

# Les Labos

## Atelier Expérimental

### de Jeux narratifs

Compte-Rendu de la séance du 26 novembre 2023

### Construire un personnage

par Jean-Merwan Godon

#### Résumé

Dans la grande majorité des jeux de rôle, chaque participant interprète un personnage. Pour certaines personnes, c'est même ce qui définit les jeux de rôle. Pendant ces parties de jeu de rôle, les participantes font interagir leur personnage avec une situation fictive ou avec un cadre imaginaire (« l'univers »), et aussi avec les autres personnages. Il semble donc intéressant d'examiner comment la préparation des personnages influence le jeu.

C'est ce que nous avons fait pour cette séance. D'abord, nous avons cherché les propriétés qui permettent aux personnages d'être plus ou moins « jouables ». Ensuite, nous avons établi une méthode simple pour préparer des personnages : les « traits » caractéristiques ou « tags ». Enfin, nous avons relié des types de traits, et des qualités de jouabilité du personnage.

Notre expérience nous a permis de comprendre qu'un personnage « jouable » était à la fois un personnage « pilotable » : il répond à la question « quoi faire » ; mais aussi « caractérisé » (questions « comment être » ou « comment faire ». Nous avons aussi vu les différents effets de *tags esthétiques*, des *tags d'objectifs* ou encore de *tags de modes d'action*. Enfin, nous avons observé que pour tous les tags, un tag « activable » rend le personnage plus jouable, et un tag *intense* est plus facile à jouer.

## Introduction & Présentation du sujet

Le personnage est généralement pour sa joueuse (Personnage Joueuse ou Maître.sse de Jeu)

1. une interface ludique et/ou tactique vers les mécaniques de jeu. Le personnage est l'interface de la joueuse. Il y a beaucoup d'exemples de mécaniques de jeux qui partent du personnage et arrivent au personnage : les choix de traits et de caractéristiques, les actions du personnage (options, probabilité, effet, etc.), les effets du monde fictif sur le personnage ;
2. une interface narrative personnelle vers la fiction partagée. Le personnage est un élément important de la fiction, et il est placé sous la responsabilité narrative privilégiée d'une joueuse. La plupart du temps, une joueuse ne peut interagir avec la fiction que via son personnage.

Nous nous concentrons ici sur cette deuxième fonction, celle d'élément narratif. L'avantage de ce choix est qu'il est indépendant du système de règles utilisé.

En somme, ce que nous cherchons est donc : *qu'est-ce qui fait d'un personnage une bonne interface narrative ? Quelles méthodes permettent de définir un personnage efficace pour cela ?* Pour exemple nous imaginons le cas d'un personnage « pré-tiré » : on ne connaît presque rien du jeu, seulement quelques traits du personnage. Comment faire pour que malgré cela le jeu soit facile, rapide et intéressant. Il s'agit donc de chercher un personnage qui donne dès le début de la partie à sa joueuse des interactions fictionnelles à la fois riches, surprenantes ou autrement intéressantes, mais aussi faciles à cerner pour que les autres joueuses rebondissent dessus.

En particulier, on cherchera généralement d'un personnage :

- qu'il aide à l'interprétation, en donnant des éléments à sa joueuse pour prendre des décisions et l'incarner. On veut éviter les situations où la joueuse, perdue, ne sait pas du tout « ce que son personnage ferait ».
- qu'il soit caractérisé, avec des traits isolés et identifiables, des « caractéristiques ». Le personnage soit permettre à chaque joueuse de le comprendre, dans sa personnalité et sa place dans l'histoire.
- qu'il soit adaptable, laissant la place à la joueuse pour exprimer sa propre interprétation, mais aussi s'adapter à la situation en cours, aux thèmes abordés, et aux autres joueuses (« inter-créativité »). La caractérisation doit donc être *incomplète*.

## Tour des participants & Première discussion

Pour faire des personnages intéressants, Zekovski<sup>1</sup>, qui se décrit comme « un MJ tradi d'expérience mais ouvert à d'autres pratiques », place une grande importance sur les relations inter-personnages (incluant les Personnages Non Joueurs de soutien, généralement sous la

---

1 Le choix d'utiliser nom civil ou pseudonyme a été laissé à l'appréciation des participants, notamment pour permettre de le relier à leurs éventuelles autres présences ou productions dans les communautés de jeu de rôle

responsabilité de MJ). Il donne aussi de l'importance aux motivations et/ou objectifs, un moteur de jeu puissant par exemple dans *Paranoïa* (G. Costikyan *et al.*, 1984). Il apprécie aussi des repères qui ancrent le personnage dans le contexte fictionnel, par exemple un pays d'origine ; à l'inverse, il s'intéresse ici à la construction de personnages avec un minimum de moyens et se demande particulièrement la place des « moyens d'action »<sup>2</sup> dans la définition des personnages, notamment s'ils sont effectivement essentiels.

*Orca* est du même avis sur l'importance des objectifs du personnage dans la fiction, et sur les capacités et autres moyens d'interagir avec l'histoire. Ses expériences personnelles portent sur les contours de ce qui « fait » un personnage : il travaille notamment sur le jeu *Emotionautes* (inédit) où les joueuses « se partagent un personnage en jouant ses différentes émotions », au contraire de jeux comme *Warhammer Fantasy Role Play* (4<sup>e</sup> éd. : A. Law et D. McDowall, 2018) ou *Reflets d'Acier* (JVZ, 2003) qui « font imposer le jeu et la vision des « PJ »s par la Meneuse de jeu via les lancers aléatoires ». C'est ainsi pour lui un enjeu d'abord des systèmes de création de personnage et d'habilité/compétence, systèmes où une clef est de donner des ouvertures narratives à plusieurs joueuses autour de la table. Ses interrogations du moment portent sur l'interprétation de personnages très différents de soi. Est-ce possible ? Peut-on jouer une entité non-humaine (notamment des concepts, ou des ressorts narratifs) ? Et si oui, comment ?

*DeReel* (« joueur de jeux de rôle sans MJ ») apporte un début de réponse avec son expérience d'un personnage « courant de pensée » joué l'année précédente. Pour lui l'élément déterminant pour former l'identité était la mémoire ; et d'ailleurs souvent les personnages amnésiques, s'ils ne partent pas avec une psychologie ou un ancrage forts, sont à la place toujours dotés dans les jeux d'un objectif impératif (retrouver la mémoire ou échapper à un danger immédiat, comme dans *Psy\*Run* (M. Baker, 2010). Il propose aussi un point de vue différent : l'ancrage fictionnel d'un personnage constitue un « actionnable », en particulier pour la Meneuse de jeu qui peut s'en emparer. Le personnage ne serait pas jouable seulement pour sa joueuse, mais aussi pour les autres participantes. Enfin, il propose une technique de création de personnage où, un premier trait posé, un second trait vient le contredire, et créer une « fracture » productive.

*Jacques* (« par goût joueur bien plus que MJ, mais s'attachant néanmoins à questionner la pratique du JdR et tester de nouvelles choses ») et *Émilien*, préparateur de la séance, récapitulent les expériences et observations faites via l'activité de l'association. Ils donnent l'exemple de *Quest* (TC Sottek *et al.*, 2018) ou de ses adaptations par Portes et Plumes, où les joueuses remplissent un texte à trou avec choix multiples pour créer leurs personnages. Cela marche pour indiquer une intention, un « sentiment » du personnage. Mais les joueuses ne font pas forcément ressortir les caractéristiques du personnage, ce qui montre un manque de caractérisation. Les jeux comme *Warhammer Fantasy Role Play* (adaptation du jeu vidéo *Total War: Warhammer III* (2022))

---

2 On pensera ici à ce qu'on pourrait nommer le « tryptique de la serrure » dans l'imaginaire de donjons et d'aventure. Celui-ci désigne ce que face à une serrure qui bloque un accès (d'une salle, d'un coffre...), trois solutions classiques se dessinent : on peut la *crocheter*, la *briser*, ou l'*ouvrir magiquement*. L'effet fonctionnel de ces trois actions dans la narration est strictement le même -obtenir l'accès en question- et cependant chacun de ces modes d'action caractérise fortement, parfois jusqu'à la caricature, les différents archétypes/classes et leurs (inter)actions avec la fiction.

utilisent des facettes de personnalité, les « Démons », pour organiser les aspects mécaniques du personnage. Cela peut créer un jeu rigide et nuire à la nuance du personnage. L'idée de mettre les Démons en balance ou en tension, comme dans la technique de « fracture » est prometteuse. Enfin, les éléments esthétiques, comme « une cape noire » régulièrement utilisés dans *Venture* (R. Rethal, 2021) ou *Wanderhome* (J. Dragon, 2021), donne une caractérisation mais pas de moyen d'agir dans une situation donnée. Au contraire, « une cape noire qui te donne l'air imposant » donne à la fois une caractérisation (on reconnaît le personnage à sa cape) et un mode d'interaction (le personnage peut s'imposer aux autres).

Dans ces premiers échanges a émergé l'idée qu'un personnage doit d'abord être *pilotable* (« *steerable* ») : la joueuse doit pouvoir influencer volontairement sur sa trajectoire dans la fiction. Le personnage doit, de plus, être *caractérisé*, c'est-à-dire décrit de l'extérieur et de manière sensible. Pour reprendre l'image du véhicule à piloter, la caractérisation serait ce qu'on voit, la couleur et la forme du véhicule. En effet, la plupart des observations et conjectures des participants s'expriment facilement en termes de l'une ou l'autre de ces qualités : par exemple, la remarque d'Émilien sur les caractéristiques esthétiques comme « une cape noire » marque un manque de pilotabilité.

L'hypothèse sous-jacente est que cette catégorisation entre pilotabilité et caractérisation offre un cadre opérant dans l'examen de la construction d'un personnage en jeu de rôle. En effet, comme remarqué ci-dessus la recherche de « fonctionnalité » (cf. *Introduction & Présentation du sujet*) se distribue naturellement sur ces deux qualités ; et par ailleurs elles sont « suffisantes » pour définir un personnage, ou autrement dit elles recouvrent entre elles deux l'ensemble des caractéristiques désirables exposées en préambule. L'enjeu, alors, est de déterminer quelles règles (de création de personnage, de jeu, etc.) mènent à cet équilibre recherché entre pilotabilité ou caractérisation et marge d'interprétation pour la joueuse.

## Première expérience

### Mise en place

En suite de la discussion, et avec en tête l'objectif d'explorer notamment les questions soulevées par Zekovski et Émilien, chaque participant crée tout d'abord de son côté un « personnage » en notant quelques mots (les *tags*) en secret sur une petite feuille distincte :

- Un élément de caractérisation *esthétique* – par exemple, « un regard noir » ;
- Un *objectif* – par exemple, « rendre le monde meilleur » ;
- Un *moyen d'agir* -par exemple « une colère silencieuse », ou « un humour complice ».

Ces feuilles sont ensuite distribuées au hasard entre participants. Dans un deuxième temps on établit la situation : il s'agit de jouer « dans notre monde, les retrouvailles à l'occasion d'un grand repas de famille ». Cela évite de présenter un monde avec des règles différentes du nôtre, et donne une relation (familiale) entre les personnages. On lance la scène sans plus de précisions pour ne pas fausser l'expérience.

L'objet de cette expérience est d'abord d'observer dans quelle mesure le type de *tag* influe sur la qualité des personnages résultants ; autrement dit si, pour un type de *tag* donné, il aide le jeu du personnage. Et s'il aide, est-ce qu'il contribue à la pilotabilité, la caractérisation, ou encore autre chose. Les hypothèses sont que l'*objectif* devrait aider la pilotabilité, alors que l'*esthétique* et les *moyens d'agir* influeraient sur la caractérisation. Un autre but de l'expérience, est de voir si cette analyse en pilotabilité - caractérisation fonctionne, tout simplement.

### Observations & Discussion

Le jeu est mené en parlant des personnages parfois à la première personne (« je me lève ») et parfois à la troisième personne (« Il pose son verre »), avec incarnation (jeu théâtral) ou non. Il n'y a pas de PNJ (ou des références limitées) puisqu'il n'y a pas de MJ pour les interpréter. Les éléments esthétiques sont généralement déclarés très tôt dans le jeu, notamment par (auto)description du personnage (« j'ai de nombreux bracelets de cuivre [...] ») lors de la première prise de parole d'un participant. Au contraire, les objectifs de personnages ont généralement été laissés implicites. La scène prend place sur 10 minutes de la séance, ce qui est relativement court étant donné qu'elle concerne 5 participants ; quand elle se termine, l'un d'entre eux (Jacques) rapporte n'avoir pas encore bien trouvé le jeu de son personnage dans la situation.

Les éléments esthétiques n'ont pas été utilisés explicitement dans l'interaction avec les autres personnages ou plus généralement avec la fiction ; ils ont toutefois pu fournir des éléments de caractère de personnage (à voir notamment Émilien, qui a tiré de son *tag* « une montre programmable » un comportement carré et ordonné) qui ont pu être capturés, interprétés puis réutilisés par d'autres joueurs. Ce dernier point indique donc comment les éléments esthétiques ont ici établi (éventuellement indirectement) une facette de caractérisation de personnages, en

facilitant une compréhension de ceux-ci par les autres participants. Cependant, les interprétations prises sur ce mode par différentes joueuses pour un même élément esthétique peuvent différer jusqu'à être incohérentes entre elles, ou une joueuse peut ne pas attribuer d'interprétation donneuse de sens à un élément esthétique. Par exemple un joueur indique que son personnage porte « la même chemise que la dernière fois » pour indiquer des difficultés matérielles mais un autre le comprend autrement, par exemple comme un attachement au souvenir.

Les participants rapportent qu'un trait esthétique semble avoir plus ou moins de fonction (voire de profondeur) narrative selon que sa forme dans la fiction est plus ou moins *activable*. Par exemple, la montre programmable est plus facile à mettre en jeu que la chemise parce qu'elle suggère une *action* du personnage, pas seulement une apparence. En ce sens, les éléments esthétiques pourraient idéalement être activables non seulement par la joueuse d'un PJ donné mais aussi par les autres, fournissant par là un point d'accroche narrative pour interagir avec le personnage<sup>3</sup>.

Les objectifs ont clairement été séparés entre *actifs* (e.g. « Faire son *coming out* » ou « embrasser Julie ») et *réactifs* (« Mettre une bonne ambiance »). Les participants avec des objectifs actifs ont pu très facilement les utiliser pour créer du jeu, faire évoluer ou rebondir ponctuellement la situation. Au contraire, les objectifs réactifs ont d'abord donné de la caractérisation, puis ont permis aux participants d'initier eux-mêmes un *feedback* du monde et des autres personnages sur leur propre personnage.

On a remarqué que trop d'objectifs actifs en concurrence peuvent entraîner une cacophonie narrative. D'autant plus que dans de nombreux jeux, la situation ou le cadre de jeu (univers, *setting*) sont déjà riches d'objectifs. De leur côté, les objectifs « réactifs » peuvent se muer en attentisme ou être autrement indétectables. Par exemple dans une situation complexe où ils sont eux-mêmes concentrés sur d'autres choses, les autres joueuses ne comprennent pas toujours les actions d'un autre personnage. Un joueur peut être tenté de forcer le trait ou de réaliser des actions « totem » pour communiquer son objectif. « Mettre une bonne ambiance » peut ainsi être surjoué ou amener le joueur à demander explicitement aux autres personnages de s'amuser.

3 participants sur 5 ont trouvé que les *tags* : *moyens d'agir* les avaient aidé à interpréter et/ou incarner le personnage, en donnant de la couleur à leur jeu. Émilien et Zekovski rapportent que ce *tag* a eu pour eux une importance cruciale. Dans certains cas, il apporte même de la pilotabilité au personnage. Par exemple la rencontre du trait « agressif-ve » et « Mettre une bonne ambiance », le « quoi » de l'objectif et le « comment » de la façon d'agir s'éclairent respectivement.

Les participants indiquent qu'une façon d'agir est par ailleurs plus facile à mettre en jeu si elle est de haute intensité. Par exemple, « agressif-ve » est plus fort et plus facile à jouer que « timide ». On établit une échelle d'intensité pour les *moyens d'agir*, avec d'un côté *curry thai* et de l'autre *bonne semoule*<sup>4</sup>. Une bonne semoule est savoureuse, mais elle peut passer inaperçue. Les autres

3 Ce qui suggère d'autant plus fortement un rapport avec la notion d'*affordance* telle qu'utilisée par exemple en psychologie ou en ergonomie (voire UX), notamment en ce qu'elle signifie souvent une potentialité d'(inter)action semblable à ce que la notion d'activabilité désigne ici.

4 En remarquant justement qu'une (bonne) semoule n'est pas simplement fade ou sans goût, *au contraire*, mais que sa discrète saveur pourra très facilement être totalement masquée par d'autres ingrédients, un léger rhume ou même le flottement d'une légère odeur d'herbe coupée sous un rayon de soleil... alors que pour manger un curry thai bien corsé sans s'en rendre compte,

joueurs peuvent croire à un refus de jeu, surtout s'il s'agit d'incarner directement la façon d'agir (le joueur se tait et baisse les yeux)<sup>5</sup> et non pas seulement de la décrire à la troisième personne (« Je me tais en baissant les yeux »). Le jeu intense des traits « curry thaï » est plus facile à prendre en main. Les traits « bonne semoule » gagneraient à être appuyées par des règles de jeu, notamment pour éviter qu'une caractérisation soit prise pour un non-jeu. On pourrait imaginer une action (*move*) PbtA<sup>6</sup> « ne pas agir alors qu'il y a urgence » : la référence à la mécanique clarifierait qu'il y a bien jeu, que c'est un coup légal.

## Conclusion - Récapitulatif & Perspectives

La séance se termine sur cette première expérience et ces retours, la durée prévue (4h) s'étant écoulée. On note deux grandes observations :

Premièrement, l'analyse de la notion de « personnage » par l'angle de *pilotabilité* et de *caractérisation* apparaît en pratique avantageuse. En effet, les participants ont trouvé ces axes très efficaces pour exprimer leurs retours sur l'aisance et le plaisir (ou leur absence) de jeu des personnages ; en particulier, cela implique qu'un personnage est « bon » à jouer dès lors qu'il est « suffisamment » pilotable et caractérisé. De plus, ces caractéristiques fonctionnelles peuvent être clairement liées aux caractéristiques fictionnelles par lesquelles un personnage est défini (*cf.* Observations & Discussion). Ceci fournit donc un critère pour évaluer comment on peut inscrire pilotabilité et caractérisation dans une fiche de personnage classique (ici constituée de *tags* descriptifs), ce qui est particulièrement utile pour fournir des personnages faciles et rapides à prendre en main (pour une partie ouverte, une convention...).

Deuxièmement, la « qualité » fonctionnelle des traits semble liée à leur *activabilité* fictionnelle. Pour chaque type de caractéristique conféré au personnage (ici, *via* les *tags* : esthétique, objectif, façon d'agir), les qualités fonctionnelles (adaptabilité et/ou caractérisation) sont d'autant plus marquées et accessibles que le trait peut être mobilisé par une action de personnage. Ainsi la programmabilité et la portabilité d'une montre suggère une utilisation active dans la fiction bien plus qu'une chemise. L'objectif de faire son *coming out* suggère des actions ponctuelles (être ému, hésiter, demander conseil, annoncer, etc.). C'est le prolongement de l'échelle d'intensité « curry / semoule ». Dans tous les cas, le jeu du personnage (ici, de son *tag*) doit se démarquer d'une certaine « ligne de base » qui est la non-expression du personnage (on écoute plus souvent qu'on ne parle, dans une partie de jeu de rôle).

À cette étape, quelques questions ressortent et restent en suspens.

Le choix des 3 éléments donnés pour définir un personnage et leur interaction n'a pas été largement questionné, et en tout état de cause pas testé ; on pourrait donc répéter l'expérience en

---

il faudra se lever très tôt.

5 Ce qu'on voudra peut-être d'ailleurs juger logique : ce n'est pas pour rien qu'être acteur·ice est un métier en soi, avec son apprentissage.

6 Powered by the Apocalypse (VF : Propulsé par l'Apocalypse) : désigne vaguement un ensemble et une culture de jeu, notamment inspirée plus ou moins directement d'*Apocalypse World* (D. Vincent Baker, 2010), entre autres dont la mécanisation est rythmée par des « Actions ».

faisant varier les nombres et types de *tags* retenus, pour déterminer quelles combinaisons donnent lieu à tels ou tels résultats de jouabilité. De même la question de l'indépendance ou non de ces éléments est encore à traiter : faut-il créer les *tags* avec des liens entre eux ? des similarités, des complémentarités ? Quelles propriétés cela donne-t-il au jeu ? Les discussions et expériences externes préalables esquissent notamment l'intérêt de tensions voire de contradictions (les « fractures »), à l'intérieur de chaque personnage et entre les personnages. Cela pourrait informer l'observation parfois rapportée selon laquelle il faut soigneusement éviter de trop aligner les différents aspects d'un personnage sur une idée préexistante et rigide de son concept. Par ailleurs, créer des fractures entre personnages demande des précautions pour ne pas créer de conflit entre joueuses.

De même, on n'a pas observé les liens entre personnages, et avec le monde. Plusieurs participants en avaient parlé au début de la séance. Pour une partie courte, avec peu d'informations au départ, le jeu est assez satisfaisant : l'ancrage entre personnages et dans le monde n'est peut-être pas aussi essentiel qu'on le pensait. Peut-être que l'ancrage du personnage joue le même rôle qu'un objectif comme « Embrasser Julie » ou « Maintenir une bonne ambiance ») ? Peut-être que les traits esthétiques actionnables les remplacent complètement ? Ou bien autre chose encore ? Ces questions pourront trouver des réponses dans les prochains labos, mais cette séance est terminée !