois autres émotions en détail

Les sections 4.4 et 4.5 détaillent l'attachement et la culpabilité. Voici trois autres émotions, présentées de la même manière : ce qui les déclenche, ce qu'elles poussent à faire, leurs obstacles naturels, et ce que le concepteur peut en faire.

B.1 La curiosité

La curiosité est ce qui pousse à chercher ce qu'on ne sait pas. Elle se déclenche devant des situations précises :

- on sait qu'il existe quelque chose qu'on ne sait pas : une question restée sans réponse, une chose à moitié vue, deux récits qui se contredisent ;
- la réponse paraît à portée : ni évidente ni incompréhensible, elle se laisse deviner ; c'est une piste, pas un mur ;
- ce qui manque pourrait valoir quelque chose : d'autres le cherchent, on en a entendu parler, ou la réponse changerait ce qu'on va faire ;
- quelque chose est nouveau, inattendu, ou ne colle pas avec ce qu'on croyait savoir ;
- quelqu'un refuse d'en parler ;
- un lieu reste inexploré, au-delà de ce qu'on connaît.

La curiosité pousse à aller voir, à poser des questions et à rapprocher ce qu'on sait, jusqu'à comprendre. Ses obstacles naturels : on voit les effets, pas les causes ; plusieurs explications collent aux mêmes indices ; des détails sans importance recouvrent ceux qui comptent ; quelqu'un peut cacher la vérité ou brouiller les pistes ; et ce qu'on veut voir est loin, fermé ou dans le noir, et plus risqué que ce qu'on connaît.

Le concepteur commence par montrer la lacune, sous la forme d'une question que le joueur peut se poser. Il sème dans la fiction assez d'indices pour que la réponse paraisse à portée, sans la donner. Il laisse le joueur rapprocher lui-même les indices, au lieu de lui livrer la réponse par un jet ou hors du jeu. Et ce que le joueur découvre doit changer quelque chose à la situation. C'est ce que fait la meneuse avec la blessure de Colin (sections 4.6, 5.2 et 7.4).

B.2 La compassion

La compassion est ce qu'on ressent devant quelqu'un qui souffre, ou qui ne peut pas se défendre. Elle se déclenche devant des situations précises :

- quelqu'un souffre, et cela se voit : des larmes retenues, une voix qui tremble, une blessure ;
- il est vulnérable : blessé, malade, âgé, sans défense, dépendant des autres, ou avec les traits d'un enfant ;
- il ne mérite pas ce qui lui arrive ;
- c'est une personne, avec un visage et un nom, plutôt qu'une foule ;
- il nous est proche, ou il nous ressemble ;

- on peut l'aider, à un coût qu'on peut porter.

La compassion pousse à venir en aide : soigner, protéger, soulager, consoler. Ses obstacles naturels : aider coûte du temps, des vivres, des risques ; il faut en avoir les moyens, le remède, le savoir, l'accès ; ce qui fait souffrir est souvent un obstacle en soi, le froid, la maladie, un agresseur ; il y a parfois plus de gens à aider qu'on ne peut en aider ; et celui qu'on aide peut refuser, ou ne pas avoir le besoin qu'il dit.

Le concepteur a besoin d'une personne, pas d'un groupe, avec un détail qui dit sa dépendance : ce qu'elle demande, ce qu'elle ne peut plus faire. Un signe de détresse discret compte plus qu'une plainte continue. La souffrance ne doit pas être méritée. L'aide doit être possible, à un coût que le personnage voit, et c'est au joueur de décider s'il le paie, et comment : c'est la dimension liée à la compassion (section 5.4). C'est ce que fait la meneuse dans la clairière (sections 3.2, 4.3 et 4.6).

B.3 La peur

La peur est ce qu'on ressent devant ce qui menace de nous nuire, bête ou humain. Elle se déclenche devant des situations précises :

- la menace approche : loin, puis près, puis au contact ;
- des signes la trahissent avant qu'on la voie : des traces, un bruit qui ne finit pas comme il devrait, le silence des bêtes ;
- il fait noir, ou l'on ne voit pas d'où elle viendra ;
- on ne sait ni ce que c'est, ni quand, ni d'où ;
- on est vulnérable : seul, blessé, sans arme, acculé, ou avec quelqu'un à protéger ;
- face à des humains : ils sont nombreux, armés, forts, ils ont déjà fait du mal, et personne ne viendra.

La peur pousse à se mettre hors d'atteinte : fuir, se cacher, se figer, et, au contact, se battre. Ses obstacles naturels : la menace est plus rapide ou plus forte, elle se cache et surprend, elle suit une piste ; le refuge est loin ; on fait du bruit, on laisse des traces ; le plus lent retarde les autres. Face à un humain, l'agresseur anticipe, bluffe, choisit son moment, et on ne sait pas s'il ira jusqu'au bout.

Pour le concepteur, la peur est le cas limite du jeu de rôle classique (section 8.4). On peut en réunir les conditions d'activation : un gradient plutôt qu'un surgissement, le signe avant la chose, le bruit avant la vue, la nuit, ce qui ne se comporte pas comme il faut ; ne pas nommer la menace, ni la décrire entièrement. Le joueur aura alors peur pour son personnage, en spectateur. Il peut aussi affronter lui-même certaines dimensions de l'obstacle, celles qui passent par la décision : choisir l'itinéraire et le refuge, choisir entre fuir, se cacher et se battre, et, face à un humain, lire ses intentions, bluffer ou négocier. Mais ce que la peur aide surtout à surmonter, c'est la vitesse et la force de la menace, au moment même : il faut être plus rapide, plus discret, plus précis qu'elle. C'est l'essentiel de la dimension liée à la peur (section 5.4), et cela demande au corps d'agir, pas de parler. C'est pourquoi je pense que la peur reste difficile à faire naître chez le joueur comme chez son personnage, à moins d'ajouter des ressources à la table (questions C.8 et C.9).

Annexe C. Questions et objections

C.1. « Ce n'est que de la fiction : on ne ressent pas vraiment. » On ressent vraiment, parce que les mécanismes émotionnels ne vérifient pas si la situation est réelle : ils répondent à leurs conditions d'activation, qu'elles viennent du monde ou d'une description (section 4.2). C'est pour la même raison qu'on pleure devant un film.

C.2. « Je suis ému en regardant la scène d'un autre joueur, sans rien faire. » C'est une émotion réelle, celle du spectateur, comme devant un film ou un roman : on ressent pour les personnages, pas comme eux (section 5.1). Cet article ne dit pas qu'on ne ressent rien sans affronter soi-même l'obstacle ; il dit qu'on ne ressent pas alors ce que ressent son personnage (section 5.4).

C.3. « Mes joueurs n'aiment pas parler en personnage. » Prendre la voix de son personnage aide, mais ce n'est pas l'essentiel. Un joueur qui dit « Brune lui répond qu'elle ne laisse personne mourir dans la neige » trouve lui-même la raison qu'elle donne, et affronte déjà l'obstacle (section 5.4). Ce qui compte, c'est que les mots, les raisons et les décisions viennent du joueur, et non d'un dé.

C.4. « Les dés tuent l'émotion. » Non. Un dé qui reflète l'incertitude du personnage sur l'issue de son geste fait partager cette incertitude au joueur (section 7.3). Ce qui tue l'émotion, c'est un dé qui affronte à la place du joueur l'obstacle lié à cette émotion : argumenter, consoler, trancher (section 7.4).

C.5. « Alors, le système compte-t-il ? » Oui, mais pas comme une condition nécessaire : on peut jouer sans aucune règle (section 3.1). Quand des règles sont là, elles comptent par les obstacles devant lesquels elles placent le joueur : ceux de l'émotion visée, ou d'autres (section 7.7).

C.6. « Et le plaisir tactique d'un combat de *Donjons et Dragons* ? » C'est un vrai plaisir, et un plaisir légitime : celui du joueur en tant que joueur, qui affronte des obstacles de règles et de grille que son personnage ne voit pas (section 7.5). Quand la tactique porte sur la fiction, prendre l'ennemi à revers ou protéger un blessé, le joueur affronte au contraire les obstacles de son personnage. Cet article ne nie pas ce plaisir ; il ne porte simplement pas sur lui.

C.7. « À L'Appel de Cthulhu, mes joueurs ont peur. » Ce qu'on appelle peur autour d'une table recouvre plusieurs choses : la peur pour son personnage, celle du spectateur (section 5.1) ; l'angoisse devant un jet qui compte, qui vient de l'incertitude que le dé fait partager (section 7.3) ; le sursaut quand le meneur frappe la table, où une condition d'activation de la peur devient réelle. Une règle qui annonce que le personnage panique fait jouer la peur plus qu'elle ne la fait ressentir (section 5.6). Ce qui reste difficile, c'est la peur du personnage devant ce qui le traque, vécue comme la sienne : être plus rapide, plus discret, plus fort que la menace, ce que la peur aide à faire, ne passe pas par la parole (section 8.4 et annexe B.3).

C.8. « *Dread* fait peur avec une tour de Jenga, *Ten Candles* avec des bougies qu'on éteint. » Ces jeux confirment l'analyse. Ils ajoutent des ressources à la table, un geste qui peut échouer sous les yeux de tous, une obscurité qui gagne vraiment la pièce, et placent ainsi le joueur devant une

condition d'activation ou un obstacle réels, que la conversation seule ne pose pas (sections 7.2, 7.3 et 8.1).

C.9. « Et un sablier très court, pour faire réagir vite ? » Un sablier très court fait décider vite, et c'est une part de ce que demande la fuite : le joueur n'a plus le temps de peser chaque option, pas plus que son personnage. Mais l'essentiel de ce que la peur aide à surmonter, être plus rapide, plus discret, plus précis que la menace, reste l'affaire du corps, et le joueur, lui, ne court pas. Je pense qu'un tel sablier fait naître une vraie tension, celle de devoir choisir vite, sans que la peur du personnage devienne tout à fait celle du joueur (section 8.4 et annexe B.3).

C.10. « Et les jeux sans meneur, ou ceux où l'on raconte à plusieurs ? » Le joueur y occupe une autre place : il décrit aussi une part du monde, et prend souvent la posture d'un auteur. Ce sont d'autres manières de jouer, qui demanderaient une autre description. Ce n'est pas une hiérarchie : cet article décrit une manière de jouer, pas la meilleure.

C.11. « Tout le monde ne réagit pas pareil. » C'est vrai. Les mécanismes émotionnels sont communs à tous, mais leur sensibilité varie d'une personne à l'autre : une même scène touche l'un et laisse l'autre indifférent. La théorie dit quelles conditions réunir, pas qu'elles agiront de la même façon sur chacun.

C.12. « Si le concepteur ne peut pas fabriquer l'émotion, à quoi sert la théorie ? » À savoir quoi placer, et où. Le concepteur ne peut pas obliger un joueur à ressentir ; il peut réunir les conditions d'activation dans le monde, laisser au joueur les obstacles liés à l'émotion visée, et choisir des règles qui l'y placent plutôt que de les affronter à sa place (section 8.5). Les sections 4.4 et 4.5, et l'annexe B, montrent ce que cela donne pour cinq émotions.

Annexe D. Glossaire

Boucle. Ce que le joueur parcourt pendant une partie : une situation, l'émotion qu'elle fait naître et l'objectif qu'elle induit, les obstacles, l'action, la conséquence, qui est une nouvelle situation. Le jeu vidéo appelle boucle de gameplay la poursuite d'un objectif, faite d'un objectif, d'un challenge et d'une récompense (section 3.2).

Condition d'activation. Situation qui déclenche une émotion (section 4.1).

Design en creux. Manière de concevoir qui prépare les situations où les émotions peuvent naître, et les obstacles que le joueur affrontera lui-même, sans pouvoir produire directement ces émotions (section 8.5).

Dimension liée à une émotion. Part d'un obstacle que cette émotion aide elle-même à surmonter ; c'est elle que le joueur doit affronter lui-même pour que l'émotion de son personnage devienne la sienne (section 5.4).

Domaine propre, domaine effectif. Le domaine propre d'un mécanisme est l'ensemble des situations qu'il sert à traiter ; son domaine effectif, tout ce qui satisfait ses conditions d'activation en pratique, fictions comprises (section 4.2).

Gameplay fondamental. Aller-retour entre ce que le joueur tente et ce que le meneur en fait ; c'est la plus petite échelle de la boucle (section 3.1).

Obstacle naturel. Résistance que le monde oppose d'ordinaire à ce qu'une émotion pousse à faire (section 4.3).

Ressources de la table. Ce dont disposent les participants pour jouer ; en jeu de rôle classique, une conversation et des règles (section 8.1).

Stylisation fictionnelle. Manière dont une description expose plus ou moins les conditions d'activation d'une émotion, en retenant, en amplifiant ou en ajoutant des traits de la situation (section 4.6).

Stylisation mécanique. La même opération, faite par une règle (section 7.1).