

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

DÉTOURNEMENTS DES RÈGLEMENTS ET DES PRATIQUES DANS LA 5E ÉDITION DE DONJONS ET
DRAGONS

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

CÉDRIC DUCHAINEAU

SEPTEMBRE 2025

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Je n'aurais jamais complété ce mémoire sans l'appui, le mentorat et l'expertise de mes professeur.e.s, collègues et ami.e.s tout au long de mon passage à la maîtrise. J'aimerais tout particulièrement souligner l'aide inestimable de Maude Bonenfant, ma directrice. Ta confiance, ton accompagnement et tes recommandations ont permis à ce projet d'aboutir en un mémoire dont je suis très fier, et je suis choyé d'avoir pu profiter de ton aide tout au long de mon parcours.

Je veux aussi remercier ma famille pour leur soutien continu durant ce parcours rempli de détours. Papa et maman, merci du fond du cœur de m'avoir appuyé tout au long de mon parcours. J'oublie peut-être souvent de vous le dire, mais je vous aime et je me considère le plus chanceux des fils de vous avoir. Je ne peux aussi m'empêcher de souligner et de remercier mon parrain Sylvain et ma marraine Karine, qui, en demandant fréquemment des nouvelles sur mon mémoire, m'ont forcé à continuellement travailler dessus. Parfois, ça prend un petit stress pour continuer d'écrire un projet de longue haleine comme ce mémoire !

Finalement, je souhaite plus que tout dédier ce mémoire à ce groupe hétéroclite d'ami.e.s du secondaire, du cégep, de collègues de travail, de l'Université de Sherbrooke et maintenant de l'UQAM avec qui j'ai découvert les jeux de rôles sur table durant la dernière presque-décennie (*oh my god*, déjà?). Merci aux aventurier.ère.s de *Volyad* et du bouclier de *Nikesapolis*, aux nobles rusés et savoureux de *Calorum*, aux vampires de Montréal et aux *edgerunners* du sombre futur pour tous les bons moments à la table de jeu, autant les exploits qu'on se raconte encore autour d'une bière que ceux qui nous attendent dans le futur. Jouer au jeu de rôles est, selon moi, l'activité la plus amusante à faire avec son cerveau : un exercice qui libère notre imagination atrophiée par le quotidien et qui permet de vivre des moments inoubliables. Je ne peux pas tous vous nommer puisque vous êtes trop nombreux, mais je vous remercie pour ces souvenirs.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	vii
LISTE DES TABLEAUX	viii
RÉSUMÉ	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCTION	1
CHAPITRE 1 PROBLÉMATIQUE	5
1.1 Le jeu de rôles sur table	5
1.1.1 Les définitions des jeux de rôles	5
1.1.2 Les premières définitions de <i>Donjons et Dragons</i>	7
1.1.3 La cinquième édition de <i>Donjons et Dragons</i>	9
1.2 Études sur les jeux de rôles sur table.....	12
1.2.1 L'étude des règlements en études du jeu.....	12
1.2.2 Les études sur les règlements des jeux de rôles sur table.....	13
1.3 Question de recherche.....	15
1.4 Conclusion de la problématique	17
CHAPITRE 2 CADRE THÉORIQUE.....	18
2.1 Les règles dans les jeux de rôles sur table	18
2.1.1 Le système des jeux de rôles sur table	18
2.1.2 L'univers de la partie.....	19
2.1.3 L'immersion dans les jeux de rôles sur table	21
2.1.4 L'incomplétude des règles et « la règle d'or »	23
2.2 La cocréation du texte dans les jeux de rôles sur table	24
2.2.1 Les autrices des jeux de rôles sur table	25
2.2.2 La négociation de l'agentivité avec le texte primaire	26
2.2.3 Les préférences des joueuses	27
2.3 La modification des règlements comme une forme d'appropriation.....	28
2.3.1 Le contrat ludique	29
2.3.2 L'espace d'appropriation dans les jeux de rôles sur table	31
2.3.3 Le détournement	33
2.3.4 Changer les règlements : appropriation ou détournement ?	36
2.4 Conclusion du cadre théorique	39
CHAPITRE 3 MÉTHODOLOGIE.....	40
3.1 Approche méthodologique générale	40

3.2	Méthodes de recherche.....	40
3.2.1	Méthode principale : entretiens de groupe.....	40
3.2.2	Méthodes secondaires.....	41
3.3	Critères de sélection des participantes.....	42
3.4	Recrutement des groupes de jeu.....	43
3.5	Déroulement de la collecte de données.....	43
3.6	Corpus.....	44
3.7	Analyse des données.....	45
3.8	Considérations éthiques.....	45
3.9	Conclusion de la méthodologie.....	46
	CHAPITRE 4 PRÉSENTATION DES RÉSULTATS.....	47
4.1	Portrait du groupe 1.....	48
4.1.1	Présentation du groupe et de la campagne.....	49
4.1.2	Préférences des joueuses.....	52
4.1.3	Modifications des règlements constatées.....	53
4.2	Portrait du groupe 2.....	55
4.2.1	Présentation du groupe et de la campagne.....	55
4.2.2	Préférences des joueuses.....	60
4.2.3	Modifications des règlements constatées.....	61
4.3	Portrait du groupe 3.....	65
4.3.1	Présentation du groupe et de la campagne.....	65
4.3.2	Préférences des joueuses.....	68
4.3.3	Modifications des règlements constatées durant l’entretien.....	69
4.4	Conclusion de la présentation des résultats.....	72
	CHAPITRE 5 ANALYSE.....	74
5.1	« Faut que ça fasse du sens » : le détournement comme outil de cohérence.....	74
5.1.1	La cohérence immersive.....	75
5.1.2	La cohérence du système.....	79
5.1.3	La cohérence narrative.....	81
5.2	« C’est comme ça dans mon univers » : le détournement de cohérence de l’univers fictif.....	85
5.2.1	La meneuse autrice des règles de l’univers fictif.....	85
5.2.2	Le « genre littéraire » de l’univers fictif.....	88
5.3	« Avoir du <i>fun</i> en groupe » : le détournement comme outil de cohésion sociale.....	92
5.3.1	La cohésion sociale par l’amusement.....	92
5.3.2	La cohésion sociale pour la logistique.....	96
5.3.3	La cohésion sociale par la métacommunication.....	97
5.4	Le détournement comme négociation entre cohérence et cohésion sociale.....	99
5.4.1	Tension et complémentarité.....	100

5.4.2 Le détournement comme le résultat d'une négociation	102
5.5 Conclusion de l'analyse	105
CONCLUSION	108
ANNEXE A QUESTIONNAIRE EN LIGNE PRÉ-ENTRETIEN	112
ANNEXE B RECRUTEMENT DANS LES MÉDIAS SOCIONUMÉRIQUES.....	121
ANNEXE C GRILLE D'ENTRETIEN POUR L'ENTRETIEN SEMI-DIRIGÉ.....	122
ANNEXE D RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE EN LIGNE PRÉ-ENTRETIEN	127
ANNEXE E CITATIONS LIÉES AUX DÉTOURNEMENTS MENTIONNÉS PAR LE GROUPE 1	149
Modifications aux mécaniques de jeu — Groupe 1	149
Annexe E.1 — Casse-têtes physiques.....	149
Annexe E.2 — Le D20 magique	150
Substitutions de procédures — Groupe 1.....	151
Annexe E.3 — Jet avec avantage lorsque l'ennemi est encerclé	151
Annexe E.4 — Coups critiques améliorés.....	151
Annexe E.5 — Encombrement	152
Modifications aux options de personnage — Groupe 1	153
Annexe E.6 — Création de personnages : statistique négative	153
Annexe E.7 — Pénalité aux statistiques du nouveau PJ lors d'un changement de PJ	154
Annexe E.8 — Manuel du joueur seulement	155
Annexe E.9 — Objets magiques maison	156
Modifications de types rituels — Groupe 1	156
Annexe E.10 — How do you want to do this?.....	156
Annexe E.11 — Personnage-joueur du meneur.....	157
Annexe E.12 — Récapitulatifs en début de séance.....	157
Modifications hors de la table — Groupe 1	158
Annexe E.13 — Collaboration entre les séances.....	158
Annexe E.14 — Création collaborative de l'univers.....	158
ANNEXE F CITATIONS LIÉES AUX DÉTOURNEMENTS MENTIONNÉS PAR LE GROUPE 2	159
Modifications de mécaniques — Groupe 2.....	159
Annexe F.1 — Système d'expérience	159
Annexe F.2 — Magie risquée	160
Annexe F.3 — Magie sauvage	161
Annexe F.4 — Sortilège personnalisé.....	161
Annexe F.5 — Mention de garder une procédure même si elle est incorrecte par erreur	162
Modifications des options des personnages — Groupe 2	162
Annexe F.6 — Objets magiques maison.....	162
Annexe F.7 — Réécriture des classes pour enlever la magie.....	163

Annexe F.8 — Classes magiques retirées de la campagne	163
Annexe F.9 — Magicien avec Métamagie	163
Annexe F.10 — Sorts avec usages élargis.	164
Annexe F.11 — Limitations des races accessibles.....	164
Annexe F.12 — Races sont des « origines »	165
Annexe F.13 — Ennemis maisons ou modifiés	165
Annexe F.14 — Ressources de tierces parties	166
Modifications de types rituels — Groupe 2	166
Annexe F.15 — Séance 0	166
Annexe F.16 — Secrets sombres.....	168
Annexe F.17 — Lien entre les personnages	169
Annexe F.18 — Lines and Veils / X-Card	170
Annexe F.19 — Joueuse invitée	171
Annexe F.20 — Faire sortir le meneur	171
Pratiques hors de la table — Groupe 2	172
Annexe F.21 — Préparation entre les séances	172
ANNEXE G CITATIONS LIÉES AUX DÉTOURNEMENTS MENTIONNÉS PAR LE GROUPE 3.....	173
Modifications de mécaniques — Groupe 3.....	173
Annexe G.1 — Système de folie	173
Annexe G.2 — Composantes matérielles pour les sorts	174
Modification de procédures — Groupe 3	175
Annexe G.3 — Système d'épuisement de OneD&D.....	175
Annexe G.4 — Modification de la sous-classe <i>Soulknife</i>	177
Annexe G.5 — Jets de sauvegarde de mort secrets.....	177
Modifications aux options de personnages — Groupe 3	178
Annexe G.6 — Ressources de tierces parties.....	178
Annexe G.7 — Certains sorts sont plus difficiles à obtenir	179
Annexe G.8 — Armes à feu	180
Annexe G.9 — Objets magiques maison	181
Annexe G.10 — Augmenter statistiques d'une PJ.....	182
Annexe G.11 — « How do you wanna do this? »	183
Annexe G.12 — Information sur l'univers dans la forme de notes.....	183
Annexe G.13 — Récapitulatifs en début de séance	184
Modifications hors de la table — Groupe 3	185
Annexe G.14 — Rétroaction entre les séances	185
Annexe G.15 — Discuter les limites de chaque joueuse.....	186
Annexe G.16 — Création d'éléments de l'univers par les joueuses	186
BIBLIOGRAPHIE.....	187
LUDOGRAPHIE	191

LISTE DES FIGURES

Figure 1 Image de recrutement.....	121
------------------------------------	-----

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 Types de modifications.....	48
Tableau 2 Présentation des joueuses du groupe 1	49
Tableau 3 Détournements de D&D 5e identifiées chez le groupe 1.....	53
Tableau 4 Présentation des joueuses du groupe 2	56
Tableau 5 Modifications des règlements de D&D 5e identifiées chez le groupe 2	61
Tableau 6 Présentation des joueuses du groupe 3	65
Tableau 7 Modifications des règlements de D&D 5e identifiées chez le groupe 3	70
Tableau 8 Résultats du questionnaire préentretien du groupe 1	127
Tableau 9 Réponses du questionnaire préentretien du groupe 2	131
Tableau 10 Réponses au questionnaire en ligne préentretien du groupe 3.....	142

RÉSUMÉ

Ce mémoire porte sur le phénomène de la modification des règlements dans la pratique des jeux de rôles sur table, et plus précisément dans le contexte de la cinquième édition de *Donjons et Dragons* (D&D 5^e). La modification des règlements, soit l'intégration de règles propres à un groupe et de pratiques sociales négociées en marge des règles officielles, est commune dans le contexte des jeux de rôles en ligne et autour d'une table. Les textes d'époque et ceux sur l'histoire des jeux de rôles font aussi mention des modifications de règlements et des règles dites « maison ». Alors que les études sur les jeux de rôles et sur ses communautés sont de plus en plus populaires, peu de textes se penchent néanmoins directement sur le phénomène. Cette recherche vise donc à comprendre les raisons pour lesquelles les joueur.se.s de D&D 5^e modifient les règlements de ce jeu et à proposer un cadre conceptuel pour aborder le phénomène. Pour répondre à notre question de recherche, nous nous intéressons à la négociation de l'autorité des auteur.rice.s selon Jessica Hammer (2007), à l'appropriation (Bonenfant, 2010) et au détournement appliqué aux jeux (Barnabé, 2017). Nous avons mené des entretiens de groupes semi-dirigés avec trois groupes de jeux de la cinquième édition de Donjons et Dragons. Ces entretiens cherchaient à identifier les pratiques appropriatives ou détournées des joueur.se.s pour ensuite comprendre pourquoi les groupes ont choisi de modifier les règlements du jeu. Nous avons identifié une panoplie de pratiques détournées motivées par deux raisons principales : la cohérence des règlements et la cohésion sociale du groupe. En effet, les règles de D&D 5e sont modifiées pour être cohérentes (avec le scénario, avec l'interprétation des joueur.euse.s, etc.) ou pour maximiser la cohésion entre les membres du groupe (s'assurer que tous et toutes aient du plaisir, pallier aux défis logistiques, etc.). Les modifications étudiées nous démontrent comment et pourquoi les joueur.se.s de jeux de rôles adaptent leurs séances de jeu créativement selon leurs besoins et préférences, un point de vue qui centre les pratiques et la créativité sur les joueur.se.s plutôt que sur l'artéfact ludique.

Mots clés : jeu de rôle, études du jeu, appropriation, détournement, règles

ABSTRACT

This thesis discusses the phenomenon of house rules within the practice of tabletop roleplaying games, and more specifically within the context of the fifth edition of Dungeons and Dragons (D&D 5^e). Rules customization, which includes creating a world, making up house rules or integrating new negotiated social practices, is common online and around kitchen tables. Texts from the start of the hobby and texts about tabletop role-playing games history also mention these practices. However, while the literature in game studies has grown, the literature on this specific phenomenon remains rare. This thesis thus attempts to understand the reasons which lead D&D 5e players to modify the rules of the game, as well as suggest a theoretical framework to conceptualize this phenomenon. To answer our question, we used Jessica Hammer's negotiation of authorial authority (2007), appropriation (Bonenfant, 2010) and divergence as applied to games (Barnabé, 2017). We organized semi-directed focus groups with three D&D 5e groups. These interviews were to look for appropriative or divergent practices from the players to better understand why these players chose to modify the game's rules. We have identified a variety of divergent practices, which were motivated by two primary reasons: rules coherency and social cohesion. The rules were modified to "make sense" (in relation to the scenario, to the players' interpretations, etc.) or to maximize group cohesion (by ensuring everyone enjoys the experience, to deal with logistical challenges, etc.). These divergent uses showcase how and why players creatively adapt their game according to their needs and preferences, a point of view which centres the players' practices and creativity, instead of the game artefact.

Keywords: roleplaying games, games studies, appropriation, divergent use

INTRODUCTION

La publication du premier jeu de rôles *Dungeons & Dragons* (Gygax et Arneson, 1974) par les concepteurs Dave Arneson et Gary Gygax a laissé une empreinte colossale dans l'histoire du jeu contemporain. *Dungeons & Dragons* (D&D) est initialement inspiré des jeux de guerre sur table, mais révolutionne la formule en donnant à chaque joueuse¹ contrôle de seulement un personnage-joueuse. Par l'entremise d'un dialogue improvisé entre une meneuse (qui agit comme arbitre et interprète les actions des joueuses) et des joueuses qui contrôlent des personnages-joueuses (PJ) dotées de statistiques et d'habiletés, les joueuses jouent à un jeu entre histoire fantaisiste improvisée et jeu de société tactique. Depuis les années 1970, les principes des jeux de rôles sur table, les classes, les niveaux, les personnages avec des statistiques distinctes, ont été saisis par une variété de types de jeux de rôles, notamment les jeux de rôles vidéoludiques comme *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023) qui laissent place à une trame narrative complète, les jeux de rôles massivement multijoueurs comme *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) et *Final Fantasy XIV* (Square Enix Business Division 5, 2010), où chaque joueuse bâtit son propre PJ dans un univers en ligne persistant, ainsi que des jeux grandeur nature (appelés « *live action role-playing game* » ou « LARP » en anglais), où les joueuses incarnent physiquement leurs PJ, comme durant le populaire évènement Bicolline au Québec.

Du point de vue académique, on a étudié les mécaniques des jeux de rôles sur table (Caïra, 2007, 2019 ; Roux, 2016 ; Zagal et Deterding, 2018), ses dynamiques sociales (Voelckel, 1995 ; Hammer, 2007 ; Bowman, 2010), les médias qui en sont inspirés (Jones, 2021) et leur perspective historique (Peterson, 2020, 2021). Si ces différentes approches définissent le fonctionnement du loisir, les dynamiques créatives et sociales qui le régissent ainsi que les médias qui en ont émergées, tous ces textes n'abordent que superficiellement la modification des règlements par les joueuses des jeux de rôles sur table. Contrairement aux jeux de société, avec des livrets de règlements qui doivent être suivis pour jouer correctement au jeu, et aux jeux vidéo qui ont des règles programmées et globalement inchangeables, il existe depuis plus de 50 ans une culture ludique autour des jeux de rôles sur table au sein de laquelle les joueuses se sentent habilitées à faire fi des (nombreux !) règlements, d'inventer leurs propres univers et de choisir *comment* elles utilisent les règlements du jeu. Olivier Caïra, sociologue et écrivain d'un des premiers livres francophones en études

¹ Ce mémoire a été rédigé en inversant la règle de primauté du masculin. Ainsi, les endroits où le masculin l'emporterait sur le féminin, le féminin l'emporte sur le masculin. Ce mémoire aborde le détournement, après tout : les règles de la langue peuvent être détournées au même titre que les règles d'un jeu.

du jeu sur les jeux de rôles, *Jeux de rôles : Les forges de la fiction*, présentent les règlements des jeux de rôles comme un atelier :

Comme dans tout atelier, il est possible de travailler des heures avec deux ou trois outils seulement, de se disputer sur l'adéquation de tel outil à telle tâche, à tel matériau, voire d'emprunter un outil au voisin pour résoudre une solution inédite. Autour des tables de jeu de rôle cohabitent « bidouilleurs » et perfectionnistes, virtuoses et besogneux. Les rôlistes, comme tous les bricoleurs, évoluent parmi les standards qui, pour récents qu'ils soient, n'échappent pas aux contraintes de comptabilité et d'ergonomie de tout système d'outillage. (Caïra, 2007, p.230)

Avec une industrie amatrice où sont publiés des mécaniques, systèmes et options de personnages maison pour des jeux de rôles modernes comme D&D (Mearls et Crawford, 2014a, 2014b), *Pathfinder* (Bauer, 2021), *Vampire : la Mascarade* (Hite et al., 2021), *Cyberpunk Red* (Pondsmith et al., 2020) ou *L'Appel de Cthulhu* (Chaosium, 2016), la modification des règlements des jeux de rôles sur table est une pratique omniprésente au sein de la culture des jeux de rôles. Si la plupart des textes académiques mentionnent que les joueuses *peuvent* modifier les règlements (Cover, 2010, p.104 ; Hammer et al., 2018, p.454 ; Godin, 2018, p.106 ; White et al., 2018, p.67), le sujet reste largement ignoré des études.

Pourtant, cet aspect de la pratique se manifeste dès les débuts du passe-temps. Ce sont Arneson et Gygax qui écrivent sur la dernière page du troisième livret de la première édition de D&D : « [...] *write to us and tell about your additions, ideas, and what have you* » (TSR, 1974). L'apparition subséquente de *fanzines*, publications amatrices, propose également des interprétations radicalement différentes de la façon de jouer au jeu de rôles (Peterson, 2020). Il n'est pas uniquement question de la *possibilité* de modifier les règlements des jeux de rôles, mais plutôt de ces *modifications*.

En tant que meneur de jeu, cette séparation profonde entre le corpus académique et ma propre pratique, et celle de mes amies est fascinante. La plupart de nos amies et collègues inventent leurs propres univers de D&D 5^e, adoptent des règlements découverts en ligne ou écoutent des vidéos explicatives ou des *Actual Plays* (des diffusions de joueuses qui jouent à un jeu de rôles) qui font usage de leurs propres règles maison. Quoique ces pratiques divergent des règlements imprimés, elles sont « normalisées » : chaque groupe de jeu arrive éventuellement à sa propre version qui ressemble — mais n'est pas identique — au texte original. Les rôlistes agissent souvent comme des conceptrices amatrices, mais cet aspect de la pratique semble sous-exploré en études du jeu.

Ce mémoire aura comme objet principal de découvrir les raisons qui motivent les rôlistes à modifier les règlements d'un jeu de rôles sur table. Pour ce faire, nous mènerons des entrevues semi-dirigées avec trois groupes de joueuses de la cinquième édition du jeu de rôles *Donjons et Dragons* (D&D 5^e). Nous les questionnerons sur leurs pratiques qu'elles jugent modifiées et discuterons de la manière et des raisons pour lesquelles elles ont adopté ces modifications. Cette démarche exploratoire nous permettra de proposer une fondation théorique qui pourrait inspirer des recherches subséquentes sur la modification des règlements des joueuses de jeux de rôles sur table.

Dans le premier chapitre, nous présenterons la problématique. Nous commencerons par une définition des jeux de rôles sur table (Roux, 2016 ; Zagal et Deterding, 2018) avant de broser un portrait historique des jeux de rôles, et plus spécifiquement de la malléabilité de ses règlements et de la modification des règlements durant les années 1970 (Peterson, 2020). Nous explorerons ensuite le jeu de rôles à l'étude, D&D 5^e en abordant sa popularité depuis sa sortie en 2014, le phénomène moderne des *Actual Plays* et les communautés qui se sont formées autour de cette édition. Ensuite, nous broserons le portrait de la recherche sur jeux de rôles sur table en études du jeu, en passant par comment on y conceptualise les règlements et le rôle des joueuses (Huizinga, 1938; Frasca, 2003 ; Sicart, 2011 ; Thorhauge, 2013 ; Triclot, 2013, Nguyen 2019), et des règlements des jeux de rôles sur table (Caïra 2007, 2019 ; David, 2016 ; Bjork et Zagal, 2018 ; Hammer et al., 2018). Nous terminerons cette section avec nos questions et objectifs de recherche.

Le deuxième chapitre sera consacré à l'élaboration du cadre théorique mobilisé lors de la recherche. Nous débuterons avec une définition des règlements des jeux de rôles sur table (White et al., 2018), de l'univers fictif (Caïra, 2007, 2019 ; White et al., 2018), de l'immersion dans les jeux de rôles sur table (Bowman, 2018 ; Therrien 2023) et du concept de la règle d'or (Cover, 2010 ; White et al., 2018). Nous aborderons ensuite la cocréation du texte, donc du rôle que les différentes joueuses tiennent dans la création d'une histoire et d'un scénario dans les jeux de rôles. Nous nous appuyons principalement sur le chapitre de Jessica Hammer dans *New Literacies Sampler* (2007). Finalement, nous aborderons le contrat ludique (Duflo, 1997) et présenterons la modification des règlements comme une forme d'appropriation (Bonenfant, 2015) et comme exemple de détournement (Barnabé, 2017).

Le troisième chapitre verra l'élaboration de notre méthodologie de recherche. Notre étude sera qualitative et exploratoire (Trudel et al., 2007). Les données seront récoltées principalement par un entretien de

groupe semi-dirigé (Kitzinger et al., 2004). Nous recruterons trois groupes qui jouent à D&D 5^e dans des communautés en ligne francophones au Québec. Nous terminerons avec l'exposition des différentes considérations éthiques qui ont encadré la recherche.

Dans le quatrième chapitre, les résultats obtenus lors de la recherche seront présentés et organisés. Nous débuterons avec une catégorisation des détournements observés chez les groupes sélectionnés, que nous utiliserons pour clarifier les différentes raisons qui motivent les détournements observés. Ensuite, chaque groupe de jeu sélectionné sera présenté, en abordant les informations récoltées sur tous les membres du groupe ainsi qu'un résumé de leur partie. Nous présenterons ensuite les préférences des membres des groupes, principalement tirés du questionnaire préentretien en ligne. Finalement, pour chacun des groupes, nous aborderons les détournements des règlements observés ainsi que les raisons formulées par les joueuses de chaque groupe.

Le cinquième chapitre servira à l'interprétation de nos résultats. Nous présenterons ici la multitude de raisons qui mènent les joueuses de D&D 5^e à modifier les règlements du jeu. Les raisons de détourner seront analysées selon la cocréation (selon qui apporte la modification) ainsi que comme des exemples d'appropriation. Nous ferons appel à des citations récoltées dans les entrevues pour illustrer les différentes raisons qui ont mené ces joueuses à adopter ces modifications de règlements. Les raisons identifiées seront divisées en 7 sous-catégories, chacune présentée à tour de rôle. Nous regrouperons ensuite ces catégories en deux grandes raisons « parapluie » qui mènent les joueuses à détourner les règlements des jeux de rôles sur table : le détournement de cohérence (dont nous avons recensé 4 catégories) et le détournement de cohésion sociale (dont nous avons recensé 3 catégories). Cette catégorisation sera ensuite définie et présentée comme les deux raisons importantes qui mènent les joueuses à détourner le jeu de rôles.

CHAPITRE 1

PROBLÉMATIQUE

Depuis la popularisation de Donjons & Dragons (TSR, 1974), les jeux de rôles sur table sont passés d'un phénomène marginal à un passe-temps reconnu, populaire et étudié dans le milieu académique. Dans ce chapitre, les définitions des jeux de rôles en général et des jeux de rôles sur table sont abordées. Les études portant sur les règlements des jeux de rôles sont mises de l'avant, afin d'identifier la perception actuelle des règlements en études du jeu et afin de relever une piste de recherche inexplorée.

1.1 Le jeu de rôles sur table

1.1.1 Les définitions des jeux de rôles

Selon Sebastian Deterding et José Zagal (2018), une grande variété de définitions du « jeu de rôles » existe pour décrire des artefacts et des phénomènes très différents. Le terme est employé pour désigner des jeux vidéo (autant en mode multijoueur que solo), des jeux de table et des jeux qui s'apparentent davantage à l'improvisation dramatique. Il est aussi utilisé par les conceptrices de jeux en tant que terme marketing et afin de discuter d'éléments de design précis (Zagal et Deterding, 2018).

Joris Dormans (2006) définit quatre types distincts de jeux de rôles. Premièrement, les jeux de rôles sur table sont des jeux au sein desquels les joueuses et une meneuse de jeu décrivent les actions de leurs personnages et emploient les règles établies pour résoudre les problématiques qui leur sont présentées. Deuxièmement, les jeux de rôles grandeur nature sont des jeux où un groupe de joueuses incarnent physiquement le rôle d'un personnage, en s'habillant et/ou en agissant comme celui-ci. Troisièmement, les jeux de rôles sur ordinateur, qui sont souvent inspirés par les systèmes des jeux de rôles sur table, sont des jeux vidéo dont les règles sont simulées par programmation informatique. Ces jeux donnent une place importante à l'amélioration des habiletés des personnages et à leur évolution dans une trame narrative. Finalement, les jeux de rôles massivement multijoueurs en ligne sont un type de jeux de rôles sur ordinateur au sein desquels des milliers de joueuses contrôlent chacune un personnage et développent ses habiletés. La composante multijoueur et sociale affecte profondément la jouabilité et les styles de jeu possibles dans ce dernier (Dormans, 2006).

Selon Zagal et Deterding (2018), les différents types de jeux de rôles présentent *certaines* caractéristiques communes. Notamment, les joueuses endossent un rôle et contrôlent un personnage dans un monde

fictionnel donné. Ce personnage est souvent appelé le *Player Character* ou, traduit de l'anglais, le Personnage Joueur (PJ). Le contrôle exercé par la joueuse sur le PJ varie : dans les jeux de rôles sur ordinateur, les actions possibles sont décidées par les conceptrices alors que, dans des jeux de rôles sur table, les actions possibles dépendent davantage de l'imagination des joueuses (Zagal et Deterding, 2018).

Le présent projet étudie spécifiquement les jeux de rôles sur table. Autour d'une table (ou lors d'un appel en visioconférence), différentes joueuses se rassemblent et décrivent verbalement comment agit le personnage qu'elles incarnent. Pour endosser leur rôle, les joueuses utilisent un système de jeu donné qui prend fréquemment la forme d'un « livre d'instructions » contenant les paramètres nécessaires pour créer un personnage ainsi que les procédures recommandées pour résoudre les situations dans le jeu. Chaque joueuse a normalement une « feuille de personnage », soit un document avec des statistiques qui représentent les capacités du personnage. Par exemple, un personnage avec davantage de points en « Force » est imaginé comme étant plus athlétique qu'un autre avec moins de points pour cette statistique. Une des joueuses du groupe adopte le rôle de la Meneuse du jeu (*Game Master*) : elle se charge de décrire le monde fictif dans lequel les personnages des joueuses évoluent et endosse tous les rôles des personnages non joueurs (PNJ) avec lesquels les joueuses peuvent interagir.

Ugo Roux, dans son article sur l'appropriation des outils numériques dans la pratique des jeux de rôles, propose une définition des jeux de rôles utile pour nous :

Le jeu de rôle papier est un jeu que l'on pourrait qualifier de collaboratif et de coopératif dans la mesure où les joueurs doivent participer — à travers les personnages qu'ils interprètent — au déroulement d'une fiction ludique dont l'enjeu est l'atteinte d'un ou plusieurs objectifs qui ne sont pas nécessairement clairement fixés au début du jeu. Cette contribution plurielle — de la part des joueurs et du meneur — à la création de l'histoire se fait en respectant une convention d'intervention plus ou moins définie. (2016)

Les jeux de rôles contemporains existent donc sous plusieurs formes et génèrent une grande variété de pratiques. Or, ces différents types de jeux tirent en grande partie leurs origines des jeux de rôles sur table (Zagal et Deterding, 2018). Le fait d'incarner des personnages dotés d'habiletés et de statistiques chiffrées, apparaît dans les premiers jeux de rôles sur table publiés. Ainsi, *Donjons et Dragons* (TSR, 1974) a codifié et grandement influencé la façon dont sont joués tous les types de jeux de rôles jusqu'à aujourd'hui (Zagal et Deterding, 2018).

1.1.2 Les premières définitions de *Donjons et Dragons*

Le jeu *Dungeons & Dragons* (D&D), des concepteurs Gary Gygax et Dave Arneson, marque les débuts de l'ère des jeux de rôles sur table. Le vocabulaire limité de l'époque force les concepteurs à présenter le jeu d'une façon qui paraît aujourd'hui un peu maladroite : « *Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns, Playable with Pen and Pencil and Miniature Figures* » (TSR, cité dans White et al., 2018).

Dans son livre *The Elusive Shift*, Jon Peterson explore comment les joueuses de D&D définissent leur expérience et comment le jeu est passé de « *wargame* » — un jeu de simulation de combat — à un tout nouveau genre de jeu qui lui est unique. La particularité de D&D n'est pas de contrôler uniquement un personnage : Peterson recense plusieurs *wargames* comme *Fight in the Skies* (1968) ou *Western Gunfight Wargame Rules* (1970), où les joueuses s'affrontent en ne contrôlant qu'un seul personnage. Certaines joueuses donnaient déjà des noms et des personnalités aux soldats sous leur contrôle et considéraient ces éléments pour moduler leurs actions en jeu, une forme primitive et indirecte de ce que nous appellerions aujourd'hui du *roleplay* (Peterson, 2020, p.13-17). D&D n'est aussi pas le premier jeu avec une meneuse : le « premier *wargame*, » le *Kriegsspiel*, était un exercice militaire joué entre officiers prussiens où un arbitre était chargé d'interpréter et de simuler les ordres des officiers. Dans les années 1960, le jeu de société *Diplomacy* était joué par la poste et faisait appel à un arbitre afin d'appliquer les ordres de toutes les joueuses (*ibid.*, p.22). Des jeux d'écriture collaborative comme *Midgard* (1971) faisaient également appel à une meneuse pour choisir quels segments envoyés par les joueuses constitueraient la trame narrative finale (*ibid.*, p.24-25).

Malgré le fait que ces fondations ludiques existent, D&D est un casse-tête à élucider. S'il est difficile encore aujourd'hui de comprendre comment se joue un JdR, ce l'était encore davantage sans l'internet et sans l'accumulation de décennies de connaissances partagées. Par exemple, le livre original ne stipule pas que le jeu prend la forme d'un dialogue (*ibid.*, p.41) et un auteur de l'époque décrit comment il ne divulgue pas les règlements à ses joueuses, pour préserver le sentiment de réalisme du jeu (*ibid.*, p.41-42). Un autre auteur de *fanzine* affirme : « *It requires comprehension of lots of scattered elements throughout the rules to begin to get even a vague idea of how the D&D game is structured* » (Ted Johnstone dans Peterson, 2020, p.37-38).

Selon Peterson, la pratique initiale de D&D se divise en deux interprétations et cultures ludiques provenant de deux groupes distincts : l'une de joueuses adeptes du *wargaming* et l'autre, d'écrivaines et d'amatrices

de science-fiction. Ces deux interprétations fonderont ce que la communauté identifiera comme deux styles de jeu opposés : l'une qui se concentre sur le jeu tactique et l'autre, sur la narration improvisée (*ibid.*, p.28).

Dès les tout débuts du passe-temps, Gygax et Arneson mettent l'accent sur l'adaptabilité du système de jeu et sur la modification des règlements. Les amatrices du jeu étaient encouragées à expérimenter avec les règles et à en développer des nouvelles. Sur la dernière page du livret original, les créateurs invitent les joueuses à partager leurs façons de jouer et leurs idées (TSR, 1974). Le jeu attire alors des amatrices qui, à leur tour, créent des imitations et des variations de D&D (White et al., 2018). Cette adaptabilité est telle que Peterson recense que, dès 1975, en réponse à la publication du premier module de D&D, *Greyhawk* (TSR, 1975), plusieurs autrices de magazines amateurs s'insurgent des nouveaux règlements proposés par TSR et critiquent l'autorité des éditeurs. Un certain Mark Swanson déclare : « D&D est trop important pour être laissé à Gary Gygax » et un autre Owen Hannifen dit : « Gygax n'est qu'un maître de donjon parmi tant d'autres » [nos traductions] (Peterson, 2020, p.31).

Quelques années plus tard, Gary Gygax, avec la nouvelle édition de D&D, *Advanced Dungeons & Dragons*, a rapidement mis de l'avant que les systèmes « maison » étaient à proscrire de D&D. Ce changement radical de message est né, tout d'abord, de raisons commerciales : seuls les contenus officiels de TSR étaient « autorisés. » Ces recommandations furent adoptées en partie par la nouvelle génération de rôlistes, largement adolescente, durant les années 80, mais la pratique ne s'est pas standardisée pour autant. Une communauté créative avait déjà pris forme et les recommandations venues de haut, même provenant d'un de ses créateurs, ne pouvait pas complètement contrôler les pratiques. *Donjons & Dragons*, affirme Peterson, offraient deux jeux en un :

The first was a loosely defined game of dungeon conquest [...]. Early adopters quickly escaped its sandbox and found goals more interesting than becoming a super-person. The second game system, what Freeman called "a system for designing a game system", was the game for referees, and once role playing was linked to D&D, fostering role playing became the goal of that game. In a sense, every referee who leveraged that system to design his or her own game for play around the table- and every member of the creative vanguard bold enough to put rules in print- played in the metagame that Gygax and Arneson had invited them to. (Peterson, 2020, p.261).

Par sa structure nécessairement incomplète (surtout à l'époque), D&D demande à être adapté et retravaillé par chaque groupe. Avant la restructuration de D&D à sa deuxième édition, il était souvent

nécessaire de « fabriquer » D&D pour y jouer. Ce processus créatif de design mènera plusieurs autrices à subséquemment créer la première génération de jeux de rôles qui rivalisera D&D durant les années 80, comme *Tunnels & Trolls*, *Champions* et *Call of Cthulhu* (Peterson, 2020, p.263-266). Ainsi, les règlements des jeux de rôle sont malléables : à la fois un jeu de procédures et de règles, mais aussi un jeu auquel la meneuse s'adonne pour former une expérience, une interprétation du texte qui l'amène à une utilisation des règles et à un scénario précis.

1.1.3 La cinquième édition de *Donjons et Dragons*

En 1997, Wizards of the Coast, l'éditeur de jeux populaires comme *Magic : the Gathering*, achète TSR Inc. et débute la conception de la troisième édition de *Donjons et Dragon*. Cette édition, publiée en 2000, sera suivie d'une quatrième édition du jeu en 2008. L'édition de *Donjons et Dragons* à l'étude est sa cinquième édition (D&D 5^e), lancée en 2014. En 2024, Wizards of the Coast commence le déploiement d'une nouvelle édition de D&D 5^e, qui n'est pas encore complètement sortie en date de rédaction.

Comme les éditions précédentes du jeu, les règles basiques de D&D 5^e sont disponibles gratuitement en ligne grâce à la *Open Game Licence*². Le jeu utilise le « système d20 », un système dans lequel la plupart des interactions sont décidées à partir de jets d'un dé à vingt faces (le d20) (White et al., 2018). Les règles complètes du système sont distribuées par l'entremise de trois livres de règlements principaux : le *Player's Handbook* (le *Manuel des joueurs*), qui contient les options pour les races et les classes accessibles aux joueuses ainsi que les règles de base du jeu ; le *Dungeon Master's Guide* (le *Guide du maître*), qui contient une grande variété de conseils pour les meneuses du jeu et des procédures optionnelles à implémenter dans la partie, ainsi que des objets magiques à donner aux personnages des joueuses ; puis le *Monster Manual* (*Manuel des monstres*), qui inclut une panoplie de créatures que les joueuses peuvent affronter.

Cette nouvelle édition est un franc succès dès sa sortie. L'omniprésence des médias sociaux favorise aussi la dissémination de contenu amateur sur le jeu. Un élan de nostalgie pour les années 1980 le mène à fréquemment apparaître dans les médias populaires³, ce qui entraîne un engouement renouvelé pour le

² Le *Open Game Licence* (OGL), qui contient le contenu ludique libre (*open game content*) et le système d20, rend accessible les procédures et les systèmes sous-jacents de *Donjons et Dragons* à celles qui souhaitent les utiliser pour créer du contenu dérivé ou leurs propres produits (Wizards of the Coast, 2016). *Pathfinder Roleplaying Game* (Paizo Publishing, 2009) a notamment été publié sous la licence OGL.

³ Des références à *Donjons et Dragons* apparaissent notamment dans l'émission Netflix *Stranger Things* (2017), l'émission *Community* (2010) et l'émission *The Big Bang Theory* (2007).

passer-temps. Dans son article pour *Forbes*, Rob Wieland présente les statistiques de Wizards of the Coast, qui estime que 50 millions d'adeptes ont joué à D&D 5^e en 2020. La compagnie révèle que les ventes des produits D&D ont augmenté d'année en année depuis le lancement de la 5^e édition. Les joueuses dans la communauté proviennent de tous les groupes d'âge et expriment une plus grande variété d'identifications de genres qu'auparavant, alors que le jeu attirait typiquement des jeunes hommes blancs (Wieland, 2021). White et al. vont dans le même sens, en soulignant que les plus jeunes générations de joueuses de jeux de rôles sur table, déjà habituées aux jeux de rôles vidéoludiques, sont plus diversifiées en termes d'ethnicité, de genres et d'orientations sexuelles qu'auparavant (White et al., 2018).

Un autre facteur clé à la popularisation des jeux de rôles sur table repose aussi sur la popularisation des *Actual Plays*, le nom anglais des séries de vidéos où des groupes de jeu s'enregistrent en train de jouer à un jeu de rôles sur table pour un auditoire. Des créatrices et influenceuses populaires diffusent du contenu sur la 5^e édition de *Donjons et Dragons*, sous la forme de diffusions en ligne comme *Critical Role*, *High Rollers*, *Dice, Camera, Action* (en anglais)⁴ ainsi que *Aventures* et *Es-tu Game ?* (en français)⁵. Ces contenus existent sous différents formats : en diffusion en direct, en format vidéo ou en baladodiffusion. La pratique et le terme « *Actual Play* » provient des « *play reports* » de la pratique du *wargaming* et des forums en ligne sur les jeux de rôles, où les joueuses se racontaient les histoires vécues dans leurs propres parties (Torner, 2021, p.20).

Jusqu'à tout récemment, le passe-temps des jeux de rôles est difficile d'accès : pour jouer au jeu, on doit y être initié par un groupe de joueuses qui y joue déjà (Voelckel, 1995). Expliquer le concept des jeux de rôles à un auditoire non pratiquant est difficile, sinon impossible, puisque la pratique, un dialogue ludique et collaboratif médié par des règlements suggérés, est incompréhensible pour la majorité. L'*Actual Play* médiatise l'expérience du jeu de rôles, agissant à la fois comme une façon d'amuser un auditoire et comme un exemple à suivre. Dans leur conférence au DiGRA 2020, Premeet Sidhu et Marcus Carter présentent les résultats d'une enquête qualitative de quatre groupes de jeu de D&D 5^e et recensent que 17 des 20 répondants se sont dit influencés par le contenu sur Twitch, YouTube, des baladodiffusions et des médias sociaux comme Reddit, nommant l'*Actual Play Critical Role* comme l'exemple le plus proéminent utilisé pour introduire et expliquer le jeu à des nouveaux auditoires (Sidhu et Carter, 2020). De plus, l'intérêt

⁴ Respectivement, <https://www.youtube.com/c/criticalrole>, <https://www.youtube.com/c/HighRollersDnD> et <https://www.youtube.com/watch?v=a1ZbgywIF6Y>, consulté le 7 janvier 2025.

⁵ Respectivement, <https://www.youtube.com/channel/UCCMxHHciWRBBouzk-PGzmtQ> et <https://www.youtube.com/c/EsTuGameofficiel/>, consulté le 7 janvier 2025.

scientifique envers *l'Actual Play* est illustré par le livre *Watch Us Roll : Essays on Actual Play and Performance* (2021), édité par Shelly Jones, où différents auteurs et autrices analysent *l'Actual Play* en tant que média, jeu et comme phénomène social.

La popularité grandissante des jeux de rôles accélère la croissance des communautés en ligne qui discutent de D&D 5^e. Sur Reddit, des sous-reddit populaires comme */r/DnD* (plus de 3,8 millions d'abonnées), */r/dndnext* (plus de 780 000 abonnés) et */r/DMAcademy* (plus de 600 000 abonnés)⁶ permettent aux passionnées de partager leurs opinions, demander des conseils et échanger sur des expériences vécues en lien avec leurs parties de jeu. Des groupes et des pages Facebook comme *Dungeons & Dragons 5th Edition*⁷ regroupent 179 000 membres et facilitent les discussions à propos du jeu. La personnalisation des règlements de D&D 5^e est un aspect important de la culture des joueuses de *Donjons et Dragons*. Sur des plateformes comme *DriveThruRPG.com* et *dmsguild.com*, des créatrices indépendantes partagent des règles optionnelles, des aventures et du contenu supplémentaire que les joueuses peuvent intégrer à leurs parties. Sur YouTube, des créatrices de contenu comme Dael Kingsmill, WebDM ou Matthew Colville partagent des conseils pour modifier les systèmes du jeu ou encourager certaines pratiques⁸. Sur Reddit, des communautés comme */r/UearthedArcana* (292 000 abonnés), */r/DnDBehindtheScreen* (528 000 abonnés) et */r/DnDHomebrew* (224 000 abonnés) sont employées pour partager des modifications de règlements⁹.

D&D 5^e est sans aucun doute le jeu de rôles sur table le plus populaire du moment et n'a jamais été aussi accessible à un auditoire large. Le premier jeu de rôles est maintenant imprégné dans la culture populaire. Sa pratique a généré des communautés en ligne importantes. Depuis les tous débuts de ce passe-temps, la modification des règlements est encouragée par ses créateurs et la modification des règlements fait partie de l'expérience de plusieurs, illustrée par la présence de communautés en ligne dédiées à la pratique. De ce fait, la modification des règlements, ainsi que les composantes théoriques qui permettent de conceptualiser le phénomène, mériteraient d'être explorées davantage.

⁶ Nombres d'abonnées en date du 5 octobre 2024.

⁷ <https://www.facebook.com/groups/DnD5th/>, consulté le 17 mai 2022. Nombre d'abonnées en date du 17 mai 2022.

⁸ Respectivement, <https://www.youtube.com/c/MonarchsFactory>, <https://www.youtube.com/c/WebDM> et <https://www.youtube.com/user/mcolville>, consulté le 7 janvier 2025.

⁹ Nombre d'abonnées en date du 5 octobre 2024.

1.2 Études sur les jeux de rôles sur table

1.2.1 L'étude des règlements en études du jeu

Les jeux ont longtemps été étudiés en termes de règles et à partir de leurs systèmes, soit la manière dont un jeu « résout » une situation en utilisant des règles prédéfinies (Salen et Zimmerman, 2003 ; Juul, 2005). Johan Huizinga (1938) considère les règles comme une des caractéristiques centrales : tous les jeux ont des règles qui déterminent les actions possibles dans le « monde » ludique. Lorsque les règles sont ignorées, le jeu s'effondre : l'illusion est détruite (Huizinga, 1938, p.11). Gonzalo Frasca, en 2003, défend la pertinence d'étudier les systèmes d'un jeu différemment d'autres médias : « *Simulation, in both its paidia and ludus flavors, provides a different –not necessarily better– environment for expressing the way we see the world* » (Frasca, 2003). Les règles sont aussi en mesure de générer des significations auprès des joueuses et d'être employées de façon à communiquer des arguments rhétoriques (Bogost, 2010).

Ces approches théoriques étudient principalement les jeux comme des artefacts composés de règles et de systèmes. Des voix discordantes se sont opposées à cette approche. Dans son article de 2019 pour *Game Studies*, le philosophe C. Thi Nguyen argumente que si *suivre les instructions* prescrites d'un jeu est la seule façon de vivre le jeu original, les joueuses ont souvent des raisons de modifier, d'adapter et de remodeler le jeu, créant ainsi une nouvelle œuvre (Nguyen, 2019). Comparant l'œuvre de Juul et de Henriot, Mathieu Triclot souligne l'importance d'analyser à la fois le *game* (l'objet-jeu) et le *play* (l'activité de jouer) en études du jeu (Triclot, 2013). Miguel Sicart, en 2011, critique l'approche des « procéduralistes », qu'il dit être ces chercheuses qui croient que les procédures présentes dans un jeu *imposent* une signification à la joueuse :

For the proceduralists, a game means what the rules mean, and understanding what games are is to understand what their rules describe. Players are important, but only as activators of the process that sets the meanings contained in the game in motion. (Sicart, 2011)

Sicart argumente que percevoir les jeux seulement comme des artefacts de règles invisibilise le rôle de la joueuse. Citant Roger Caillois, le chercheur affirme que jouer n'est pas seulement le résultat d'une interaction avec les règles du jeu, mais est aussi une expérience créative individuelle. Ainsi, les jeux ne peuvent pas être simplement analysés par leurs règles, car il faut aussi considérer comment les règles sont appropriées par la joueuse (Sicart, 2011). Maude Bonenfant adapte l'appropriation aux jeux vidéo et argumente que pour jouer au jeu, il faut interpréter son contenu puis y réagir, se l'appropriant en se faisant. Pour jouer, il faut s'approprier le sens du jeu, et chaque joueuse se l'approprie différemment. Cependant,

pour jouer au même jeu, il faut que toutes les joueuses partagent un sens commun du jeu (Bonenfant, 2015). Dans son étude des jeux de rôles, Anne-Mette Thorhauge étudie les règles comme un « aspect de la jouabilité en tant qu'activité » plutôt que comme des artefacts (2013, p.73 [notre traduction]). Thorhauge écrit que la culture des joueuses d'un jeu donné est déterminante à l'expérience de jeu : « *The player culture is not just something taking place "on top" of the game, it rather defines the game as a product of the continuous communication and negotiation among players* » (Thorhauge, 2013, p.389).

Étudier le jeu de rôles comme un artefact de règles ne nous permettrait donc pas de comprendre l'entièreté du phénomène qui en découle. La façon dont chaque joueuse interprète les règlements et choisit d'agir dans un jeu est tout aussi importante que les règlements qui encadrent l'activité. Dans le contexte d'une recherche sur les pratiques des joueuses durant les séances de jeux de rôles sur table, il est à la fois pertinent de considérer les composantes des systèmes de règles et comment chaque joueuse ou chaque groupe interprète ces systèmes.

1.2.2 Les études sur les règlements des jeux de rôles sur table

Les règlements des jeux de rôle sur table sont fréquemment étudiés par les designers et les conceptrices. Les éléments structurels des jeux de rôles, comme les règlements, sont le sujet principal de ces études. Dans les années 1970 et 1980, les *fanzines*, soit des magazines amateurs spécialisés dans les jeux de rôles sur table, sont le terrain où ces approches se développent. Ces auteurs pionniers se questionnent sur comment jouer à D&D. Peut-on raconter une histoire avec D&D ? Si oui, comment ? Comment peut-on bien simuler une situation précise ? (Peterson, 2020.)

Ces débats prennent initialement forme dans des magazines amateurs, imprimés lorsque le budget et l'intérêt le permettent (*ibid*, 2020), mais avec l'avènement de l'internet, les discussions sur les règlements ont principalement lieu en ligne, dans des forums comme *The Forge*. Ces conceptrices ont des préoccupations pragmatiques : elles souhaitent conceptualiser de meilleurs produits, mener des parties plus intéressantes et ainsi de suite (Torner, 2018). Ces conceptrices se penchent principalement sur les défis qui émanent du processus de design des jeux de rôles sur table. Elles étudient la réaction des joueuses quant à l'introduction de nouveaux concepts, l'utilisation de contenu original, l'impact de l'application des règles sur l'immersion dans l'univers du jeu, l'effet des systèmes « lourds en règlements » sur l'expérience des joueuses et l'appui de différents styles de jeux par les systèmes de règles. Elles

étudient aussi les règlements, se questionnent sur la conceptualisation des règles et tentent de prévoir l'impact de ces règlements (Bjork et Zagal, 2018).

En élargissant les horizons, plusieurs auteurs et autrices ont étudié le rôle du texte dans les jeux de rôles. Ce type de jeu, comme pratique collaborative, est le résultat d'un texte de règlements ainsi que de la manière dont les joueuses l'interprètent et l'utilisent. Caïra, dans *Les Forges de la Fiction* (2005), présente les règlements comme la fondation de l'univers dans laquelle le groupe évolue : les règlements définissent ce que peut être un PJ, comment les problèmes peuvent être réglés, et comment les règlements représentent et encouragent certains comportements : le fait que les PJ de *l'Appel de Cthulhu* sont de simples personnes influence comment les joueuses agissent et prennent des décisions (Caïra, 2005, p.218-223; 2019).

De son côté, Coralie David présente le jeu de rôles sur table comme le résultat d'une collaboration à trois niveaux, dont les règlements font partie (David, 2016). En études anglophones, Jessica Hammer aborde le jeu de rôles du point de vue de la littérature et perçoit chacune de ces actrices comme des autrices, avec chacune leur rôle à jouer dans la création du texte final (Hammer, 2007). Dans son article de 2018 dans *Role Playing Game Studies*, Hammer et al. présentent la négociation du pouvoir dans les jeux de rôles, et notamment comment les mécaniques d'un jeu de rôles (dans son sens large) peut avoir une influence sur comment les joueuses négocient leur pouvoir sur l'histoire collaborative (Hammer et al., 2018, p.454-455). Les livres de règlements des jeux de rôles sont donc analysés comme une partie — parfois importante, parfois moins — de l'expérience. Cette approche plus distancée de l'artéfact place la priorité sur la pratique et sur l'agentivité de chaque groupe de jeu.

Plusieurs autrices se sont aussi intéressées aux règlements des jeux de rôles sur table. D'un côté, nous avons les conceptrices de jeux de rôles, présentes depuis les tous premiers débuts du passe-temps, qui discutent et débattent des règlements, des pratiques et de leurs intentions. Ces discussions sont sérieuses, complexes et engagées, malgré leur aspect non académique. Les praticiennes et les conceptrices cherchent à créer de meilleurs jeux de rôles ou à créer de meilleures expériences dans les jeux de rôles auxquels elles jouent, une approche centrée sur le jeu comme un artéfact de règles. Comment pouvons-nous utiliser le texte pour influencer la façon dont les joueuses jouent à ce jeu ? Quel est l'impact de créer des règlements qui mettent l'accent sur différents aspects du jeu ?

- 1.3 Les études académiques sur les jeux de rôles, pour leur part, ne concernent qu'indirectement les règlements des jeux de rôles. Les règlements sont une réalité du jeu souvent abordée comme une seule facette d'une pratique plus large. Cette approche est plus représentative de la pratique telle qu'elle existe : les amatrices et conceptrices débattent des règlements, car c'est le seul aspect du jeu qu'elles peuvent influencer, mais qui perd en importance lorsque les joueuses commencent leur séance. La plupart des recherches amatrices ont donc une approche centrée sur l'artéfact et n'étudient que superficiellement les pratiques des joueuses, alors que les recherches universitaires en études du jeu étudient surtout la pratique, au sein de laquelle les règlements s'inscrivent. Question de recherche

En résumé, les règles et les systèmes des jeux de rôles sont souvent étudiés, mais cette approche invisibilise le rôle des joueuses dans l'activité ludique. En études des jeux de rôles sur table, les recherches sont divisées : d'un côté, les conceptrices se concentrent sur la conceptualisation des règlements et, de l'autre, des chercheuses étudient la pratique. En ce qui concerne comment les joueuses entrent en relation, s'approprient et, au final, appliquent les règlements d'un jeu de rôles sur table, la littérature scientifique demeure limitée.

Par ailleurs, dans le domaine des communications, les jeux vidéo ont fréquemment été étudiés en études des médias (White, 2018), mais les recherches sur les jeux de rôles sur table avec une approche communicationnelle sont moins fréquentes. Anne Mette Thorhauge, mentionnée précédemment, étudie par exemple l'aspect communicatif des règles et compare la culture de joueuses entourant les jeux de rôles massivement multijoueurs et les jeux de rôles sur table (2013). Pour elle, ces différents types de jeux ont différents cadres de communication, qui modifient comment la culture ludique de chaque jeu se développe (Thorhauge, 2013, p.376-377).

Le jeu de rôles sur table est aussi étudié comme un phénomène transmédiatique. Roux et Roques étudient comment l'activité des jeux de rôles sur table est remédiatisée par l'entremise d'outils en ligne comme la diffusion en direct sur la plateforme Twitch.tv (Roux et Roques, 2018 ; Roux, 2019). Roux étudie les communautés numériques qui entourent la pratique des jeux de rôles sur table, ainsi que la façon dont les joueuses incorporent de nouveaux outils numériques aux parties qui se déroulent autour de la table (Roux, 2016).

Les jeux de rôles sur table sont aussi étudiés comme une situation de communication interpersonnelle et d'interactions sociales (White, 2018). Des exemples récents sont le mémoire d'Émilie Paquin, qui étudie les pratiques cohésives des groupes de jeux de rôles sur table, ainsi que le déroulement des parties dans ces groupes (Paquin, 2020) et le mémoire de Xavier Martel-Lachance, qui étudie les pratiques des

meneuses pour renforcer la cohésion du groupe (Martel-Lachance, 2022). La perspective de la rhétorique procédurale de Bogost est aussi appliquée aux jeux de rôles sur table (White, 2018). Jennifer Goulding Cover parle notamment de comment les jeux de rôles sur table favorisent une grande agentivité narrative et donnent l'impression d'avoir un contrôle sur l'histoire de jeu (Cover, 2010 dans White, 2018). D'autres encore étudient le langage employé pour jouer aux jeux de rôles sur table (Hendricks, 2006).

Malgré cette grande quantité d'études, relativement peu de chercheuses ont étudié comment et pourquoi les règles des jeux de rôles sur table sont modifiées par plusieurs groupes. Pourtant, la pratique de la modification des règles est fréquemment mentionnée dans plusieurs textes. Selon une étude de marché fréquemment citée de Wizards of the Coast produite en 2000, 80 % des répondantes emploient des règles « maison » dans leurs parties (Dancey, 2000). Jennifer Goulding Cover, dans *The Creation of Narrative in Roleplaying Games*, présente sa propre partie, où le meneur du jeu a modifié les règlements. Le meneur avait créé des règles pour maintenir le réalisme et les thèmes qu'il voulait dans son univers diégétique (Cover, 2010, p.104). White et al., mentionnent la tendance des groupes de jeu à modifier les règles publiées en créant des règles pour leur campagne (White et al., 2018, p.67) et il en va de même pour Hammer et al. dans le même livre (Hammer et al., 2018, p.454). Dans sa thèse, Danny Godin mentionne le rôle des règles dans son jeu de rôles sur table : « Le système de règles est perçu comme un soutien à la simulation, il est donc, par définition, souple ; il pourra être étendu, modulé sinon modifié par le guide selon les besoins du jeu » (2018, p.106). Dans son analyse de l'agentivité et de l'autorité narrative dans les jeux de rôles, Jessica Hammer souligne : « *Inventing "house rules" also falls into the category of framework agency; groups revise the official rules to best suit their own play* » (Hammer, 2007, p. 76).

Ainsi, la modification des règles et l'adaptation des systèmes d'un jeu de rôles sur table sont des phénomènes observés et pris en considération en études du design, en études de la communication et en études du jeu. Cependant, peu visent à comprendre *pourquoi* les joueuses sont motivées à détourner les règlements des jeux de rôles sur table.

En réponse à ces constatations, nous posons donc la question suivante : **pourquoi les joueuses détournent-elles les règles d'un jeu de rôles sur table ?**

Nous précisons notre question de recherche à partir d'un jeu particulier, la cinquième édition de *Donjons et Dragons*, et quatre sous-questions :

- 1) Comment les joueuses perçoivent-elles le rôle des règles de la cinquième édition de *Donjons et Dragons* ?
- 2) Quelles sont les règles que les joueuses choisissent de détourner ?
- 3) Quelles formes prennent les détournements adoptés par les joueuses ?
- 4) Comment les joueuses justifient-elles ces détournements ?

1.4 Conclusion de la problématique

Depuis les années 1970, les créateurs de D&D encourageaient directement les joueuses à inventer leurs propres règles. Depuis les balbutiements du passe-temps, les adeptes de jeux de rôles inventent des règlements maison et décident par elles-mêmes comment elles veulent utiliser les règlements. L'explosion en popularité de la cinquième édition de D&D depuis 2014 a amené plus de joueuses que jamais à jouer au jeu. Ces joueuses participent notamment à des communautés en ligne dédiées à la modification des règlements. En études du jeu, en communication et en études du design, le fait que les joueuses modifient les règlements des jeux de rôles sur table est fréquemment mentionné, mais peu de ces textes s'intéressent directement au phénomène des règles maison. Ce déséquilibre entre la pratique et la littérature nous ont amenés à notre question de recherche : pourquoi les joueuses détournent-elles les règlements de D&D 5e ?

CHAPITRE 2

CADRE THÉORIQUE

Dans ce chapitre, nous abordons une conceptualisation des règlements (White et al., 2018 ; Caïra, 2007, 2019), le modèle de la cocréation de la narration dans les jeux de rôles de Jessica Hammer (2007) et les concepts d'appropriation (Bonenfant, 2010) et de détournement (Barnabé, 2017). Ce cadre nous permettra d'interpréter la modification des règlements.

2.1 Les règles dans les jeux de rôles sur table

Dans la présente section, nous conceptualisons les règlements dans ce type de jeu et la manière dont ils sont employés pour résoudre les scénarios narratifs imaginés à la table de jeu.

2.1.1 Le système des jeux de rôles sur table

Les jeux de rôles sur table prennent essentiellement la forme d'une conversation, dont les objectifs sont d'établir des événements, des situations et des circonstances comme étant vraisemblables, de déterminer le résultat narratif des conflits qui émergent de ces disputes et de maintenir une compréhension commune des faits du monde du jeu (White et al., 2018). Les différents groupes de jeux ajoutent à cette forme « essentielle » leurs propres pratiques : certains groupes utilisent des figurines pour représenter leurs personnages ou créent des artefacts, comme une mappemonde de l'univers du jeu. Certaines joueuses participent au jeu en performant toujours leur personnage, alors que d'autres décrivent les actions de leur personnage d'un point de vue extérieur (Dormans, 2006).

Dans leur chapitre du livre *Role-Playing Game Studies* (2018), White et al. décrivent les jeux de rôles sur table comme étant presque entièrement définis en parlant de leur *setting* (univers) et de leur *system* (système). Nous retournerons à l'univers des jeux de rôles dans la section suivante. Le *système*, pour sa part, est défini ainsi :

The procedures by which elements in the fiction are introduced, modified, changed, or removed. These include strictly game-mechanical procedures such as combat rules and character generation processes as well as implicit procedures for scenario or adventure design and world-building. More broadly, it can be taken to mean the broader set of behavioral norms and performative conventions that guide participation in the game, which will vary by play group. (White et al., 2018, p.66)

Les règlements des jeux de rôles sur table prennent donc la forme de systèmes composés de procédures. Dans D&D 5^e, par exemple, lorsqu'une joueuse dit à sa meneuse que son personnage veut lever une charge lourde, la procédure suggérée est que la meneuse lui demande en réponse de rouler un dé à 20 faces et qu'elle ajoute au résultat un bonus dérivé de la statistique de Force du PJ et un autre lié à son habileté en Athlétisme. Ces procédures servent ainsi à faciliter la conversation entre les joueuses, à encadrer le partage d'information sur l'univers fictif et à résoudre les différentes situations narratives en jeu d'une façon vraisemblable et « juste ». L'usage des procédures permet de gérer l'information accessible aux joueuses et de déterminer comment la séquence narrative « devrait » se conclure.

2.1.2 L'univers de la partie

Les règlements d'un jeu de rôles sur table n'existent cependant pas dans le néant. En créant un scénario précis et en choisissant un jeu, les joueuses d'un jeu de rôles inventent un monde imaginaire dans lequel leur partie se déroule. Dans l'article de White et al., le *setting* est défini ainsi :

The fictional background against which the adventures of the PCs are set or the world in which the game takes place (Fine 1983, p.76). Settings may be "home-brewed" (i.e. created by the GM for personal use; a more or less "original" creation although almost certainly incorporating elements of favored historical, popular culture, or literary productions) or commercial (i.e. purchased as a published product for incorporation into play. (White et al., 2018, p.66)

D&D 5^e, par exemple, se déroule dans des univers fantaisistes avec des elfes, des nains, des magiciens et des dragons. Des univers parce qu'il existe plusieurs univers publiés par Wizards of the Coast, ce qui n'est cependant pas vrai pour tous les jeux de rôles sur table : dans des jeux comme *Cyberpunk 2020* (R. Taslorian Games, 1991), *Shadowrun* (Catalyst Game Labs, 2019) ou *Vampire the Masquerade* (White Wolf Publishing, 2019), seulement un univers est présenté. Il faut cependant amender ce propos : si l'univers d'un jeu est imprimé dans un livre de règlements, les joueuses, en créant leur propre aventure, vont nécessairement dévier du contenu. Dans son article de 2019, le sociologue Olivier Caïra présente la création du monde comme un processus de strates successives :

Pour filer une métaphore récurrente dans les travaux sur l'improvisation, le manuel fournit la trame d'un monde, le scénario y ajoute un tissu d'éléments lié à son intrigue, et les participants « brodent » littéralement sur celui-ci, créant à chaque partie des motifs différents. (Caïra, 2019, p.95)

En inventant des personnages et des scénarios dans un univers, les joueuses ajoutent au monde fictif de la partie. Lorsque les joueuses sortent du cadre attendu et que les dés atterrissent sur des résultats surprenants, le monde fictionnel imaginé par les manuels de jeu devient de plus en plus décalé. Dans ces situations, c'est à la meneuse de trancher, soit de choisir ou non de décaler de l'univers préétabli (Caïra, 2019, 91-95). Il résume :

Il permet surtout aux personnages des joueurs de prendre une part active à l'évolution du chronotope et d'y apporter éventuellement des changements considérables. Si cet aspect est peu visible quand on se contente de lire les produits édités, il devient évident lorsqu'on observe des tablées de rôlistes qui prennent plaisir à faire dévier le monde fictionnel de sa description initiale. Leur pratique étant purement locale, ces joueurs peuvent créer à loisir des versions alternatives des mondes que les grands détenteurs de licences cherchent au contraire à stabiliser. (Caïra, 2019, p.93)

Une nuance est à ajouter : si la définition proposée dans l'ouvrage *Role Playing Game Studies* (2018) est que l'univers d'un jeu de rôle est « l'arrière-plan », donc les localisations, PNJ, histoire et géographie, l'approche de Caïra place l'univers comme interreliée avec le système de jeu. Les règlements du jeu sont également la « matrice » fondamentale de l'univers de jeu. Dans *l'Appel de Cthulhu*, les joueuses jouent des personnes normales qui enquêtent sur l'occulte, avec le risque de devenir folles. Les PJ sont vulnérables : autant à la folie engendrée par l'occulte qu'aux balles d'un pistolet. Ces règles de base influencent le type d'histoire que l'univers peut raconter. Dans un jeu de combat héroïque comme D&D 5^e, un dragon est une occasion pour faire un combat amusant; dans *l'Appel de Cthulhu*, la meilleure décision est souvent de fuir.

Caïra note aussi que « L'adaptation du système de jeu à son univers tient non seulement aux résultats qu'il engendre, mais parfois même au vocabulaire qu'il mobilise. Les discussions entre joueurs s'inscriront alors dans l'ambiance du jeu » (2005, p.219). Les règlements sont aussi « anthropologiques » : ce que les joueuses peuvent être comme PJ varie selon le système et reflète, par l'entremise de systèmes et de mécaniques, la réalité des personnes de cet univers : « Choisir un système de règles, c'est donc choisir une certaine représentation statistique de l'univers et, déjà, orienter les joueurs dans leur façon de créer et d'interpréter leurs personnages » (Caïra, 2007, p.223).

Dans *Donjons et Dragons*, l'idée même que les PJ doivent choisir une race, avec des caractéristiques communes, des habiletés distinctes et des modifications de statistiques, influence toutes les parties qui utilisent le jeu. Dans D&D 5^e, une joueuse qui choisit que son PJ soit une elfe des bois gagnerait 2 points

de dextérité et 1 point de sagesse, une vitesse de déplacement de 35 pieds, la capacité de voir dans le noir et de résister aux habiletés magiques qui charment ou endorment. Ces paramètres appliqués aux personnages peuvent être réinterprétés comme une façon de communiquer que ce type de personnage provient d'une race rapide, gracieuse et connectée avec la magie. L'utilisation et l'application des règlements de D&D 5^e sous-tend que l'univers fictif de chaque partie inclut aussi cette race. Ainsi, jouer à D&D 5^e tel que prévu implique « nécessairement » de jouer dans un univers fictif avec des « races » et des classes, où la magie fonctionne sous la forme de sorts de différents niveaux, et ainsi de suite.

L'analyse de Caïra est appropriée dans le sens où elle représente clairement l'interrelation entre système et univers. Pour créer un jeu de rôles cohérent, les réalités de l'univers fictif doivent être reflétées dans le système, et l'univers fictif doit être reflété dans le système. Dans un jeu de rôles sur table, les joueuses peuvent dévier grandement des prescriptions des manuels : il ne suffit à la meneuse que de dire à voix haute : « les elfes n'existent pas dans mon monde » pour « supprimer » un pan des règlements du manuel. L'interrelation entre le système et l'univers est comprise logiquement par les joueuses et si les joueuses inventent souvent leurs propres univers maison, elles modifieront le système pour mieux le représenter. Pour l'instant, définissons l'univers d'un jeu de rôles au sens de White et al. : l'arrière-plan de l'aventure.

2.1.3 L'immersion dans les jeux de rôles sur table

Dans sa définition pour le *Routledge Companion to Video Game Studies* (2023), Carl Therrien présente l'immersion en études du jeu comme une histoire de deux définitions parallèles : l'immersion comme une illusion sensorielle et l'immersion comme une forme d'engagement psychologique. L'immersion est sensorielle dans le sens où l'expérience vidéoludique mobilise les sens pour transporter dans l'univers imaginé du jeu, avec ses visuels et ses sons vraisemblables. L'immersion est une forme d'engagement psychologique lorsque la joueuse est engagée cérébralement dans l'activité, comme dans le cas du *flow*. Selon Mihaly Csikszentmihalyi (Csikszentmihalyi et al., 2005), le cerveau peut se concentrer et être engagé lorsqu'une activité atteint une balance idéale entre complexité et compétence. Le phénomène de l'immersion vidéoludique est abordé de plusieurs angles et s'inscrit dans un phénomène cérébral et culturel plus large : se sentir immergé dans un jeu s'apparente au même phénomène que de se sentir transporté dans un univers en lisant un bon livre ou en travaillant sur un projet au bureau (Therrien, 2023, p.564-567).

L'immersion a aussi été étudiée dans le contexte spécifique des jeux de rôles sur table. Dans son chapitre sur l'immersion dans *Role-playing Game Studies* (2018), Bowman présente l'immersion comme une série de phénomènes psychologiques similaires et interconnectés qui ont lieu lorsqu'une joueuse s'investit dans un jeu de rôles (autant les JdR sur table que les JdR grandeur nature). Elle définit l'immersion comme « l'expérience psychologique d'attention augmentée lorsque l'on participe à une réalité fictive en jouant un rôle » (Bowman, 2018, p.380-382 [notre traduction]). Bowman identifie six types d'immersion, qui se chevauchent et peuvent se manifester simultanément :

- L'immersion dans l'activité, c'est-à-dire d'être immergée dans une tâche qui demande un certain degré d'agentivité ;
- L'immersion dans le jeu, c'est-à-dire de volontairement participer aux objectifs du jeu ;
- L'immersion dans l'environnement, c'est-à-dire de s'immerger dans un environnement différent (un monde fictif) ;
- L'immersion dans la narration, c'est-à-dire de se transporter dans l'histoire racontée durant la partie ;
- L'immersion dans le personnage, c'est-à-dire d'être empathique envers le personnage joué ;
- L'immersion communautaire, c'est-à-dire d'être engagée dans l'élément social du jeu, de travailler ensemble avec les autres joueuses (Bowman, 2018, p.383-390).

En parallèle avec le texte de Therrien, les types d'immersion schématisés par Bowman proviennent d'une variété de domaines d'études, de la psychologie aux études de la communication. Le phénomène de l'immersion n'est cependant qu'un angle qui nous permet de répondre à notre question de recherche, car les joueuses de D&D cherchent à maximiser leur immersion. Les joueuses de D&D qui utilisent des ordinateurs ou qui ajoutent de la musique et des visuels appropriés à leur partie (Roux, 2016) sont des exemples de la manière dont elles recherchent une immersion dans l'environnement, ou de l'immersion sensorielle. Changer les règlements peut aussi servir à augmenter l'immersion : adapter les règlements à l'univers de la meneuse renforce l'immersion dans l'environnement, modifier les règlements des combats tactiques renforce l'immersion dans l'activité, et ainsi de suite. Si les raisons de modifier les règlements de D&D varient de joueuse en joueuse et de groupe en groupe, l'appel à l'immersion peut être un facteur à considérer dans notre recherche.

2.1.4 L'incomplétude des règles et « la règle d'or »

Les règlements de base de D&D 5^e sont présentés au travers de trois livres de règlements (le *Guide du maître*, le *Guide du joueur* et le *Manuel des Monstres*). En 2024, le nombre de modules d'aventures, de livres d'univers et de livres de suppléments publiés pour D&D 5^e dépasse 50 livres. Cependant, peu importe la taille du corpus de règlements d'un jeu de rôles sur table, son système reste fondamentalement incomplet.

Selon White et al., un système de règles ne peut pas anticiper la totalité des préférences des joueuses et la totalité des situations narratives qu'il doit tenter de résoudre. Cette lacune mène les joueuses à modifier les règlements du jeu pour créer des règles applicables au contexte précis de leur groupe (White et al., 2018). La plupart des systèmes de règlements répondent à cette réalité en introduisant la « règle d'or », une « règle » qui indique que la meneuse de jeu a toujours le dernier mot lorsque vient le temps d'appliquer les règlements (Cover, 2010, p.42). Le *Guide du joueur* de D&D 5^e va dans le même sens en plaçant la meneuse dans le rôle de « raconteuse » et « d'arbitre » qui peut improviser pour réagir aux actions des joueuses (Mearls et Crawford, 2014, p.5).

Dans la cinquième édition de *Vampire la Mascarade*, la règle d'or est présentée comme la plus importante. Les règles peuvent être adaptées à chaque groupe :

There are no rules. [...] Think of this book as a collection of guidelines: suggested but not mandatory ways of capturing the World of Darkness in the format of a game. You decide what works best in your game. And you may freely use, alter, abuse, or ignore these rules at your whim. (Hite et al., 2021, p.130).

Dans le jeu de rôles fantaisiste indépendant *Worlds Without Number*, Kevin Crawford présente l'argument que les règles peuvent être modifiées :

This book is not holy. While this book provides a baseline set of rules and default assumptions for play, it is by no means more important than the specific mix of people, situations, and goals that a particular group has at their table. Some default rules might be genuinely terrible for a particular mix of people. [...] The canonical rules are the ones the GM has decided to use. If their judgment really is no fun for the players then somebody else can do the work to create the play session. (Crawford, 2021, p.225)

Ainsi, les autrices des règlements des jeux de rôles assument que les joueuses vont ajouter, modifier ou retirer des procédures présentées dans leurs livres de règlements pour répondre aux besoins de leur

groupe de jeu. Dans certains jeux, on renforce l'autorité de la meneuse comme adjudicatrice (D&D 5^e et *Worlds Without Number*, notamment), alors que d'autres soulignent l'adaptabilité des règles à chaque groupe (notamment dans *Vampire la Mascarade* 5^e). Cette « règle d'or » est souvent présentée comme un conseil à la meneuse pour l'aider à mener à bien sa partie ou comme un outil pour régler les situations hors du commun.

En somme, les règles d'un jeu de rôles sur table peuvent être comprises comme un système composé de procédures et d'éléments qui structurent un univers fictif donné. Les procédures proposées permettent de résoudre les situations narratives auxquelles les joueuses pourraient faire face, mais chaque système de jeu est cependant fondamentalement incomplet puisqu'il est impossible de prédire toutes les situations narratives imaginables qui peuvent survenir en jeu. Ainsi, plusieurs systèmes impriment noir sur blanc la « règle d'or » : l'idée que les meneuses de jeu ont le dernier mot et peuvent improviser des solutions lorsque les procédures présentées dans les livres de règlements sont inadéquates.

2.2 La cocréation du texte dans les jeux de rôles sur table

Nous avons mentionné, dans notre première définition des jeux de rôles écrite par Ugo Roux (2016), que les jeux de rôles sur table sont collaboratifs et coopératifs et nécessitent une contribution plurielle des joueuses et de la meneuse. Plusieurs autrices et auteurs se sont penchés sur ce phénomène, particulièrement en littérature. Jessica Hammer, dans *New Literacies Sampler* (2007), aborde le jeu de rôles comme l'écriture de trois textes successifs, sur lequel plusieurs autrices aux rôles différents se négocient le droit d'influencer. Coralie David présente d'ailleurs le jeu de rôles comme une forme littéraire intercréative : le JdR produit, par l'entremise d'une conversation entre les joueuses qui se base sur le système de jeu, une forme d'art, une performance improvisée, bien souvent privée (David, 2016). Olivier Caïra aborde, en 2019, le jeu de rôle comme la création d'un monde à trois niveaux : l'encyclopédie du monde, présentée dans le manuel de règlements, puis la création des personnages et des scénarios par les joueuses d'un groupe, puis finalement l'improvisation — la partie elle-même — durant laquelle les décisions spontanées et le résultat des dés « imposent » des nouvelles vérités sur l'univers du jeu.

Ainsi, le fait que le jeu de rôles soit le résultat d'une création partagée en différentes étapes ou rôles est accepté par plusieurs. Dans le cadre de cette étude, l'approche de Jessica Hammer sur la coauthorialité comme un processus de négociation de l'agentivité et de l'autorité entre différents textes et autrices nous

semble la plus pertinente. En effet, comprendre le jeu de rôles comme un texte collaboratif permet de cerner les motivations des joueuses pour modifier le jeu.

2.2.1 Les autrices des jeux de rôles sur table

Hammer (2007) argumente que la séance de jeu est le résultat de la collaboration d'au moins trois autrices, qui produisent au moins trois textes. L'utilisation que fait Hammer du terme « autrice » est basée sur son sens original de « fabricante » ou « créatrice » (Hammer, 2007, p.70).

L'autrice primaire crée le système et l'univers fictif du jeu. Les autrices primaires sont les conceptrices et les écrivaines des livres de règlements de jeux de rôles. Cette création délimite le monde fictif, mais ne raconte pas d'histoire en tant que telle (*ibid*, p.70-71). L'autrice secondaire prend le texte primaire et l'utilise pour bâtir une situation ou un scénario précis. L'autrice secondaire assume souvent le rôle de la meneuse de jeu : elle bâtit une histoire basée sur les limitations imposées par les choix créatifs de l'autrice primaire (*ibid*, p.71). Finalement, l'autrice tertiaire écrit le texte final en jouant. Les joueuses jouent un scénario précis dans le cadre d'un univers fictif donné et prennent des décisions à propos du scénario par l'entremise de leur personnage. Ceci inclut, au final, tout ce qui se déroule à la table : les joueuses qui prennent des décisions sur la classe et la race de leur personnage font partie de la « rédaction » de l'autrice tertiaire, tout autant que la décision d'attaquer ou non une créature magique (*ibid*, p.71).

Le nombre d'autrices et de textes qui influencent le texte final d'un jeu de rôles sur table peut varier. Dans son mémoire, Colin Stricklin (2017) étudie un cas où deux autrices se partagent les responsabilités de l'autrice secondaire. Patrick Renie, écrivain du module d'aventure *Battle for Bloodmarch Hill* (2015), propose un scénario à Troy Lavalée, meneur de jeu dans la baladodiffusion *The Glass Cannon Podcast*. À de multiples reprises, le meneur modifie des éléments de l'histoire, exerçant aussi un niveau de contrôle sur le scénario (Stricklin, 2017, p.34). Dans ce type de situation, plusieurs autrices secondaires se partagent la responsabilité d'inventer le scénario.

Parce que le texte des jeux de rôles est cocréé par plusieurs autrices, la question de qui a le « droit » de prendre des décisions est importante à considérer. Hammer utilise les concepts de l'agentivité (*Agency*) et de l'autorité (*Authority*) pour en discuter. Elle définit l'agentivité comme : « [...] la capacité d'une personne d'effectuer des actions dans un espace de possibilités » (Hammer, 2007, p.72, [notre traduction]) et l'autorité comme « [...] l'habileté d'imposer et de juger le résultat de ces actions » (*ibid.*, p.72, [notre

traduction]). Ces concepts sont interreliés : avec l'agentivité, une personne peut agir sur le texte et, avec l'autorité, une personne peut limiter ou modeler la façon dont les autres autrices peuvent agir sur le texte.

L'agentivité de l'autrice primaire permet de décider les procédures du système et les réalités diégétiques de l'univers du jeu. Dans D&D 5^e, les autrices du texte primaire ont par exemple décidé que le résultat des *Ability Checks* (tests de capacité) serait décidé avec le jet d'un dé à vingt faces et que le jeu se déroulerait dans un univers fantaisiste médiéval. La meneuse de jeu, pour sa part, utilise son agentivité pour créer des scénarios précis et pour les présenter aux joueuses. Les joueuses utilisent leur agentivité pour réagir au scénario proposé. Ainsi, chaque autrice contribue au texte ou à des éléments du texte afin de créer le texte final, soit la séance de jeu. Les limites créatives de chaque autrice sont négociées et varient de partie en partie et de groupe en groupe.

2.2.2 La négociation de l'agentivité avec le texte primaire

Les joueuses d'un groupe de jeu négocient plusieurs types d'agentivité. Hammer en énumère trois. L'agentivité du personnage (*Character Agency*) désigne l'agentivité des personnages dans le scénario. La capacité du personnage à soulever un objet dans l'univers du jeu, par exemple, est déterminée par ses statistiques (*ibid*, p.75). L'agentivité de la participante (*Participant Agency*) représente la capacité de chaque autrice d'affecter le déroulement de l'histoire. Les autrices peuvent ou non introduire de nouveaux éléments narratifs, des nouveaux personnages ou créer des revirements de situation. Si elles n'ont pas ce droit, elles ont une faible agentivité de participante (*ibid*, p.75). Finalement, Hammer note aussi la présence de l'agentivité sur le cadrage (*framework agency*). Selon Hammer, « *Framework agency refers to how primary authors share agency with these structured elements, and with structural elements that they create themselves such as the "social contract"* » (*ibid.*, p. 86). Tout ce qui est considéré comme possible au sein du jeu fait partie du cadrage.

L'agentivité sur le cadrage représente ainsi l'agentivité que les joueuses se donnent pour changer les règles, autant les règles du jeu que les règles sociales qui encadrent l'activité. Même si l'autrice primaire dicte la structure du cadrage du jeu, les autres autrices peuvent négocier le changement de certains éléments du cadrage dans leur propre partie. Les membres du groupe de jeu déterminent alors ensemble où s'arrête l'autorité des règlements du jeu en s'octroyant le droit de modifier des règlements ou des aspects du jeu.

2.2.3 Les préférences des joueuses

Les joueuses de jeux de rôles ne jouent pas toutes de la même façon et, donc, n'appliqueront pas les règles de la même façon. La communauté de conceptrices et de joueuses en ligne *The Forge* a formulé le *Big Model* entre 2001 et 2012 (White et al., 2018 ; Torner, 2018). Le *Big Model* est un cadre théorique avec l'objectif de créer une théorie unifiée sur la manière dont les jeux de rôles fonctionnent : les concepts vont de la création du contrat social dans une partie à la formulation des règlements de jeu (White, 2020, p.144-147).

Ron Edwards (2001), principal auteur du *Big Model*, argumente que la façon dont les joueuses résolvent les situations narratives en jeu varie entre trois pôles : *Gamism* (ludisme), *Simulationism* (simulationnisme ou simulation) et *Narrativism* (narrativisme ou narration). L'importance de chacun de ces pôles pour chaque joueuse est basée sur ses préférences personnelles et guide ses décisions et ses objectifs en jeu (Edwards, 2001). Selon cette conceptualisation, les différents groupes orientent leur expérience de jeu pour prioriser certains de ces pôles (White et al., 2018). Le pôle du ludisme se concentre sur l'aspect compétitif du jeu. Les joueuses qui le priorisent veulent *gagner* et formuler des stratégies pour éviter de perdre. Le pôle de la narration se concentre sur la production d'une « bonne histoire » via la participation des joueuses. Les joueuses qui priorisent la narration inventent des thèmes en jeu et prennent des décisions pour développer ces thèmes. Le pôle de la simulation, quant à lui, se concentre sur la création de vraisemblabilité en jeu. Les joueuses qui le priorisent prennent des décisions qui renforcent la logique interne de l'univers fictif (Edwards, 2001).

Selon le *Big Model*, les pôles créatifs permettent d'identifier ce que les joueuses d'un jeu de rôles souhaitent tirer de l'expérience, au-delà de l'amusement et de la possibilité de voir des amies (White, 2020, p. 153). Il est possible d'utiliser les concepts du ludisme, de la narration et de la simulation pour mieux comprendre les préférences des joueuses de chaque groupe et afin d'interpréter pourquoi elles modifient le système de D&D 5e.

En résumé, les jeux de rôles sont fondamentalement collaboratifs et plusieurs autrices produisent ensemble un texte lors du processus de jouer. Elles doivent négocier leur autorité et leur agentivité pour déterminer qui a le droit d'influencer la trame narrative décidée communale à la table. Par ce processus collaboratif, des groupes de jeu peuvent prendre la décision de modifier le cadrage, les règlements ou le contexte narratif de leur partie. Finalement, les préférences de chaque joueuse en ce qui

a trait à leurs pôles créatifs préférés nous permettent de conceptualiser comment ces préférences personnelles peuvent affecter la façon dont la création du texte est négociée.

2.3 La modification des règlements comme une forme d'appropriation

La modification des règlements s'apparente aux notions provenant de la sociologie des usages. Michel de Certeau, dans son livre *L'invention du quotidien*, met de l'avant l'étude des usages des objets et de l'environnement par les individus. Si les objets guident leur usage, chaque usage est unique à l'individu et à son contexte. Le sociologue Bernard Blandin résume la vision de Certeau :

Certeau, en s'appuyant sur les travaux concernant les usages de la langue, suggère donc deux hypothèses qui me paraissent fondamentales [...] : 1 / les usages n'existent qu'en tant qu'actions et comme actions, il n'y a donc pas d'usages sans acteur(s) identifié(s) ; 2 / il n'y a pas d'usage « générique », mais uniquement des usages contingents, produits de « bricolages » locaux, souvent remis en cause, à chaque fois réinventés. (Blandin, 2002, p.31)

De Certeau présente la métaphore de la marche en ville, illustrée dans son œuvre par Manhattan : si les « grandes décisions » ont déjà été prises, comme la disposition des rues ou les lois de zonage, les individus naviguent tout de même la ville avec leurs propres objectifs et en usant de stratégies et de tactiques individuelles. Les personnes usagères empruntent des raccourcis et manipulent la réalité fixe des objets par leur propre moyens (de Certeau, 1980, p.139-142). La sociologie des usages a été utilisée pour étudier les usagères vidéoludiques qui modifient l'interface du jeu en ligne *Mountyhall* (Boutet, 2010), mais nous pouvons aussi voir comment la sociologie des usages présentent l'usagère qui agit en fonction de l'information dont elle a accès et les contraintes qui la limitent. Les rôlistes, dans notre cas, apprennent à utiliser le jeu de rôle à leur façon et développent leur propres façons de faire. Les joueuses lisent les règles en diagonale, absorbant que le strict nécessaire pour jouer, développent leurs propres scénarios et univers fictifs et en inventent des nouvelles règles lorsque celles proposées ne leur plaisent pas.

L'appropriation représente l'espace de liberté interprétative et actionnelle des joueuses lorsqu'elles participent à un jeu. Tirée du domaine de la sémiotique, l'appropriation est le processus durant lequel une joueuse perçoit les signes visibles dans le jeu, les interprète puis traduit son interprétation en actions en jeu (Bonenfant, 2008). Comme avec les textes de Certeau, une joueuse doit faire usage, doit agir, pour que le jeu prenne place : « Si le joueur ne devait obéir qu'à des impératifs prédéterminés, sans avoir aucune latitude pour proposer des choix ou laisser aller le hasard, par définition, il n'y aurait pas de jeu » (Bonenfant, 2008, p.63). Ce processus d'interprétation est dynamique : une joueuse perçoit les systèmes

formels du jeu, puis les décortique selon son propre contexte et sa culture. L'appropriation est l'ensemble des « coups » joués par la joueuse qui interprète puis réagit à ces différents systèmes (Bonenfant, 2015, p.28). L'appropriation et le détournement vidéoludique ont été employés pour étudier les pratiques vidéoludiques (Roy, 2020) et les remédiatisations hors-jeu, comme les *fanfictions* et le contenu numérique (Barnabé, 2017).

L'interprétation d'un jeu est individuelle à chaque joueuse, certes, mais doit aussi être partagée avec les autres joueuses. Tous les jeux nécessitent de partager une interprétation commune des règlements : une joueuse ne peut pas « interpréter » que faire des pompes permet d'avancer son pion dans *Monopoly* si les autres joueuses roulent des dés : « Le joueur peut bien échafauder n'importe quelle hypothèse interprétative, il devra la confronter à la réalité des signes du jeu partagés socialement » (Bonenfant, 2015, p.33). Même en supposant qu'une joueuse invente ses propres règles en solitaire, elle ne peut pas jouer avec les autres : une partie du sens du jeu doit être partagée. « Plus encore, le jeu est issu d'une culture et s'inscrit toujours déjà dans un discours et dans une manière de penser qui influe sur l'interprétation du joueur avant et pendant son expérience de jeu » (*ibid*, p.36).

Ce concept d'appropriation, souvent employé pour aborder les jeux vidéo, s'applique aussi aux jeux analogiques, comme les jeux de rôles sur table. Nous comprenons la modification des règlements dans les jeux de rôles sur table comme des exemples d'appropriations de la part des joueuses. Les joueuses interprètent le jeu, leur situation narrative, puis inventent leurs propres solutions qui peuvent dévier des procédures proposées par le système de jeu. Ce concept se comprend donc à partir du contrat ludique accepté par les joueuses.

2.3.1 Le contrat ludique

« Le jeu commence là où une légalité ludique invente une légaliberté » dit le philosophe Colas Duflo dans *Jouer et Philosopher* (1997, p.220). Quand des personnes acceptent d'entrer dans le jeu, elles le font en se soumettant à ses règles, en acceptant de se lier dans ce qu'il appelle un contrat ludique :

[...] la première fonction du contrat ludique [est] d'instaurer le règne de la légaliberté. Le contrat ludique est l'acte par lequel le joueur abandonne sa liberté individuelle pour se soumettre à une liberté arbitraire qui produit la légaliberté ou liberté ludique que le joueur obtient en échange. (Duflo, 1997, p. 222-223)

Accepter de jouer à un jeu représente donc d'agir dans une légalité qui encadre les possibilités d'action de la joueuse : si la joueuse n'est pas libre de *tout faire* dans le cadre d'un jeu, elle gagne une marge de manœuvre à l'intérieur de celui-ci (Duflo, 1997, p.59-60).

Duflo désigne le jeu comme étant *conatus*, au sens spinoziste, donc un « effort pour persévérer dans son être et accroître sa puissance d'agir. Il s'agit pour la joueuse de toujours de se maintenir dans le jeu, et d'y développer sa puissance » (*ibid*, p.231). *Développer sa puissance* désigne ici l'habileté d'agir dans le jeu, et ne représente pas l'accumulation littérale de *puissance* en jeu. Dans les mots de Hammer, on dirait que les autrices veulent gagner en agentivité et en autorité : les joueuses désirent augmenter leur pouvoir d'action, mais, ce faisant, réduisent souvent celui des autres. Par exemple, capturer le cavalier de son adversaire aux échecs réduit sa puissance d'action et augmente la nôtre.

Or, Duflo voit le jeu de rôles comme un excellent exemple de jeu non compétitif : les joueuses contrôlent un personnage doté de statistiques qui mesurent leurs capacités. Lorsqu'elles perdent leur PJ, les joueuses perdent leur légaliberté : soit leur pouvoir d'action en jeu (*ibid.*, 232-233). Cette présentation du jeu de rôles comme exemple de jeu *conatus* est juste, mais limitée : Duflo perçoit ici ce type de jeu comme un « jeu de société », ignore la collaboration créative qui se déroule à la table (Hammer, 2007) et définit le contrat ludique comme étant principalement composé des procédures du système de jeu. Pourtant, le jeu de rôles n'est pas un jeu d'*agôn* (donc de compétition) et la meneuse a aussi sa propre légaliberté qui se manifeste complètement différemment de celle des joueuses.

Dans ce contexte, le contrat ludique d'un jeu de rôles est composé des règles du jeu, certes, mais doit aussi être compris comme un contrat ouvertement discuté, donc le cadre peut être négocié. Cette négociation possible des règles n'est évidemment pas nécessairement unique aux jeux de rôles : par exemple, des joueuses d'UNO peuvent discuter de quelles règles maison elles utiliseront pour leur partie. Cependant, la négociation de l'application du contrat ludique fait partie de l'expérience de jouer à un jeu de rôles : les joueuses de jeux de rôles négocient ouvertement si les règlements doivent être modifiés dans certaines situations. S'il est vrai que les elfes existent dans D&D 5^e, il ne suffit pour la meneuse que de dire : « les elfes n'existent pas dans mon monde » pour modifier le contrat ludique sans pour autant arrêter de jouer à D&D 5^e.

À cela s'ajoutent aussi des règlements sociaux à suivre dans le contexte de la performance d'un jeu de rôles. Puisque le jeu prend la forme d'un dialogue qui génère une trame narrative improvisée, ce que les

joueuses peuvent dire et faire fait implicitement partie du contrat ludique. Un exemple de ce type de règle sociale serait la proscription du *metagaming*, c'est-à-dire de jouer sa PJ sans faire usage de toutes les connaissances de la joueuse. Si une joueuse connaît la faiblesse d'un monstre parce qu'elle a lu le *Manuel des monstres*, mais que sa PJ ne connaîtrait pas cette faiblesse, certains groupes considèreraient d'agir sur cette connaissance comme une forme de tricherie. De la même manière, des joueuses peuvent empêcher d'aborder des sujets ou d'effectuer des actions problématiques (torture, violence sexuelle, etc.), des règles qui ne contreviennent pas aux *procédures* du jeu, mais qui contreviennent au contrat ludique. Si une joueuse refuse ces règles principalement sociales, elle pourrait être exclue, lui retirant sa légalité.

Ainsi, le contrat ludique d'un jeu de rôles est une entente entre les joueuses de « bien jouer » et qui est particulièrement ouverte aux négociations. Ce jeu de pouvoir entre les règlements du jeu, la meneuse et les joueuses donne aux jeux de rôles leur flexibilité d'appropriation et de détournement.

2.3.2 L'espace d'appropriation dans les jeux de rôles sur table

L'appropriation possible dans un jeu est notamment déterminée par l'étendue de l'espace d'appropriation qu'il propose. Cet espace d'appropriation est « [...] un lieu de reformulation et de reconstruction du sens où le joueur perçoit, interprète et médiatise le jeu pour ensuite y interagir. C'est l'espace de liberté nécessaire pour le joueur afin de s'approprier le jeu, le faire sien et devenir alors le créateur de sa propre expérience ludique » (Bonenfant, 2015, p.80-81). Dans son article de 2008, Bonenfant donne l'exemple de *Tetris* (Pajitnov, 1985), qui offre moins de possibilités en jeu qu'un jeu comme *World of Warcraft*. Parce que les actions possibles dans le jeu sont moins nombreuses, *Tetris* propose moins de possibilités interactives et de puissance créative que *World of Warcraft* (Bonenfant, 2008, p.64). Si ces exemples sont pointés vers l'espace d'appropriation des règles opérationnelles (donc des systèmes du jeu), Bonenfant souligne « [...] il y a aussi un espace d'appropriation dans l'interprétation même de ces règles et de leur application — ce qui transforme d'autant plus le jeu » (Bonenfant, 2010, p.84). Les joueuses peuvent devenir conceptrices du jeu en réinventant ou en transformant les règles :

Lorsque les joueurs conçoivent aussi une partie du jeu (par interprétation, usage, transformations des règles, mais aussi parfois grâce à l'ajout d'éléments), les occurrences nouvelles et imprévues sont multipliées de façon considérable, car en plus de l'émergence du système lui-même est ajoutée l'émergence de nouveaux contextes de jeu qui mènent vers de nouvelles expériences de jeu. (*Ibid.* p.85)

La chercheuse illustre ce point avec des jeux comme *The Sims* (Electronic Arts, 2000), où les joueuses ont l'espace d'appropriation pour inventer leurs propres façons de jouer. Cette idée de la joueuse-conceptrice s'applique autant aux jeux analogiques et aux jeux de rôles.

Si nous comparons les jeux de rôles sur table à un jeu de rôle vidéoludique comme *World of Warcraft*, nous constatons que ce dernier a un espace d'appropriation virtuellement moins étendu. Une joueuse d'un jeu de rôles sur table peut aisément imposer son interprétation sur les règles opératives du jeu. Comme mentionné plus tôt, une joueuse peut modifier le système de D&D 5^e en disant à voix haute que les elfes n'existent pas dans son monde. Ce type de modification n'est pas, en soi, unique aux jeux analogiques : le *modding*¹⁰ permet aux joueuses de modifier des jeux vidéo, par exemple. Cependant, dans un jeu non programmé, les procédures suggérées par le jeu ne sont pas appliquées par une machine, mais plutôt par une joueuse, ce qui inclut nécessairement l'application des règles à l'espace d'appropriation.

Contrairement aux jeux vidéo, les jeux de rôles n'ont pas de règles imposées par la programmation : l'espace d'appropriation n'est pas limité par la joueuse qui réagit à la programmation du jeu, mais plutôt par le sens commun du jeu partagé par le groupe de jeu. Modifier un jeu analogique se fait par consensus sans nécessiter de talents en programmation ou d'habiletés artistiques. La règle maison commune du jeu *Monopoly* que chaque joueuse réclame 400 \$ s'ils atterissent sur la case GO n'a pas de barrières matérielles à l'implémentation : il n'est pas nécessaire de réimprimer le manuel de règles pour que cette règle soit ajoutée au sens commun du jeu.

Selon Jon Peterson, le jeu de rôles existe dans une culture ludique où *Donjons et Dragons* est un double jeu : un jeu de conquête de donjons pour les joueuses et un jeu de conceptualisation pour les meneuses (Peterson, 2020, p.261). Depuis les débuts du genre, le jeu de rôles a des règles malléables et qui laissent place à la créativité : un sens partagé au sein duquel les joueuses se perçoivent habilitées à ignorer les règlements lorsqu'elles le jugent nécessaire. La meneuse, en inventant un scénario pour l'aventure, s'approprie le jeu. Les joueuses, en réagissant au scénario proposé, prennent des décisions, qui s'imbriquent plus ou moins bien dans les procédures proposées et, se faisant, s'approprient le jeu. Les jeux

¹⁰ Le « *modding* » est l'acte de modifier un jeu préexistant puis de distribuer la modification (appelée « *mod* »). Les *mods* peuvent inclure des personnalisations simples, des corrections de bogues ou même des refontes de la jouabilité du jeu (Barnabé, 2017, p.315-316).

de rôles sur table offrent donc un espace d'appropriation virtuellement plus grand qu'un jeu de rôle vidéoludique (Bonenfant, 2010).

Virtuellement plus grand parce que l'espace d'appropriation peut être limité par la façon dont chaque groupe négocie l'application des règlements. Par exemple, le *railroading*, un terme qui désigne des parties de jeux de rôles où la meneuse restreint grandement le rôle narratif des joueuses dans l'aventure (White et al., 2018), limiterait les appropriations possibles de la plupart des joueuses autour de la table. De la même façon, un groupe qui invente constamment de nouvelles règles pour représenter les actions des joueuses se doterait d'un espace d'appropriation plus grand. L'espace d'appropriation des jeux de rôles est donc *potentiellement* plus grand, modelé par l'interprétation et les actions des joueuses autour de la table.

Les jeux de rôles ont donc un espace d'appropriation qui se caractérise par la présence d'un système que les joueuses s'approprient pour créer leur propre scénario, un univers fictif et pour intégrer des règles opératives drastiquement différentes du jeu original si elles le souhaitent. Deux groupes de jeu peuvent s'approprier le jeu de façon radicalement différente, mais jouent tout de même à D&D 5^e : une structure de base est conservée et donne un certain sens au jeu.

2.3.3 Le détournement

Fanny Barnabé, dans sa thèse sur le détournement dans *Pokémon*, présente le détournement comme la réutilisation d'un élément médiatique pour créer une autre forme d'art (2017, p.5). Cette réutilisation d'une œuvre existe sous une panoplie de formes selon le média original : en musique, on y associe plusieurs pratiques comme le *remix*, le *sampling* et le *mashup*, ou au cinéma les vidéos parodiques, le dessin de fan (*fanart*) ou l'écriture amatrice (*fanfiction*), pour ne nommer que ces exemples (2017, p.5). Le détournement n'est pas par définition une action « marginale » ou « hors-norme » et peut plutôt se comprendre comme un spectre allant de la procédure attendue (lire un livre, écouter un film) à l'usage de l'objet comme un outil pour produire quelque chose de différent (écrire une *fanfiction*, une parodie d'un film, etc.).

Comme nous l'avons abordé, Hammer présente le jeu de rôles comme la création d'un texte à plusieurs niveaux, et ce même si ce texte collaboratif n'est produit que pour le plaisir des joueuses assemblées (Hammer, 2007). Barnabé souligne que ce ne sont pas nécessairement des autrices qui produisent les

détournements vidéoludiques, mais plutôt des joueuses. Ceci entraîne une relation différente avec le média : « Le rapport entre le jeu vidéo et le détournement n'est donc pas seulement un rapport d'imitation ou de transformation, mais aussi un rapport matriciel : le jeu constitue un espace de création au sein duquel le détournement peut naître » (Barnabé, 2017, p.11).

Afin de déterminer le jeu dit « normal » des détournements, Barnabé emprunte à Triclot le concept du « *play* modèle. » Le *play* modèle est « [...] un hypothétique joueur “standard” et honnête, qui joue à un jeu comme il a été conçu pour être joué » (Triclot dans Barnabé, 2017, p.33). Le *play* modèle, inspiré du lecteur modèle en littérature de Umberto Eco, désigne comment la joueuse doit développer une compétence « grammaticale » et « encyclopédique » du jeu pour collaborer avec le texte et le faire fonctionner (Eco dans Barnabé, 2017, p. 34). Barnabé note que les jeux donnent la possibilité d'être « réécrits » et que le détournement et le *play* modèle sont « [...] deux pôles étant plutôt reliés par un continuum allant de l'usage du jeu le plus respectueux de la structure du *game* (le plus proche du *play* modèle) à sa reconfiguration la plus totale » (Barnabé, 2017, p.49).

Dans l'introduction du *Manuel des joueurs* de D&D 5e, les auteurs soulignent : « L'aventure représente le cœur du jeu. C'est une histoire avec un début, un milieu et une fin. ». Les trois piliers d'une aventure sont mis de l'avant : l'exploration, les interactions sociales et les combats (Mearls et Crawford., 2014b, p.1-5). Ainsi, les auteurs de D&D 5e présentent leur *play* modèle :

Une meneuse qui crée une « aventure » et qui joue avec les joueuses, qui incarnent des personnages héroïques. Le *play* modèle de D&D 5e, selon les livres de règlements, se base ainsi sur les concepts d'une *aventure* dans un univers *fantaisiste* composé d'explorations, d'interactions sociales et de combats et qui respecte l'univers implicite et les règlements de D&D 5e. L'aventure se déroule dans un univers fantaisiste avec de la magie qui prend la forme de sortilèges avec des niveaux, ainsi que des « races » distinctes comme des elfes et des nains avec des caractéristiques distinctes. Le groupe de jeu utilise les règlements fournis dans le *Manuel des joueurs* pour résoudre les situations imaginées par la Meneuse, avec la possibilité d'improviser une règle temporaire si le groupe arrive à une impasse.

Barnabé étudie différents types de détournements, divisés en deux grandes catégories (*ibid*, p. 106). Le détournement par le *play* représente les détournements dans la manière de jouer. Elle nomme les *let's play*, le *speedrun*, le *tool assisted speedrun* comme des exemples de détournements par le *play*. Les détournements du *game*, pour leur part, désignent : « [...] toutes les pratiques créatives qui s'emparent d'éléments constitutifs de l'objet-jeu et les réagencent pour produire une œuvre nouvelle » (*ibid*, p.106). Elle nomme les *fanfictions* et le *modding* comme des exemples de détournements par le *game*. Le

détournement par le *play* et le détournement par le *game* dans les jeux vidéo restent des concepts pertinents dans le contexte d'une analyse des pratiques des joueuses de jeux de rôles sur table. Nous pouvons identifier une variété de pratiques détournées qui s'apparentent par analogie aux pratiques détournées identifiées par Barnabé.

Les *let's play* (donc des joueuses qui s'enregistrent en train de jouer à un jeu vidéo pour le publier sur une plateforme comme YouTube) et les *machinimas* (des œuvres vidéo produites en utilisant le moteur du jeu comme outil de production) s'apparentent aux *Actual Plays* de jeux de rôles, un des phénomènes les plus visibles qui entourent la popularisation récente des jeux de rôles. Dans les *Actual Plays*, un groupe de joueuses jouent au jeu de rôles, et interfacent donc avec les règles du jeu comme une joueuse typique. Cependant, comme une *let's player*, le groupe adopte aussi des pratiques de spectacularisation et une posture ancrée dans la production d'une œuvre artistique. Durant un *Actual Play*, les joueuses jouent à D&D 5^e, mais l'utilisent aussi comme un moteur dramatique pour générer une œuvre distincte. *Critical Role* et *Dimension 20* racontent une histoire avec D&D 5^e, de la même façon que *Rooster Teeth* présente une histoire dans un *machinima* en utilisant les jeux *Halo*.¹¹

Si le « *speedrun* » est fondamentalement impossible dans un jeu de rôles, on peut le comparer avec la façon dont certaines joueuses « jouent avec les règles » en analysant les règles et en créant des personnages qui maximisent leur efficacité. Autrement dit, à la place de jouer au jeu comme entendu, ces joueuses trouvent et partagent en ligne les meilleures configurations d'options de personnages pour maximiser l'efficacité théorique d'un PJ. Par exemple, la communauté Reddit /r/3d6¹² est à propos de bâtir des personnages de D&D 5^e jugés « viables », où les joueuses fouillent dans les livres pour créer des personnages puissants.

Quant aux *fanfictions*, elles se comparent à un détournement du *game* étudié par Barnabé (2017, p.245-308), aux histoires dramatisées que les joueuses de D&D 5^e partagent à propos de leurs aventures. Adapté de la tradition des *War Stories* des jeux de guerre, les joueuses de D&D partagent depuis les années 1970 leurs histoires dans des fanzines (Peterson, 2020), puis sur des forums et maintenant aussi en format vidéo sur Tiktok et YouTube.

¹¹ <https://www.youtube.com/c/criticalrole>, <https://www.youtube.com/@dimension20show> et <https://www.youtube.com/roosterteeth>, consulté le 7 janvier 2025.

¹² <https://www.reddit.com/r/3d6/>, consulté le 27 novembre 2024.

Le *modding* et le *hacking*, comme détournements du *game* (Barnabé, 2017, p.315-361), s'apparentent aux règles maison, qui sont, d'un côté, inventées et appliquées par des meneuses amatrices dans des contextes privés et, de l'autre, partagées en ligne dans des communautés de rôlistes (voir chapitre 1). Dans le cadre de cette recherche, ce type de détournement sera le plus aisément identifiable et le plus commun dans notre étude. La création des règles maison s'apparente au *play* transformateur nécessaire pour produire un *mod* (ibid, 2017, p.335). Cependant, « *modder* » un jeu de rôles sur table, si l'on peut dire, peut se produire dans l'immédiat selon les besoins narratifs du moment, ou lorsque les joueuses tentent de trouver une solution à un problème perçu avec le *game*.

Nous avons présenté le détournement comme une pratique où l'usagère utilise une œuvre pour en produire une nouvelle. Cette pratique détournée doit être distincte du *play* modèle d'un jeu. Nous avons ensuite identifié le *play* modèle de D&D 5^e : une meneuse qui crée une « aventure » et qui joue avec les joueuses, qui incarnent des personnages héroïques. Nous avons ensuite identifié plusieurs pratiques de détournements qui s'apparentent par analogie aux détournements vidéoludiques identifiés par Barnabé.

2.3.4 Changer les règlements : appropriation ou détournement ?

Dans cette section, nous avons d'abord abordé l'espace d'appropriation des jeux de rôles basé sur les écrits de Bonenfant, puis le détournement ludique selon Barnabé. Nous avons touché au jeu de rôles comme un type de jeu avec un espace d'appropriation vaste qui inclut notamment que la meneuse prenne parfois le rôle de conceptrice. La question se pose alors : dans un contexte où l'appropriation du jeu de rôles est vaste et créative, comment distinguer l'appropriation habituelle du détournement ?

Comme Barnabé, nous devons établir « un point de bascule », un critère minimal qui nous permet de séparer le *play* dit « typique » du détournement. Pour sa thèse, Barnabé considère les pratiques qui mènent à la production d'une œuvre comme marqueur minimum du détournement (Barnabé, 2017, p.49). Comme nous avons vu, ce point de bascule aurait pu être employé dans le cadre d'une étude sur les jeux de rôles : les types de détournements de jeux de rôles mentionnés précédemment ont des formes médiatisées.

Cependant, nous souhaitons observer pourquoi les joueuses dites « standards » de D&D 5^e détournent les règlements et, dans ce contexte, les détournements ne sont que rarement transformés en textes tangibles. L'aspect analogique et amateur du jeu de rôles produit une pratique de détournement majoritairement

orale : d'expérience personnelle, la plupart des pratiques détournées peuvent exister dans le sens commun de chaque groupe de jeu. Il serait même parfois contreproductif pour un groupe d'amies de prendre le temps de rédiger leurs pratiques détournées : pourquoi mettre au propre un document *Google Docs* ou un fichier PDF lorsque la meneuse peut *modifier* D&D 5^e en déclarant à voix haute que les elfes n'existent pas dans son monde ? Plus encore, étudier les détournements *observables* dans les communautés en ligne ne répondrait pas à notre question de recherche : un détournement publié aura souvent été mis en forme et motivé par une recherche d'approbation des pairs et de performativité, des facteurs qui ne se manifestent pas de la même façon dans une partie privée. Nous ne pouvons donc pas nous limiter au critère de Barnabé pour comprendre pourquoi les joueuses de D&D 5^e détournent les règlements.

Plusieurs pratiques créatives que la meneuse du jeu peut effectuer, comme la création d'un univers fictif, de monstres et d'objets magiques propres au groupe, sont appropriatives. Ces pratiques ne sont pas *nécessairement* détournées : inventer le nom d'un village dans le scénario d'une campagne ne contrevient pas au *play* modèle que nous avons établi. Cependant, nous devons considérer ces pratiques appropriatives puisqu'elles sont en elles-mêmes des motivations de détourner le *game* et le *play*. Une meneuse qui souhaite créer son propre univers fantaisiste pour sa partie s'approprie le jeu, mais si elle décide d'inventer un monde *où les elfes n'existent pas*, son appropriation l'a amenée à détourner D&D 5^e.

Il en va de même pour la création de monstres, d'objets magiques et de diverses modifications personnalisées qui s'insèrent dans les règles : le jeu prévoit officiellement cette possibilité et propose des règlements pour le faire dans le *Manuel du maître* (2014a, p.263-289). Ces pratiques sont donc difficilement détournées. Cependant, la volonté de créer des options de personnages personnalisés peut mener une joueuse à inventer des mécaniques, des systèmes ou des habiletés qui ne sont pas imprimées dans le jeu original, créant ainsi des détournements.

Nous pouvons donc établir un point de bascule pour les détournements du *game* : les joueuses détournent le *game* lorsqu'elles ajoutent, modifient ou coupent une procédure imprimée dans le livre de règlements principal de D&D 5^e. Nous pourrions visualiser les détournements du *game* en imaginant un *Guide du joueur* de D&D 5^e annoté et modifié : certaines sections découpées au ciseau, d'autres rayées et réécrites, des notes dans les marges et des pages supplémentaires glissées entre les pages. Dans le cadre de cette

étude, donc, un détournement du *game* est une règle adoptée par le groupe qui contrevient directement ou qui ajoute aux procédures suggérées par le livre de règlements de D&D 5^e.

Le point de bascule est plus difficile à établir pour les détournements du *play* (donc de la *façon* de jouer). Il existe une grande variété de pratiques de jeu qui ne contreviennent pas au *play* modèle établi plus tôt. Par exemple, un groupe qui choisit de jouer des aventures courtes de quelques sessions ne détourne pas plus D&D 5^e qu'un groupe qui joue une aventure continue chaque semaine régulièrement pendant deux ans. Les joueuses peuvent aussi prendre la décision de jouer complètement en ligne avec des plateformes comme *Roll20* ou *Virtual Tabletop*, ou d'intégrer des outils numériques comme de la musique et des feuilles de personnages numériques. Ces choix sont des exemples notables d'appropriation : des joueuses qui utilisent leur liberté d'action pour adapter l'expérience de jeu de D&D 5^e à leurs réalités matérielles, leurs préférences et leurs intérêts. Ces métadécisions sur la façon de jouer à D&D 5^e ne sont pas des détournements du *play*, en notre sens. Les joueuses jouent tout de même une aventure fantaisiste, qu'elles communiquent via une plateforme comme *Discord* ou qu'elles le fassent en personne. Il relèverait d'une décision arbitraire de notre part que de délimiter un format de séance, une liste d'équipement électronique et un type d'aventure précis et les déclarer comme « la bonne façon » de jouer. Après tout, il serait légèrement absurde de considérer que faire jouer de la musique en jouant au jeu de société *Root* (Werhle, 2018) serait un détournement.

Nous devons tout de même trancher les types de pratiques qui relèveraient du détournement du *play*. Pour ce faire, nous avons relevé trois exemples de pratiques qui seraient des détournements du *play*. Dans la série *Actual Play Critical Role*, le meneur, Matthew Mercer a parfois recours à la règle « *How do you want to do this?* » selon laquelle la joueuse qui porte le dernier coup de décrire le coup ultime contre un adversaire. La joueuse est invitée à prendre le contrôle de la narration le temps d'un instant et de décrire comment son PJ trucidé le vilain. Cette règle ne relève pas du système du jeu, mais bien d'une pratique de distribution du contrôle narratif, où une joueuse est habilitée à temporairement narrer une séquence dramatique. Un autre exemple de détournement du *play* serait ces pratiques de communication qui permettent de structurer l'aventure. Par exemple, la « session 0 » est une pratique populaire selon laquelle la meneuse et les joueuses se rassemblent pour une séance *avant* de commencer l'aventure afin de discuter du jeu et créer les PJ. Un autre exemple : les outils de sécurité, comme le *Lines and Veils*. Initialement publiée dans le supplément *Sex and Sorcery* (Edwards, 2003) du jeu de rôles sur table *Sorcerer* (Edwards, 2001), cette règle indique que les joueuses et la meneuse signalent le contenu qu'elles ne

veulent pas voir durant l'aventure, et ce, peu importe la raison (phobie, traumatismes, etc.) La pratique s'est ensuite répandue dans les communautés rôlistes, même dans les parties qui n'ont pas *a priori* de thèmes problématiques. Ces deux dernières pratiques sont des méthodes pour les joueuses de communiquer *à propos* de la partie, mais ne font pas partie du jeu attendu du *play* modèle de D&D 5^e. Ce sont des exemples de négociations semi-réglées du contrat ludique entre les joueuses du groupe.

Ces trois exemples relèveraient, à notre sens, de détournements du *play*. L'« *How do you want to do this ?* » est un échange du contrôle narratif qui ne relève pas des procédures du jeu, alors que la séance 0 et les outils de sécurité sont des pratiques *à propos* du jeu, mais qui ne font pas partie du jeu. Nous jugeons donc être détournement du *play* les pratiques non réglées, semi-réglées ou ritualisées effectuées par les joueuses en rapport au jeu de rôles, mais qui ne relèvent pas de l'application des règlements de D&D 5^e.

En somme, les joueuses de D&D 5^e interprètent le contenu du texte primaire et bâtissent une compréhension de la manière dont elles veulent appliquer les règlements du jeu. L'application des règlements fait partie des responsabilités des joueuses, ce qui génère un espace d'appropriation virtuellement plus grand que dans un jeu vidéo. Lorsque les joueuses se révèlent insatisfaites des procédures suggérées, elles peuvent modifier l'expérience, en détournant le *game* ou le *play* du jeu, afin d'adapter leur expérience à leur style de jeu préféré.

2.4 Conclusion du cadre théorique

Dans ce chapitre, nous avons d'abord abordé les règlements des jeux de rôles comme un système composé de procédures et comme un univers fictif. À ces définitions, nous avons ajouté des notions clés, comme l'incomplétude des règlements et la place de l'immersion dans les jeux de rôles sur table. Nous avons ensuite abordé la cocréation du texte des jeux de rôles sur table comme le résultat de la négociation entre au moins trois autrices. Ces autrices négocient pour délimiter le droit de chacune de modifier les événements en jeu. Finalement, la modification des règlements est conceptualisée comme étant une manifestation de l'appropriation ludique et un détournement possible de l'expérience de jeu (le *game* et le *play*) à partir d'un contrat ludique entre les joueuses.

CHAPITRE 3

MÉTHODOLOGIE

Dans ce chapitre, la méthodologie proposée pour ce projet de recherche est présentée. Les méthodes de collecte de données, les critères de sélection établis pour les participantes, le déroulement du terrain d'étude, les stratégies pour encoder les données ainsi que les précautions éthiques déployées sont détaillées.

3.1 Approche méthodologique générale

Le présent projet de recherche a pris la forme d'une recherche qualitative exploratoire. Tel qu'abordé dans la problématique, les raisons qui mènent les joueuses de jeux de rôles à détourner les règlements sont peu explorées dans la littérature académique. La recherche qualitative exploratoire nous semblait ainsi la plus appropriée pour cette recherche. Ce type de démarche vise à combler une lacune dans la recherche et à clarifier des concepts inexplorés :

La recherche exploratoire permettrait ainsi de baliser une réalité à étudier ou de choisir les méthodes de collecte des données les plus appropriées pour documenter les aspects de cette réalité ou encore de sélectionner des informateurs ou des sources de données capables d'informer sur ces aspects. (Trudel et al., 2007, p.37)

Une démarche exploratoire nous permettait de récolter des données pertinentes afin de préparer d'éventuelles recherches sur le même sujet. Afin de récolter directement des données sur les motivations des joueuses quant à la modification des règles, la méthode jugée la plus appropriée était l'entretien de groupe.

3.2 Méthodes de recherche

3.2.1 Méthode principale : entretiens de groupe

Notre principale méthode de récolte de données a été l'entretien de groupe. Cette méthode permettait d'étudier la manière dont les participantes parlaient de leurs propres pratiques et encourageait les discussions entre les participantes à l'entretien (Kitzinger et al., 2004). Ce choix s'est imposé en partie

parce que les jeux de rôles sur table sont joués en groupe. L'opinion seule de la meneuse du jeu ou d'une des joueuses ne nous aurait pas permis de comprendre l'entièreté du phénomène étudié.

Dans le chapitre deux, nous avons vu que l'application des règles d'un jeu de rôles est le résultat d'une négociation entre la meneuse, les joueuses et le contenu du livre de règles (Hammer, 2007). Une modification des règlements n'est « valide » que si le groupe accepte de l'intégrer à leur jeu. Dans l'optique de répertorier différentes raisons et différents facteurs qui mènent un groupe à accepter des règlements inventés ou des pratiques divergentes, nous avons donc penché vers une méthode qui permettait de récolter les opinions du groupe de jeu entier en même temps, recréent ainsi artificiellement le contexte de négociation. S'il est vrai qu'un entretien de groupe ne permet pas d'observer directement la négociation des règlements, elle permet de récolter des données sur le résultat de ces négociations et la perception des participantes.

Trois groupes de jeu ont été sélectionnés pour cette recherche. Les groupes sélectionnés étaient composés de joueuses (hommes et femmes) de D&D 5^e qui se conformaient à nos critères de sélection (voir 3.3). Les groupes de jeu sélectionnés avaient la possibilité d'effectuer leur entretien de groupe en personne ou à distance, selon leurs préférences et leurs disponibilités.

Les entretiens de groupe étaient semi-dirigés afin d'assurer que les participantes puissent s'exprimer sur les thématiques à l'étude. Un guide d'entretien a été généré afin d'animer la discussion. Les joueuses des groupes de jeu étaient appelées à discuter de leurs expériences avec le groupe, à partager leur interprétation des règles et à identifier comment et pourquoi elles modifiaient (ou non) les règlements du jeu à l'étude. Cette méthode nous a permis d'observer comment les participantes négocient le cadrage entre l'autrice primaire (livres), les autrices secondaires (meneuses du jeu) et les autrices tertiaires (joueuses). L'entrevue de groupe a donc représenté la principale méthode de collecte de données pour répondre aux questions de recherches formulées.

3.2.2 Méthodes secondaires

La méthode principale était accompagnée de deux autres méthodes de récolte de données, qui ont préparé les entretiens de groupe avec les groupes de jeu sélectionnés. Préalablement à l'entretien, les participantes avaient pour tâche de remplir un questionnaire en ligne et étaient encouragées à enregistrer, de manière facultative, une de leurs séances de jeu.

Tout d'abord, les membres des groupes sélectionnés devaient remplir un questionnaire en ligne, où elles pouvaient partager leurs expériences préalables avec le système de jeu, leur exposition à des communautés (en ligne ou non) de D&D 5^e, leurs expériences avec le groupe et leur avis sur le rôle des règlements en jeu. Ce questionnaire était composé d'une vingtaine de questions, dont la majorité était à choix de réponse et certaines à court développement (voir Annexe A). Pour les questions sur les préférences personnelles, les opinions et la description de la campagne en cours des participantes, une échelle de notation de 1 à 4 a été employée avec des énoncés à noter (où typiquement 4/4 indique très en accord et 1/4 indique être en désaccord). Les réponses des participantes à ces questions nous ont permis de dresser leur profil et d'identifier si des expériences passées influençaient leur façon d'interpréter les règles du jeu ou leur façon de détourner les règles du jeu. De plus, les participantes ont été appelées à préciser leur opinion des règlements en général, leur style de jeu préféré et leur perception de l'usage des règlements dans leur groupe. Le questionnaire a été produit avec le logiciel LimeSurvey hébergé sur les serveurs de l'UQAM.

Nous encourageons aussi les participantes à enregistrer au moins une de leur séance de jeu entre le moment de leur recrutement et celui de leur entrevue de groupe. Cette troisième technique était présentée comme facultative aux participantes. Un groupe nous a fourni une séance enregistrée que nous avons écoutée. Nous avons pris en note des moments où les pratiques des joueuses semblaient dévier des règlements prescrits par le texte primaire. Ces moments identifiés ont servi à formuler des questions pour le groupe, à alimenter les discussions durant l'entretien de groupe et à mieux saisir les opinions des participantes à propos de leur utilisation des règles.

3.3 Critères de sélection des participantes

Trois groupes de joueuses de D&D 5^e francophones du Québec ont été sélectionnés dans le cadre de cette recherche. Les groupes devaient être composés d'au moins 4 joueuses de 18 ans et plus (meneuse de jeu incluse). Quoiqu'il soit possible de jouer à D&D 5^e avec des groupes plus petits, nous avons ciblé des groupes de cette taille afin de récolter plusieurs points de vue durant les entretiens de groupe.

Le nombre de trois groupes a été déterminé puisqu'il permettait de comparer et contraster une variété de pratiques, sans pour autant surcharger la démarche exploratoire de la recherche. Les membres des groupes sélectionnés habitent au Québec pour des raisons logistiques, notamment pour l'aisance de transport (en cas d'entretien en présence) et pour éviter le décalage horaire (en cas d'entretien en

vidéoconférence). De plus, au moins deux des trois groupes sélectionnés devaient être mixtes, afin de tenir compte des réalités des hommes et des femmes.

Les groupes devaient jouer à D&D 5^e au moment du recrutement. Ce critère de sélection a facilité la comparaison des données récoltées entre les différents groupes et a favorisé l'analyse de détournements similaires et les interprétations des mêmes règlements par différents groupes. Ce critère nous a apporté son lot de défis, notamment en réduisant la quantité de groupes de jeux de rôles qui pouvaient être recrutés pour la recherche. La popularité actuelle de D&D 5e, mentionnée dans la problématique, a cependant réduit l'impact négatif de ce critère.

De plus, les joueuses des groupes de jeu sélectionnés devaient avoir joué ensemble à D&D 5^e durant au moins six mois. Ceci permettait aux groupes étudiés d'avoir eu le temps de se familiariser avec les règles du jeu et donc d'avoir des opinions plus élaborées sur le cadrage que celles-ci imposent. Ce critère a cependant été appliqué de manière flexible et des exceptions ont été acceptées si la cohésion du groupe a été maintenue durant les six derniers mois. Par exemple, une nouvelle joueuse qui s'est jointe au groupe ou qui a remplacé une des autres joueuses ne disqualifiait pas un groupe qui, sinon, joue à D&D 5^e depuis six mois ou plus. L'historique récent de chaque groupe a été demandé et pris en compte dans notre analyse.

3.4 Recrutement des groupes de jeu

Les groupes de jeu ont été recrutés grâce à des publications sur diverses communautés sur Facebook (voir Annexe A). Les publications effectuées à des fins de recrutement ont été publiées dans des communautés francophones actives qui s'affichent comme provenant du Québec. À la suite des appels lancés sur ces communautés, nous avons répondu aux questionnements des groupes intéressés pour les informer des principales caractéristiques de la recherche. Les groupes qui ne répondaient pas aux critères de sélections ont été écartés.

3.5 Déroulement de la collecte de données

Les données employées pour ce mémoire ont été collectées en janvier et février 2023. Les trois groupes de jeu sélectionnés ont d'abord été contactés par courriel et informés des détails de la recherche. Après avoir obtenu le consentement des participantes, le questionnaire préentretien en ligne a été acheminé par courriel (voir Annexe A). À cette étape, les membres des groupes ont fourni des pseudonymes ainsi que des informations sur leur partie actuelle de D&D 5^e. Les pseudonymes remplacent le nom de chacune des participantes durant le reste de la recherche et dans les chapitres subséquents.

Les questionnaires préentretiens ont été remplis avant la planification des entretiens semi-dirigés, car ces données préalables ont été analysées afin d'adapter chaque entretien aux pratiques et préférences de chaque groupe. Notamment, lorsque les joueuses ont déclaré utiliser des règlements détournés dans le questionnaire, nous en avons pris note et adapté notre grille d'entretien légèrement pour assurer un suivi et pour approfondir ces points (voir Annexe C). De plus, un des groupes a fourni un enregistrement d'une de ses séances de jeu. Cet enregistrement a été visionné et été pris en considération pour préparer l'entretien de ce groupe.

Nous avons ensuite organisé les entretiens semi-dirigés avec les trois groupes sélectionnés. Ces entretiens ont eu lieu en février 2023 soit en visioconférence avec l'aide du logiciel Zoom (dans le cas des groupes 1 et 3) ou en personne dans le cas du groupe 2. Ce dernier groupe s'est déplacé et l'entretien s'est déroulé dans un laboratoire spécialisé sur le campus de l'UQAM. Les entretiens des trois groupes ont duré entre une heure trente et deux heures et ont pris la forme d'une discussion ouverte à propos des pratiques des joueuses. Un joueur qui avait consenti à participer était absent durant l'entretien avec son groupe. Étant donné que le groupe respectait tout de même nos critères de recherche, nous avons procédé à l'entretien.

Les entretiens ont tous été enregistrés en double afin de s'assurer d'avoir une copie de sauvegarde, en cas de problème. Pour les deux entretiens en ligne, nous avons employé l'outil d'enregistrement intégré au logiciel de visioconférence Zoom ainsi que le logiciel d'enregistrement OBS. Pour l'entretien en personne, les caméras et les micros du laboratoire ont été utilisés ainsi que l'outil Dictaphone d'un téléphone intelligent.

3.6 Corpus

Le terrain proposé pour cette recherche nous a permis de récolter un corpus de données complet qui nous a informés sur la forme que prend le phénomène à l'étude. Le questionnaire en ligne était la première source de données collectées sur les participantes (voir Annexe A). Ces données nous ont permis d'établir un profil des participantes et des groupes de jeu sélectionnés. Parallèlement, les séances de jeu enregistrées par les groupes de jeu ont été étudiées en profondeur avec des questions formulées durant les entretiens de groupe (voir Annexe B).

Les entretiens de groupe représentent la vaste majorité du corpus et ont été recopiés en verbatim, afin de procéder à l'analyse. Lorsque ce processus de transcription était complété, les enregistrements des

entretiens de groupe et des séances de jeu ont été effacés de manière sécuritaire avec un logiciel spécialisé selon les recommandations du Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPE) de l'UQAM.

3.7 Analyse des données

Nous avons employé l'analyse de contenu pour étudier les verbatims des entretiens de groupe et les résultats des questionnaires en ligne. L'analyse de contenu est comprise comme étant :

[U]n ensemble de techniques d'analyse des communications visant, par des procédures systématiques et objectives de description du contenu des énoncés, à obtenir des indicateurs (quantitatifs ou non) permettant l'inférence de connaissances relatives aux conditions de production/réception (variables inférées) de ces énoncés. (Bardin, 1977, p.43)

Ainsi, notre objectif était de faire ressortir des indicateurs fréquents ou significatifs qui nous aideraient à répondre à nos questions de recherche. À cette fin, une grille d'encodage initiale, basée sur le cadre théorique, a été employée pour analyser les données du corpus de manière déductive. Durant l'analyse, des nouvelles catégories et codes pouvaient émerger, cette fois de manière inductive. La grille d'encodage initiale a ainsi pu être modifiée de manière itérative, afin d'assurer qu'elle représente les réalités, les points de vue et les pratiques des participantes. Les composantes du corpus ont été analysées et encodées avec l'aide de cette grille évolutive. Le logiciel NVivo (QSR International, 2022) était l'outil employé pour l'encodage des différentes données du corpus.

3.8 Considérations éthiques

La collecte des données de ce projet de recherche s'est faite auprès de sujets humains. À cet effet, des précautions ont été prises pour assurer la dignité humaine des participantes et limiter les risques possibles auxquels elles auraient pu s'exposer. La certification suivant la formation FER-2022 du Groupe en éthique de la recherche (GER), recommandée par le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPE) de l'UQAM, a été obtenue. Une demande de certification éthique fut déposée auprès du CERPE et a été acceptée avant le début du recrutement. L'ensemble des démarches a également été encadré par Maude Bonenfant, directrice de recherche.

Certaines mesures ont aussi été prises pour assurer de la protection de la vie privée des participantes. Comme mentionné dans la section 3.5, les participantes étaient appelées à fournir des pseudonymes et la

liste des correspondances des identités n'était accessible qu'au chercheur et sa directrice. Les données générées durant le terrain étaient ainsi entièrement anonymisées. Les enregistrements des séances de jeu dans les demeures privées des participantes sont restés confidentiels. Ces enregistrements ainsi que ceux des entretiens de groupe ont été effacés de manière sécuritaire avec un logiciel lorsque des verbatims ont été produits.

3.9 Conclusion de la méthodologie

Dans ce chapitre, nous avons présenté la méthodologie pour ce projet de recherche. Nous avons opté pour une approche qualitative et exploratoire dont les données proviennent principalement de trois entretiens semi-dirigés avec des groupes de jeux de rôle. Nous avons ciblé des groupes de jeu de D&D 5^e et avons récolté des données par l'entremise de questionnaires en ligne, d'un enregistrement d'une séance de jeu fourni par un groupe et d'une longue discussion semi-dirigée. Finalement, nous avons encodé et analysé le contenu de ces entretiens enregistrés de manière inductive, afin d'adéquatement représenter la grande variété de raisons, motivations et contextes qui ont mené les trois groupes à l'étude à détourner D&D 5^e.

CHAPITRE 4

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Ce chapitre présente les données collectées dans le cadre de notre recherche. Chaque section débute avec une description d'un des groupes sélectionnés, qui inclut une présentation de chaque joueuse, un résumé de leurs façons de percevoir les règles et le *play* modèle de D&D 5^e. Ensuite, nous présentons les préférences individuelles des joueuses du groupe.

Considérant la variété de types de détournements identifiés, une catégorisation des modifications des règlements a été développée en parallèle de l'encodage des verbatims. Nous identifions cinq catégories : les modifications mécaniques, les modifications de procédures, les modifications aux options de personnage, les modifications de type rituel et les modifications hors table (figure 1).

Les modifications de types « mécaniques » sont des mécaniques de jeu complètes (composées de plusieurs procédures) ajoutées ou retirées de D&D 5^e par les groupes sélectionnés. Un exemple de ce type de modification serait de remplacer une mécanique de D&D 5^e comme la création de potions magiques par une nouvelle règle maison.

Les modifications de types « procédures » sont des modifications apportées à une procédure particulière déjà présente dans D&D 5^e. Ce type de modification ne retire pas l'existence de la mécanique. Plutôt, la procédure elle-même est substituée par une autre. Un exemple de ce type de modification serait de changer le type de dégâts qu'un type d'arme particulier effectue : l'arme en elle-même « reste », mais un des éléments associés est détourné.

Les modifications de type « options de personnages » sont des ajouts ou des retraits d'éléments du jeu qui ne changent pas les procédures ou les mécaniques du jeu. Concrètement, ce type de modification représente comment les joueuses intègrent des éléments comme des nouvelles classes pour les PJ, des nouveaux sorts, des objets magiques maison ou l'ajout de races aux options disponibles aux joueuses du groupe. Ces modifications sont plus près de l'appropriation que du détournement et ont la caractéristique de « respecter les règles » du jeu puisqu'elles sont conformes au cadre imposé par les règlements D&D 5^e. Le concept même que chaque PJ a une « classe » est acceptée, même si le groupe en ajoute des nouvelles.

Même si ces modifications se rapprochent du détournement, le raisonnement qui mène les différentes joueuses à ajouter ou supprimer des options de personnages sont révélateurs.

Les modifications de type « rituels » sont des règles sociales codifiées qui affectent la façon de jouer à D&D 5^e. Ces modifications peuvent inclure des façons de négocier le contrôle narratif ou des pratiques réglées comme la création du passé du personnage-joueur.

Les modifications de type « hors de la table » sont des pratiques qui influencent la façon de jouer au jeu de rôles qui sont mis en œuvre à l'extérieur de la partie. Des joueuses qui discutent de secrets avec la meneuse entre les séances de jeu ou lorsque la meneuse donne des choses à faire aux joueuses entre les séances seraient des exemples de modifications hors de la table.

Tableau 1 Types de modifications

Type de modification	Définition	Exemple
Détournements du <i>game</i>		
Mécanique de jeu	Ajout ou retrait d'une mécanique : un ensemble de procédures qui représentent une partie du système.	Ajouter un système d'alchimie, remplacer la distribution d'expérience aux PJ.
Substitution de procédure	L'ajout, le retrait ou la modification d'une procédure précise dans un système.	Modifier le dégât d'une arme, remplacer la façon dont le dégât d'un coup critique est calculé.
Options de personnage	Ajout, retrait ou modification des classes, races, objets ou sortilèges accessibles aux PJ. Modifier les options de personnage respecte le cadre imposé par le texte primaire (l'existence même des classes, races, objets et sortilèges).	Ajouter une race accessible aux joueuses, enlever une classe du jeu, ajouter des sortilèges magiques.
Détournements du <i>play</i>		
Rituels	Une pratique sociale codifiée ou semi-codifiée qui affectent la façon dont le groupe joue à D&D 5 ^e .	Récapitulatif commun, négociation du contrôle narratif.
Hors de la table	Pratique sociale codifiée ou semi-codifiée en dehors du contexte ludique et en dehors de la partie.	Garder des secrets sur son PJ, outils de sureté.

Les joueuses des groupes étudiés détournent ainsi le *play* modèle de D&D 5^e de plusieurs façons. Les groupes identifiés détournent parfois le texte avec des modifications mineures, mais introduisent aussi des pratiques sociales normées et des mécaniques complexes. Dans ce chapitre, nous concluons chaque portrait de groupe avec la liste des modifications des règlements identifiées durant la recherche basée sur la catégorisation ci-dessus. Chaque détournement identifié est accompagné d'un résumé de la

modification elle-même et d'un résumé des raisons mentionnées par le groupe pour détourner le jeu de cette façon.

4.1 Portrait du groupe 1

4.1.1 Présentation du groupe et de la campagne

Groupe 1 est un groupe de jeu de D&D 5^e composé d'un meneur et de 5 joueuses (dont un qui n'a pas participé à la recherche). Eryck est le meneur dans cette partie, mais certains joueurs ont mentionné qu'ils participaient aussi à une autre partie où le joueur Laniel85 était meneur. Le groupe a commencé à jouer ensemble dans la partie d'Eryck il y a moins d'un an et s'est rencontré partiellement en ligne. Brida est la plus récente joueuse, puisqu'elle a rejoint quelques séances après le début de la campagne.

Le groupe est généralement nouveau à D&D, avec une ou deux exceptions, Eryck et Zratch, qui jouent aux jeux de rôles depuis plusieurs années. Eryck, le meneur, a débuté il y a longtemps, mais ne jouait plus depuis plusieurs années. Cette partie était pour lui un retour au passe-temps après plusieurs années de pause. Les joueuses du groupe 1 n'ont pas joué à d'autres jeux de rôles que *Donjons et Dragons 5^e* ou aux éditions antérieures de D&D.

Tableau 2 Présentation des joueuses du groupe 1

Pseudonyme	Expérience avec D&D	Expérience avec d'autres jeux de rôles	Joue avec le groupe	Connaissance des règles	Contenu en ligne consommé
Brida	Moins d'un an	Non	Moins d'un an	Connait un peu les règles (2/4)	YouTube (RPG Su'Iside)
Eryck	Entre cinq et dix ans	Non	Moins d'un an	Connait suffisamment les règles (3/4)	Facebook (groupes).
Itham	Moins d'un an	Non	Moins d'un an	Connait suffisamment les règles (3/4)	YouTube, Tiktok, Facebook (groupes).
Laniel85	Entre un ou deux ans	Non	Moins d'un an	Connait suffisamment les règles (3/4)	YouTube (RPG su'Iside, Critical Role), Facebook (groupes).
Zratch	Plus de dix ans	Non	Moins d'un an	Connait beaucoup les règles (4)	YouTube, Reddit, Facebook.

Groupe 1 décrit sa partie actuelle comme étant plus centrée autour du combat que du *roleplay*. Eryck, le meneur, explique :

Eryck : [00:08:08] Je dirais qu'on est à 80/20 : combat versus *roleplay*. J'en ai mis un petit peu plus de *roleplay* dans les deux dernières séances, surtout dans la dernière. Je commence à en intégrer un peu plus. Au début, c'était difficile. J'ai de l'expérience en impro qui fait que je suis quand même capable, mais au début, je ne me sentais pas à l'aise. Je leur ai dit à la première séance : « Vous allez être sur un chemin de fer, puis vous avancez. » Là le *roleplay* commence à embarquer un petit peu plus, mais au début c'était pas mal plus 90/10.

Le contenu de la campagne présente aussi un élément d'exploration de donjons. Les joueuses décrivent comment chaque personnage-joueur croit en une divinité différente. L'aventure du groupe 1 consiste à explorer le temple de chacune des divinités de l'univers avec des casse-têtes, des combats et des éléments d'exploration.

Dans le questionnaire préentretien, les joueuses du groupe 1 mettent de l'avant que leur partie contenait beaucoup de combats et que les combats n'étaient ni trop faciles ni trop difficiles. Le groupe était divisé sur la moralité dans leur campagne : la moitié des joueuses notent 2/4 (donc une moralité plus noire et blanche que grise). En moyenne, les joueuses disent éviter les thèmes sérieux et que la campagne ne contient pas de ligne thématique précise. Le groupe joue principalement pour le plaisir. La campagne contient peu de jeu social avec des PNJ et les joueuses décrivent l'histoire comme étant linéaire. Les réponses aux questionnaires préentretien sont présentées en Annexe D.

La campagne du groupe 1 se déroule dans un univers fictif créé par le meneur pour cette campagne. Cet univers, qu'il nomme « Terre et Mer », est un univers où il y a peu de magie, avec beaucoup de thématiques maritimes et où les divinités sont importantes. Les choix de personnages sont limités par l'univers du jeu : Zratch mentionne que les membres du groupe ne pouvaient pas choisir d'être une magicienne ou une sorcière, par exemple. Le choix de limiter la présence de la magie dans cet univers concordait directement au niveau d'expérience du meneur. Eryck explique :

Eryck : [01:04:04] C'est parce qu'au début, comme je t'ai dit au début de l'entrevue, je ne me sentais pas à l'aise à gérer toute la magie et tout ça. C'est pour ça que j'ai créé un monde qui était très peu ouvert à la magie. [...]

Plus encore, il note que s'il avait à réécrire le monde aujourd'hui, il n'imposerait pas ce type de limitation, laissant aux joueuses la possibilité de choisir parmi toutes les classes et sous-classes du *Manuel du joueur*.

Lorsque questionnées sur leur relation avec les règles dans le questionnaire préentretien, les joueuses du groupe 1 se divisent nettement entre les options « Les règles existent pour être adaptées à chaque groupe de jeu » et « Les règles peuvent être changées quand elles représentent mal les actions des joueuses ». Groupe 1 considère donc la modification des règles comme une partie importante de jouer à Donjons et Dragons. Les joueuses se sont aussi exprimées dans ce sens durant l'entretien. Lorsque questionnées à savoir s'il y avait « une bonne façon » de jouer à D&D 5e, les joueurs Eryck, Itham et Laniel85 affirment qu'il n'y avait pas de bonnes façons de jouer au jeu. Itham et Eryck expliquent :

Itham : [00:21:01] Pour moi, les règles, ça fait un carré, mais tu fais ce que tu veux dans le carré. Si tu veux dévier un peu, c'est à la discrétion du DM. Je pense que c'est ça la force d'un DM, c'est d'être capable de dire « OK, ces règles-là, ça ne fait pas de sens. Je pense que mes joueurs n'ont pas de *fun* ». Le jeu n'est pas brisé parce que tu changes une règle. Mais il y en a des règles qui sont plus pertinentes que d'autres. Il y en a que si tu dévies trop, ça change la nature.

[...]

Eryck : [00:23:04] Je pense que les règles de D&D, c'est un peu comme un scénario de film. Je peux écrire un scénario de film et le donner à quatre réalisateurs différents et je vais avoir quatre films complètement différents. Voici le scénario, voici comment on joue à D&D. Après ça arrange-toi et fais ce que tu veux avec. Comme je dis, je pense qu'il n'y a pas de mauvaise façon de jouer.

En contre-exemple, le joueur Zratch présente un exemple absurde de « la mauvaise façon de jouer » et raconte une anecdote entendue sur la chaîne Youtube *RPG Su'l'Side*, à propos d'une meneuse qui imposait des choix de réponses aux joueuses lorsqu'elles discutaient avec une PNJ, à la manière d'un JdR vidéoludique. Zratch explique :

Zratch : [00:22:31] C'est ça, ça fait que quant à moi, c'est la mauvaise façon de jouer à D&D. Quand le DM, il prépare ça. Il peut y avoir du *railroading* parce qu'il a préparé une campagne, ça je suis d'accord, mais il devrait nous laisser répondre. Si on veut glander pendant 2 h en ville, ben improvise. Pas genre dire : « ah ben là il faut que tu répondes un de ces 4 choix-là,

parce que j'ai préparé quatre chemins. » [D&D] n'est pas *Dragon Age*, ou *Mass Effect*¹³ ou peu importe.

Laniel85 : [00:23:00] Oui, c'est ça. Le côté « jeux vidéo », c'est correct, mais je pense qu'en tant qu'humain, on peut répondre.

L'exemple de Zratch met l'accent sur la perte d'agentivité ressentie par les joueuses de ce scénario anecdotique. La meneuse qui monopolise des actions jugées être sous le contrôle des joueuses (dans ce cas-ci, la prise de parole) est jugée comme trop extrême, une *mauvaise façon* de jouer à un jeu comme D&D 5^e. L'exemple est présenté comme une perte d'agentivité abusive et qui dénature l'expérience de jeu.

Pour résumer, le groupe 1 est un groupe qui joue à D&D depuis quelques années dans une aventure principalement axée sur les combats et l'exploration.

4.1.2 Préférences des joueuses

Suivant la théorie du *Big Model* (Edwards, 2001), les joueuses du groupe 1 se positionnent comme principalement ludistes et intéressés par la simulation. Dans le questionnaire préentretien¹⁴, en lien avec l'aspect ludiste, les joueuses ont signalé avoir une préférence commune pour les combats difficiles. Elles essayent d'être essentielles à l'équipe, mais étaient plus divisées sur les questions des mécaniques complexes, du « *minmaxing* », sur la préférence entre régler des combats en combattant et à propos de tenter d'obtenir la victoire à tout prix.

En lien avec leurs préférences liées à la narration, les joueuses du groupe 1 ont répondu aimer créer des personnages avec une personnalité définie. Les autres réponses étaient plus divisées : Brida et Laniel85 étaient toutes deux moins narrativistes. Sinon, le groupe signale aimer créer des personnages avec des façons différentes de penser de la leur, inclure des thèmes narratifs complexes et mettre de l'avant ces thèmes narratifs. Le groupe était plus divisé sur la question de prendre des décisions sous-optimales, cependant.

En lien avec leurs préférences liées à la simulation, on remarque que les joueuses du groupe 1 sont très appréciatives de l'exploration de l'univers fictif, mais disent ne pas apprécier le réalisme. Toutes les

¹³ Deux titres de jeux vidéo.

¹⁴ Voir Annexe D pour les résultats complets du questionnaire préentretien du groupe 1.

joueuses ont répondu positivement à la découverte de nouveaux aspects du monde fictif, l'exploration de nouveaux lieux et la cohérence interne de l'univers fictif. Finalement, la majorité du groupe préfère changer les règles du jeu pour représenter des situations précises, sauf Eryck, le meneur, qui préfère légèrement que les règles ne changent pas.

4.1.3 Modifications des règlements constatées

Les modifications des règlements identifiées durant notre entretien semi-dirigé avec le groupe 1 sont présentées ci-dessous. En Annexe E se trouvent des citations pertinentes tirées du verbatim révélant les raisons de chacune des modifications identifiées.

Tableau 3 Détournements de D&D 5e identifiées chez le groupe 1

Mécaniques de jeu				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Casse-têtes physiques	Le meneur utilise des casse-têtes réels, comme des codes secrets à décoder, des énigmes et des objets physiques avec des indices.	Immersion et amusement.	Cohérence immersive.	Annexe E.1
Le D20 magique	Un dé avec des « 20 » sur tous les côtés. Le meneur distribue le dé lorsqu'une joueuse manque 3 jets de suite.	Éviter les moments où tous les jets échouent, récompenser les bonnes actions des joueuses.	Détournement de cohésion sociale d'amusement.	Annexe E.2

Substitution de procédures				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Jet avec avantage lorsque l'ennemi est encerclé	Deux alliés qui encerclent un ennemi ont plus de chance de toucher. Une règle optionnelle dans le <i>Guide des Maîtres de Donjons</i> .	Plus tactique. Habitude provenant de D&D 3.5 ^e .	Détournement de cohérence de système.	Annexe E.3
Coups critiques	La façon dont les coups critiques fonctionnent a été changée.	Augmenter la quantité de dégâts effectuée. Éviter les coups critiques décevants.	Détournement de cohésion sociale d'amusement.	Annexe E.4
Encombrement	Un halfelin qui a tenté de prendre un arc long a appris que l'arc traînerait sur le plancher les murs.	L'arc mesure plus que le halfelin (soucis de réalisme).	Détournement de cohérence immersive.	Annexe E.5

Options de personnages				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Création de personnages : statistique négative	Lorsque les joueuses créent les statistiques de leur personnage, elles doivent avoir une statistique à six (ce qui impose un malus lors des jets).	Chaque personnage a une faiblesse et ne peut pas exceller dans toutes les situations.	Détournement de cohérence immersive.	Annexe E.6
Pénalité aux statistiques d'une PJ lors d'un changement de personnage	Lorsque les joueuses du groupe veulent changer de personnage sans mourir, elles ont -1 dans leur pire statistique.	Punir les changements de personnages « inutiles » qui donnent plus de travail à le meneur.	Détournement de cohérence narrative.	Annexe E.7
Guide du Joueur seulement	Les joueuses sont limitées aux classes et sous-classes présentées dans le <i>Guide des joueurs</i> .	Plus facile pour le meneur à apprendre le jeu.	Détournement de cohérence de l'univers fictif	Annexe E.8
Objets magiques maison	Chaque joueuse du groupe obtient un objet magique inventé pour elle.	Fait partie de l'histoire.	Détournement de cohérence narrative.	Annexe E.9

Rituels				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
« How do you wanna do this ? »	Lorsqu'un ennemi important est éliminé, le meneur demande à la joueuse qui a porté le coup final de décrire l'attaque.	Amusant.	Détournement de cohésion sociale d'amusement.	Annexe E.10
Personnage-joueur du meneur	Le meneur a créé un personnage comme les joueuses, qui est parfois utilisé lors de la partie.	Remplacer un absent, garder les combats balancés.	Détournement de cohésion sociale logistique.	Annexe E.11
Récapitulatifs en début de séance	Avant chaque séance, les joueuses et le meneur récapitulent ensemble les événements précédents.	Se remémorer ensemble les événements de la séance précédente.	Détournement de cohérence narrative.	Annexe E.12

Hors de la table				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Collaboration entre les séances	Les joueuses et le meneur collaborent pour créer des événements durant les séances.	Créer des moments avec des conséquences narratives.	Détournement de cohérence narrative.	Annexe E.13
Création de l'univers collaborative	Les joueuses et le meneur communiquent pour prendre des décisions à propos de l'univers fictif.	Créativité	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe E.14

4.2 Portrait du groupe 2

4.2.1 Présentation du groupe et de la campagne

Groupe 2 est composé d'un meneur et de 5 joueuses. Le joueur François est le meneur dans cette partie. Le groupe est composé de joueurs qui jouent ensemble depuis plusieurs années à différents jeux de rôles (François, Simon et Daelion) ainsi que des joueuses qui se sont jointes au groupe plus récemment (Thilmia, Liz et Jimmy).

Le groupe a beaucoup d'expérience avec D&D 5^e et ses éditions précédentes. Deux joueuses, François et Thilmia, ont dit avoir entre 2 et 5 ans d'expérience avec D&D, Liz et Simon ont entre cinq et dix ans d'expérience avec D&D et Jimmy et Daelion ont plus de dix ans d'expérience. François a commencé avec d'autres jeux de rôles avant d'essayer *Donjons & Dragons*. En contraste avec les deux autres groupes sélectionnés pour la recherche, le groupe 2 joue à plusieurs jeux de rôles différents. Simon résume le style de jeu du groupe :

Simon : [00:50:35] [...] La campagne de [Mornorold] c'était une des meilleures dans mon livre à moi parce qu'elle était très courte, mais très forte en intensité, puis beaucoup de satisfaction sur le plan politique. C'est comme ça les campagnes à François, ce ne sont pas vraiment des campagnes qui durent longtemps, mais plutôt comme des saisons. Là on a pas mal juste fait des saisons un de différentes campagnes. Mais je pense qu'à moment donné, on va peut-être retourner dans les mêmes mondes, puis là, on verra.

Les membres du groupe 2 ont dit jouer à plusieurs styles de jeux de rôles sur table avec ce format d'aventures courtes. Dans le questionnaire préentretien et durant l'entrevue, les joueuses ont notamment signalé avoir joué ensemble à des jeux comme *Tales from the Loop* (Hintze et Stålenhag, 2017), *Ten Candles* (Dewey, 2015) et *Vaesen* (Egerkrans et al., 2022).

Tableau 4 Présentation des joueuses du groupe 2

Pseudonyme	Expérience avec D&D	Expérience avec d'autres jeux de rôles	Joue avec le groupe	Connaissance des règles	Contenu en ligne consommé
Daelion	Plus de dix ans	Oui ¹⁵	Moins d'un an	Connaît suffisamment les règles (3/4)	YouTube (vidéos humoristiques comme Viva la dirt), Facebook.
François	Entre deux à cinq ans	Oui ¹⁶	Moins d'un an	Connaît beaucoup les règles (4/4)	YouTube (XP to LVL 3, MCDM, Web DM), Reddit (r/DnDnext, r/DMAcademy, r/Dimension20...), Facebook, Discord (festival Draconis).
Jimmy	Plus de dix ans	Oui. Nous avons un groupe de <i>Vaesen</i> en cours. Quelques parties de Gurps dans le passé, <i>Ten Candles</i> .	Entre un ou deux ans	Connaît suffisamment les règles (3/4)	Instagram, Forum spécialisé.
Liz	Entre cinq et dix ans	Oui. Tales from the Loop, The One Ring, Ten Candles, one-shots variés.	Moins d'un an	Connaît suffisamment les règles (3/4)	Reddit.
Simon	Entre cinq et dix ans	Oui ¹⁷	Entre un ou deux ans	Connaît suffisamment les règles (3/4)	YouTube, Dropout.tv (Dimension 20).
Thilmia	Entre deux à cinq ans	Oui ¹⁸	Moins d'un an	Connaît beaucoup les règles (4/4)	YouTube (avis sur des classes/races, récemment à propos du OGL), Tiktok (anecdotes de parties ou tavernes et villageoise).

¹⁵ Daelion a commenté : « Oui. *Vaesen* : 2 ans. *Kids on Bikes* : 2 ans, *Ten candles* : 2 ans, *Fiasco* : 1 ou 2 fois depuis 2 ans, *Blades in the dark* : 1 ou 2 fois depuis 2 ans, *Légende des 5 anneaux* : 8 ans ? (mais ça fait plusieurs années que je n'ai pas joué), *Star Wars* : 1 fois il y a 2 ans, *Shadowrun* : quelques fois il ya plus de 4 ans, *Cops* : quelques fois il y a quelques années, *Werewolf* : pareil que cops. Et plusieurs autres, connus ou créé par des maîtres du jeu, mais les plus joués sont : D&D, *Vaesen*, *Légende des 5 anneaux*, *Kids on the loop*, *Ten Candles* ».

¹⁶ François a commenté : « Oui (pas nécessairement avec le même groupe) ! En ordre à peu près chronologique : *Les Terres de Légendes* (env. 2007-2008), *Donjon de Naheulbeuk* (2009-2010, puis 2015-2021), *Système D20 maison* (2018-2019), *Ten Candles* (2019 -), *Forbidden Lands* (2019-2021), *Root* (2020 -), *L'Appel de Cthulhu/Trail of Cthulhu* (2020 -), *Fiasco* (2020 -), *Blades in the Dark* (2020 -), *Vaesen* (2021 -), *Alice is Missing* (2021), *The One Ring* (2021 -), *Tales from the Loop* (2021 -), *Kids on Brooms/Kids on Bikes* (2022 -), *For the Queen* (2022 -), *Alien* (2022 -). »

¹⁷ Simon a commenté : « *Vaesen* (1-2 ans), *Ten Candles* (2 ans), *Call of Cthulhu* (3-4 ans), *Kids on Brooms* (1 an), *Tales from the Loop* (1 an), *Shadow of the Demon Lord* (4 ans), *Donjon de Naheulbeuk* (7-8 ans), etc. »

¹⁸ Thilmia a commenté : « Une campagne d'*Harry Potter*. Mais sinon on fait régulièrement du *Vaesen* et du *Tales from the Loop* ou d'autres one-shot quand tout le monde n'est pas dispo (*For the Queen*, *Ten candles*, *Kids on Brooms*, *One Ring*) »

Le groupe 2 décrit sa dernière campagne de D&D 5^e comme étant centrée autour du *roleplay*, avec moins de combats. Au moment de l'entrevue, cette aventure était terminée et le groupe jouait présentement une aventure avec le jeu de rôles *Vaesen*. Les joueuses ont affirmé ne seulement avoir fait qu'une poignée de combats (4 ou 5) durant la campagne de 12 séances. Durant la séance 0¹⁹, les joueuses du groupe 2 ont signalé au meneur ne pas aimer les combats « aléatoires » et qu'elles préféraient avoir moins de combats. François mentionne que les combats dans leur campagne étaient plus longs et plus étoffés au niveau des mécaniques.

Les joueuses ont décrit leur plus récente aventure comme une courte histoire dans un environnement urbain avec beaucoup de magie. Ceci était différent de la plupart des campagnes précédentes du groupe : Daelion mentionne que, normalement, les parties de D&D menées par François sont plus « réalistes », avec beaucoup moins de magie :

Daelion : [00:02:05] Bien. Après, ce qui était *cool*, c'est qu'on a déjà joué beaucoup de parties avec François comme maître du jeu et souvent la magie dans ses parties, surtout de D&D, est peu présente. Puis là cette fois-ci, c'était justement en opposition à ça. Vraiment là cette fois-ci, la magie, il y en a à tour de bras. Ça a changé un peu les dynamiques. D'habitude quelqu'un fait de la magie, c'est exceptionnel. Là tout le monde s'en fout dans l'univers, c'est comme « OK, c'est un mage de plus », ça a changé la dynamique globale.

Cette campagne, que le groupe 2 appelait « Medjaïlla », a duré une douzaine de séances. Le groupe a mentionné une autre campagne de D&D 5^e nommée « L'Outre-Nord », une ancienne campagne réaliste avec des mécaniques de survie et peu de magie qui se déroulait dans un environnement froid et hostile.

Dans le questionnaire préentretien, le groupe 2 a mis de l'avant que l'aventure contenait peu de combats, mais que ceux-ci étaient difficiles. Le groupe était divisé sur la question du « niveau de sérieux » à la table, avec la moitié des joueuses notant 2 sur 4 (plus sérieux que non), alors que Jimmy et Simon ont noté 3 sur 4 et que Thimia a noté 4 sur 4 (« nous jouons pour le plaisir »). Les joueuses du groupe ont signalé que les nuances de gris dominaient la moralité de l'histoire et que les joueuses touchaient des thèmes sérieux et définis. Elles ont confirmé que leur campagne contenait beaucoup de social avec des PNJ : quatre des cinq joueuses ont noté que leur campagne contenait beaucoup de cet élément. Le groupe 2 permet (sinon

¹⁹ La séance 0 est une modification du jeu selon laquelle les joueuses se rassemblent avant de jouer pour créer ensemble leurs personnages et discuter de leurs intérêts en lien avec la campagne. Un terme connu dans les communautés joueuses des jeux de rôles.

encourage) aussi les conflits entre les personnages-joueurs. La majorité des joueuses ont répondu que les personnages-joueurs entrent en conflit. Finalement, les joueuses ont décrit la campagne comme étant plus linéaire que « bac à sable. »

L'aventure du groupe 2 se déroule dans l'univers fictif modifié de la « *Terre de Fangh*. » *La Terre de Fangh* provient de la saga multimédia *Le Donjon de Naheulbeuk*, une série de feuilletons audio et de romans fantaisistes humoristiques qui parodient les jeux de rôles sur table. L'auteur de la série, John Lang, publie en 2009 une déclinaison de la série qui prend la forme d'un jeu de rôles sur table gratuit. Le jeu est mis à jour fréquemment depuis son lancement (Lang, 2024). François, le meneur du groupe 2, utilise l'univers de *Donjon de Naheulbeuk* depuis plusieurs années pour ses aventures de D&D. Le groupe mentionne notamment que la plupart des aventures de D&D auxquelles le groupe a joué se sont déroulées dans cet univers, mais que François avait modifié l'univers pour limiter la magie et augmenter le réalisme.

Lorsque questionnés sur leur relation avec les règles dans le questionnaire préentretien, Jimmy et Simon répondent que « les règles peuvent être changées quand elles représentent mal les actions des joueuses ». Les quatre autres ont répondu que « les règles existent pour être adaptées à chaque groupe de jeu. » Le groupe 2 considère la modification des règles comme une partie importante de jouer à Donjons et Dragons. Les joueuses se sont aussi exprimées en ce sens durant l'entretien. Lorsque questionnées s'il y avait « une bonne façon » de jouer à D&D 5^e, le joueur Daelion souligne que si les règles « bloquent le jeu » ou « brisent l'histoire », le groupe préfère les changer :

Daelion : [00:14:15] Puis le but, c'est que les règles servent à créer l'histoire en général, peu importe le jeu de rôles. Puis si justement ça bloque le jeu, ce n'est pas intéressant. Nous, dans notre groupe, on n'a personne qui va essayer d'exploiter les règles, juste pour être super puissant. Si ça brise l'histoire de jeu, on change les règles. Si j'ai un objet qui fait en sorte que plus personne ne peut me vaincre, ce n'est pas intéressant. On n'est pas porté à faire ça, et on ne sent pas non plus obligé de dire : « ah mais là c'est la règle, tu n'as pas le droit » parce qu'il n'y a personne qui essaie de faire ça de toute façon.

[...]

Simon : [00:15:07] Oui, bien moi, souvent ce que je dis, c'est que je n'aime pas les jeux de société parce que les jeux de société c'est souvent « le jeu, c'est les règles. » Les jeux de rôles pour moi, c'est entièrement différent parce que les règles sont là pour supporter l'histoire justement. C'est vraiment une gestion commune pour créer une histoire. Quand il y a un maître du jeu, il y a comme un back and forth, mais si c'est un jeu où est-ce qu'il y a moins la

présence du maître du jeu ? Bien là, c'est un peu comme tout le monde ensemble qui se sert des règles pour faire l'histoire.

[...]

Chercheur : [00:15:42] Puis, pour revenir à ma question d'avant, est-ce que vous pensez qu'il y a une bonne façon de jouer à D&D ? Est-ce qu'il y a une façon plus appropriée ?

Thilmia : [00:15:49] Ça dépend des groupes, je pense. Je pense qu'il y a des groupes qui préfèrent le combat et ça va plus être vraiment axé là-dessus.

Chercheur : [00:15:55] OK.

Daelion : [00:15:56] La bonne façon, c'est que le groupe soit d'un commun accord sur comment le faire. Il faut que ce soit une entente si tout le monde dit « mais nous on est vraiment, vraiment *by the book*, puis on ne sort pas des règles », puis que tout le monde est OK avec ça, bien, c'est correct. Si tout le monde est comme : « non les règles, on s'en fout », c'est correct aussi. Il faut que tout le monde soit d'accord, sinon personne ne va éprouver de plaisir, puis au final le but, c'est d'avoir du plaisir. C'est un jeu.

Le groupe est en accord avec cette interprétation, mais certains ont exprimé une position plus nuancée. Lorsque questionné sur la bonne façon de jouer à D&D 5^e, le joueur Jimmy compare les deux dernières éditions de D&D, soulignant la manière dont la cinquième édition de D&D est plus ouverte, comparée à D&D 4^e, qui était plus axée sur les aspects mécaniques et le combat. Durant la discussion sur le rôle des règlements de D&D 5^e, François, meneur du groupe 2, partage ses pensées sur la manière dont les règlements du jeu à l'étude encouragent certains scénarios :

François : [00:16:28] Je pense qu'il y a deux niveaux à Donjons. Il y a les règles, le détail des règles, puis ça, c'est quand même fluide et ajustable, mais il y a quand même, tu sais, la structure de *Donjons & Dragons* versus d'autres systèmes. Quand tu regardes le livre [de D&D], puis quand tu regardes les personnages par rapport à d'autres jeux de rôles auxquels on a joué comme *Vaesen*, *Donjons & Dragons* va donner *énormément* de capacités en combat et *énormément* de pouvoirs aux personnages. Puis ce sont toujours des pouvoirs qui sont décrits dans des termes mécaniquement très précis. Ça crée quand même une certaine situation, puis moi je le sentais un peu en tant que maître de jeu. C'est vrai, on peut faire *Donjons & Dragons* sans combat tactique, sans la carte, puis tout ça, mais si on ne le fait pas, bien, il y a énormément de trucs qui deviennent un peu compliqués pour rien. Est-ce que c'est pertinent qu'une décharge occulte prenne une action pour incanter, aille une portée de 120 pieds, puis que ça fasse un d10 de dégâts si on ne se donne pas la peine de se mettre sur une grille ? Quant à ça, on peut dire qu'on envoie un projectile magique dans la face de quelqu'un. Fin de l'histoire. Ça fait que pour moi, dans *Donjons & Dragons*, la structure du jeu fait en sorte que le combat est important. Ça donne des outils aussi pour créer certains styles de combats tactiques. La fois où est ce que vous avez embusqué le bateau par en dessous, par

exemple, c'est quelque chose qui est possible grâce aux règlements détaillés de *Donjons & Dragons*.

Pour résumer, le groupe 2 est un groupe de joueuses avec beaucoup d'expérience avec D&D et avec différents jeux de rôles. Le groupe joue plusieurs courtes aventures avec différents jeux de rôles, comme *Tales from the Loop* (Hintze et Stålenhag, 2017), *Ten Candles* (Dewey, 2015) et *Vaesen* (Egerkrans et al., 2022). Sa façon de jouer semble prioriser le jeu de rôles et la création d'une histoire au-delà de l'exploration ou du combat.

4.2.2 Préférences des joueuses

Suivant la théorie du *Big Model* (Edwards, 2001), le groupe 2 se positionne comme principalement narrativiste et ludiste. Dans le questionnaire préentretien²⁰, en lien avec l'aspect ludiste, les joueuses ont signalé une préférence commune envers les combats difficiles et l'utilisation des mécaniques complexes pour surmonter des défis. Le groupe est plus mitigé sur la question de la maximisation de la puissance des personnages et préfère résoudre des situations en jeu sans combattre : sur l'échelle de notation de 1 à 4, François et Thilmia ont noté préférer largement ne pas se battre (4/4), Daelion, Liz et Simon ont donné des notes plus mitigées (3/4), laissant Jimmy comme le seul qui préfère légèrement se battre pour résoudre des situations (2/4). La plupart des joueuses essaient d'être essentielles à l'équipe. Finalement, le groupe ne priorise pas la victoire à tout prix, préférant d'autres types d'objectifs.

En lien avec leurs préférences liées à la narration, les joueuses du groupe 2 ont répondu aimer créer des personnages avec une personnalité définie. Elles ont souligné éviter de prendre des décisions sous-optimales en combat pour des raisons narratives, mais elles étaient divisées sur la question de créer des personnages avec des personnalités distinctes de la leur. Le groupe 2 encourageait aussi largement les thèmes narratifs complexes dans ses aventures.

En lien avec leurs préférences liées à la simulation, les joueuses du groupe 2 sont très appréciatives de l'exploration de l'univers fictif et aiment découvrir des nouveaux aspects de l'univers du jeu, mais apprécient moins le réalisme. En effet, toutes les joueuses ont affirmé avoir des préférences pour la découverte de nouveaux aspects du jeu, l'exploration de nouveaux lieux et qu'elles préfèrent des univers fictifs cohérents. Cependant, les joueuses ont dit ne pas aimer les « règles réalistes », mais la majorité des

²⁰ Voir Annexe D pour les résultats complets du questionnaire préentretien du groupe 2.

joueuses aime « le réalisme », laissant présager que les joueuses aiment les univers vraisemblables, mais pas les règles avec une connotation « réaliste », comme la gestion du poids ou compter les munitions. Finalement, toutes les joueuses du groupe préfèrent changer les règles du jeu pour représenter des situations précises. Quatre des six joueuses ont noté 4 (je préfère largement changer les règles pour représenter la situation), alors que François et Simon ont noté 3 (je préfère légèrement changer les règles pour représenter la situation).

4.2.3 Modifications des règlements constatées

Les modifications des règlements mentionnées durant notre entretien semi-dirigé avec le groupe 2 sont présentées ci-dessous. En Annexe F, des citations pertinentes tirées du verbatim produit durant la recherche révèlent en plus de détails les raisons derrière chacune des modifications identifiées.

Tableau 5 Modifications des règlements de D&D 5e identifiées chez le groupe 2

Mécaniques de jeu				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Système d'expérience	Les joueuses reçoivent de l'expérience en répondant à des questions à la fin des séances. Inspiré du jeu de rôles <i>Vaesen</i> .	Plus facile de se remémorer des événements de la séance, plus intéressant que les méthodes dans D&D 5 ^e .	Détournement de cohésion sociale d'amusement.	Annexe F.1
Magie risquée	Dans la campagne « Outre-Nord », les joueuses qui faisaient de la magie devaient rouler un dé. Un échec du jet causait une perte de points de vie.	Évoquer un univers « <i>grimdark</i> » où la magie est dangereuse.	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe F.2

Substitutions de procédures				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Magie sauvage	La procédure entourant la fréquence de la magie sauvage (« <i>wild magic</i> ») a été modifiée.	Augmenter la présence de la mécanique.	Détournement de cohérence du système.	Annexe F.3
Sortilège personnalisé	Les joueuses ont modifié le type de dégâts d'un sort mineur (<i>firebolt</i>).	Mieux représenter le thème du personnage.	Détournement de cohérence narrative.	Annexe F.4
Garder une procédure même si elle est incorrecte par erreur	Les joueuses ont mentionné que si elles découvrent qu'elles suivaient une procédure incorrectement, mais que leur façon de faire était jugée mieux, elles préféraient garder la règle modifiée.	Préserver les mécaniques les plus satisfaisantes ou agréables à utiliser. Habitude.	Détournement de cohérence du système.	Annexe F.5

Options de personnage				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Objets magiques maison	Le meneur a créé des objets magiques maison pour les joueuses.	Aucune.	Détournement de cohésion sociale d'amusement.	Annexe F.6
Réécriture des classes pour enlever la magie.	Dans la campagne « Outre-Nord », le meneur a réécrit les classes de D&D 5 ^e pour remplacer les habiletés magiques.	Respecter l'univers fictif « <i>low magic</i> . »	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe F.7
Classes magiques retirées de la campagne.	Dans la campagne Outre-Nord, le meneur a retiré les classes qui utilisent la magie.	Respecter l'univers fictif « <i>low magic</i> . »	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe F.8
Magicien avec Métamagie.	Dans la campagne Outre-Nord, le meneur a réécrit la classe du magicien avec la capacité de faire de la « métamagie ».	Respecter l'univers fictif « <i>low magic</i> . »	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe F.9
Sorts avec usages élargis.	Dans la campagne Outre-Nord, magie modifiée : pas de sorts très détaillés.	Le meneur n'aimait pas à quel point la magie de D&D était codifiée.	Détournement de cohérence du système.	Annexe F.10
Limitations des races accessibles	Le meneur impose une sélection limitée de races accessibles aux joueuses.	Les autres races n'existent pas ou ne sont pas assez communes dans l'univers fictif de l'aventure.	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe F.11
Races sont des « origines »	Séparation des éléments « biologiques » de la race (taille, sens, certains bonus) et des traits « culturels » (habiletés).	Préférence du meneur : « ça a plus de sens. »	Détournement de cohérence du système.	Annexe F.12
Ennemis maison ou modifiés	Les ennemis affrontés sont souvent inventés de toute pièce. Leurs habiletés, armes, et pouvoirs sont modifiés.	Représenter l'idée du meneur.	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe F.13
Ressources de tierces parties	Le meneur utilise du contenu publié dans des guides de tierces parties (<i>Flee Mortals</i> de la compagnie MCDM).	Jugé de « meilleure qualité » que les monstres du <i>Manuel des Monstres</i> .	Détournement de cohérence du système.	Annexe F.14

Rituels				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Séance 0	Avant de commencer une campagne, les joueuses se rassemblent pour déterminer ensemble le concept de la campagne et créer leurs personnages.	Créer les PJ, établir les relations entre les PJ, créer le concept précis de la campagne.	Détournement de cohérence narrative.	Annexe F.15
Secrets sombres	Les joueuses créent ensemble des secrets à propos de leur personnage et à propos des personnages des autres joueuses.	Créer des situations mélodramatiques et des conflits entre les personnages-joueurs.	Détournement de cohérence narrative.	Annexe F.16
Lien entre les personnages	Durant la séance 0, les joueuses inventent des liens (familiaux, amicaux, etc.) entre leurs personnages.	Améliorer le <i>roleplay</i> durant la campagne.	Détournement de cohérence narrative.	Annexe F.17
Lines and Veils / X-Card	Un système de sécurité pour permettre aux joueuses de déclarer les choses qui les rendent inconfortables et de passer par-dessus.	Connaître d'avance les limites des gens et donner des outils pour éviter de les rendre inconfortables.	Détournement de cohésion sociale de méta-communication.	Annexe F.18
Joueuse invitée	Une amie des joueuses était en ville et s'est jointe à une séance de la campagne dans le rôle d'un PNJ.	Ajouter du chaos et un élément imprévisible à l'histoire.	Détournement de cohérence narrative.	Annexe F.19
Faire sortir le meneur	À un moment, les joueuses ont demandé au meneur de quitter la salle pour manigancer.	Éviter le <i>metagaming</i> et surprendre le meneur avec leur plan.	Détournement de cohérence immersive.	Annexe F.20

Hors de la table				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Collaboration entre les séances	Les joueuses et le meneur discutent lors d'une séance pour créer des événements précis durant les séances à venir.	Rendre plus immersives les discussions <i>roleplay</i> .	Détournement de cohérence narrative.	Annexe F.21

4.3 Portrait du groupe 3

4.3.1 Présentation du groupe et de la campagne

Groupe 3 est un groupe de jeu de D&D 5^e composé d'un meneur et de cinq joueuses. Le joueur avec le pseudonyme Sokka a le rôle de meneur dans ce groupe. Le groupe joue ensemble depuis un peu plus d'un an à D&D 5^e. D&D 5^e est le premier jeu de rôles de Crowcrowdeal et de Meggie. Le groupe a de l'expérience avec D&D 5^e et mentionne avoir joué à d'autres jeux de rôles. La plupart des joueuses déclarent avoir 2 à 5 ans d'expérience avec D&D et jouent en groupe depuis un ou deux ans. Zéphyr a répondu « entre cinq et dix ans », faisant de lui le joueur le plus expérimenté.

Les membres du groupe 3 mentionnent avoir joué à plusieurs jeux dans le questionnaire préentretien. Les joueuses P-A, Raine, Sokka et Zéphyr ont signalé avoir joué à la première édition de *Pathfinder* (Bulmahn, 2009), et P-A, Raine et Sokka ont dit avoir joué *Star Wars : Force and Destiny* (Little et Stewart, 2015) et la deuxième édition de *Traveller* (Sprange, 2016).

Tableau 6 Présentation des joueuses du groupe 3

Pseudonyme	Expérience avec D&D	Expérience avec d'autres jeux de rôles	Joue avec le groupe	Connaissance des règles	Contenu en ligne consommé
Crowcrowdeal	Entre deux à cinq ans	Non	Entre un ou deux ans	Connaît suffisamment les règles (3/4)	YouTube (idées d'optimisation).
Meggie	Entre deux à cinq ans	Non	Entre deux à cinq ans	Connaît un peu les règles (2/4)	Aucun
P-A	Entre deux à cinq ans	Oui Pathfinder 1e, Star Wars : Force and Destiny, Traveller 2e	Entre un ou deux ans	Connaît beaucoup les règles (4/4)	YouTube (idées d'optimisation).
Raine	Entre deux à cinq ans	Oui Star Wars : Force and Destiny, Traveller 2e	Entre un ou deux ans	Connaît suffisamment les règles (3/4)	YouTube (Critical Role), groupes Facebook (communautés LGBTQ+)
Sokka	Entre deux à cinq ans	Oui Star Wars : Force and Destiny, Traveller 2e	Entre un ou deux ans	Connaît beaucoup les règles (4/4)	YouTube, Reddit (<i>memes</i> et informations), groupes Facebook.
Zéphyr	Entre cinq et dix ans	Oui Pathfinder 1e	Entre un ou deux ans	Connaît suffisamment les règles (3/4)	YouTube (Critical Role, Es-tu Game, Naetherion)

Groupe 3 décrit sa partie comme étant balancée, avec la présence de social avec des PNJ, des combats et des thèmes sérieux. Lorsque nous avons souligné durant l'entretien que les réponses du questionnaire laissaient sous-entendre que la campagne avait plus de combats que de *roleplay*, le joueur Zéphyr a nuancé :

Zéphyr : [00:06:56] Je pense que c'est quand même 50/50. Parfois, on fait les conversations, puis parfois c'est un résumé de ce que le personnage dit. Je pense que c'est tout autant bien parce que ça fait avancer l'histoire aussi. Personnellement, moi j'aime beaucoup le *roleplay*, mais je pense qu'en faisant la pratique de décrire ce qu'un personnage pense, ça fait juste avancer le temps, puis on perd moins de temps de parenthèses.

La campagne a débuté comme un « *one-shot* », une aventure courte typiquement jouée en une séance. Le groupe de joueuses a cependant décidé de continuer l'aventure, ce qui a mené le meneur à développer davantage l'univers de la partie et l'intrigue :

Sokka : [00:03:01] Au début, c'était censé être seulement un *one-shot*. Finalement, ça s'est étiré un petit peu plus longtemps, mais ça a commencé dans le fond que chaque personne s'était réveillé dans une cellule, dans un endroit qu'elles ne connaissaient pas. [...] En sortant de la prison ils sont arrivés dans un genre de village et ils ne savaient pas ils étaient où exactement. Leur but est de sortir d'où est-ce qu'ils étaient. Ils n'étaient pas capables de connaître non plus l'emplacement.

Dans le questionnaire préentretien, le groupe 3 affirme que la campagne contenait une bonne quantité de combats difficiles. Le groupe met de l'avant qu'il joue pour le plaisir : cinq des six joueuses notent 3 sur 4 le fait qu'elles jouent plus pour le plaisir que « sérieusement ». Les joueuses du groupe ont signalé que les nuances de gris dominaient la moralité de l'histoire et que les joueuses touchaient des thèmes sérieux et définis. Elles ont confirmé que leur campagne contenait plus ou moins de social : 3 des joueuses répondent 2 sur 4 (leur partie contient peu de situations sociales avec les PNJ), alors que Crowcrowdeal note 3 sur 4 et que Zéphyr et Meggie notent 4 sur 4 la présence de situations sociales avec les PNJ. Le groupe était aussi mitigé sur la question des conflits interpersonnels, mais trois joueuses semblent pencher vers le fait que les personnages-joueurs entrent en conflit (2/4). Deux joueuses (Meggie et Sokka) notent qu'ils entrent en conflit avec la note maximale (4/4), et seulement un joueur (P-A) note 3 sur 4. Finalement, les joueuses ont décrit la campagne comme étant plus linéaire que « bac à sable. »

Les joueuses présentent leur campagne comme étant une campagne « horreur », qui se déroule dans une dimension mystérieuse. Les joueuses décrivent la présence de monstres rachitiques et étranges et le meneur a ajouté une mécanique de folie. Les joueuses explorent cette dimension afin de comprendre les indices laissés par le meneur de jeu et pour tenter de trouver une façon de la quitter.

Lorsque questionnés sur leur relation avec les règles dans le questionnaire préentretien, Crowcrowdeal et Raine répondent que « les règles peuvent être changées quand elles représentent mal les actions des joueuses » et les quatre autres répondent que « les règles existent pour être adaptées à chaque groupe de jeu ». Groupe 3 considère la modification des règles comme une partie importante du jeu *Donjons & Dragons*. Les joueuses se sont aussi exprimées en ce sens durant l'entretien. Lorsque questionnées s'il y avait « une bonne façon » de jouer à D&D 5^e, le joueur P-A souligne qu'il croit que la bonne façon de jouer est que tout le monde éprouve du plaisir :

P-A : [00:21:20] Je ne pense pas qu'il y ait une bonne ou une mauvaise façon de jouer. Je pense que la bonne façon de jouer, c'est la façon où tout le monde autour de la table éprouve du plaisir, et ça, ça va changer d'un groupe à l'autre. Même au sein d'une même partie, je pense que cette notion va à évoluer. [...]

Lorsque la discussion dévie sur le sujet du rôle des règlements dans un jeu comme D&D 5^e, Raine et Zéphyr ont un échange qui va dans le même sens :

Raine : [00:28:38] Je pense que c'est pour encadrer la pratique, pour donner une fondation pour que les joueurs sachent quoi faire. S'il n'y avait pas règle, ça serait comme n'importe quel jeu de *make believe* comme quand on était enfant. Je pense que les règles sont là pour encadrer. Je pense que c'est aussi quelque chose qui peut être changé. Ce n'est pas quelque chose qui est fixe et ça peut être adapté, comme P-A disait. La bonne façon, c'est que tout le monde ait du plaisir et ça va changer pour chaque personne et pour chaque groupe. Je pense que les règles sont là pour être adaptées aux gens, pas pour que les gens s'adaptent aux règles. Mais c'est sûr que c'est une vision en particulier de D&D.

Zéphyr : [00:29:23] Exact

Raine : [00:29:24] C'est un point de vue.

Zéphyr : [00:29:26] Personnellement, j'ai commencé à jouer à *Donjons & Dragons* en secondaire 1. Oh mon dieu, ça fait 8 ans ? J'ai commencé à jouer avec des règles qui — mon dieu — insensées ! Créées de toutes pièces. Ça fonctionnait très bien. Je me souviens avoir eu beaucoup de *fun*, autant de *fun* que j'ai en ce moment, avec des règles qui sont établies puis qu'on crée, etc. Je pense qu'on peut dire que *Donjons & Dragons*, c'est d'abord avant

tout un jeu et le jeu offre des règles qui sont libres au groupe de choisir. On peut prendre n'importe quelles règles ou en garder une seule. On s'en fout. Je pense que c'est un jeu de rôle. La base de tout ça, c'est d'avoir du *fun*. Puis les règles sont là pour avoir un encadrement [...] puis l'encadrement, il est libre d'être changé par tout le monde.

Le meneur du groupe 3, Sokka, souligne aussi comment il a dévié de D&D 5^e en créant un scénario d'horreur et avec des détournements qui renforcent cet aspect de son scénario. Lorsque questionné sur la mécanique détournée entourant la cloche, Sokka explique :

Chercheur : [01:26:52] La question que j'allais poser, c'est est-ce que cette modification-là — l'ajout du système de folie, le concept de la cloche — est-ce que ça respecte l'esprit de *Donjons & Dragons* selon vous ?

[...]

Sokka : [01:27:51] Si je peux mettre un point. Je pense que ça ne respecte pas l'histoire puis le *vibe*, je trouve. Selon ce que j'ai lu, le *DM's Guide* et tout, l'ambiance qui est proposée par *Donjons & Dragons*, selon les règles, selon le *lore* qui est inscrit, le but a l'air vraiment de rendre les joueurs, tu sais, héroïques comme des comme des paragons, genre de la justice ou peu importe. Vraiment des figures importantes qui vont finir par être super influentes. Je pense que j'ai un peu dévié de ça et vraiment fait un peu le contraire. Je les force à se remettre un peu en perspective puis faire comme « OK, je ne me ressentirais pas nécessairement comme le paragon super fort qui voit tout, tout vaincre. » Je pense que selon ce concept-là qui avait été amené par les règles justement le *lore* de D&D, moi, selon moi, je m'éloigne un petit peu.

Sokka identifie ici un aspect *play* modèle et comment l'aventure qu'il mène est détournée de ce que D&D 5^e encourage.

Pour résumer, le groupe 3 a une bonne expérience avec D&D et avec différents jeux de rôles. Leur style de jeu balance les différents piliers du jeu, comme l'exploration, les combats et les situations sociales.

4.3.2 Préférences des joueuses

Suivant la théorie du *Big Model* (Edwards, 2001) le groupe 3 se positionne comme balancé entre les différents axes du modèle *Gamism*, *Narrativism*, *Simulation*. Dans le questionnaire préentretien²¹, en lien avec l'aspect ludiste, les joueuses ont signalé une préférence commune envers les combats difficiles et les mécaniques complexes pour surmonter des défis. Le groupe aime généralement maximiser la puissance

²¹ Voir Annexe D pour les résultats complets du questionnaire préentretien du groupe 3.

de leur personnage (sauf pour Meggie et Raine). Le groupe préfère résoudre des situations en jeu sans combattre. La plupart des joueuses essayaient d'être essentielles à l'équipe. Le groupe ne priorise pas la victoire à tout prix, préférant la création d'une histoire intéressante.

En lien avec leurs préférences liées à la narration, les joueuses du groupe 3 ont répondu aimer créer des personnages avec une personnalité définie. Les joueuses ont souligné qu'elles évitent de prendre des décisions sous-optimales en combat pour des raisons narratives et étaient divisées sur la question de créer des personnages avec des personnalités distinctes de la leur. Groupe 3 encourage généralement les thèmes narratifs complexes dans leur partie (sauf pour P-A et Zéphyr, qui notent préférer inclure « un peu » de cet aspect). La majorité des joueuses note aussi aimer développer les thèmes narratifs à travers les actions en jeu, sauf pour P-A et Zéphyr, qui sont moins intéressés par cet élément.

En lien avec leurs préférences liées à la simulation, les joueuses du groupe 3 sont très appréciatives de l'exploration de l'univers fictif. Toutes les joueuses ont répondu positivement à la découverte de nouveaux aspects du monde fictif, l'exploration de nouveaux lieux et la cohérence interne de l'univers fictif. Les joueuses soulignent apprécier le réalisme, mais pas les règles avec une connotation « réaliste », comme la gestion du poids ou compter les munitions. Finalement, toutes les joueuses du groupe préfèrent largement changer les règles du jeu pour représenter des situations précises : 5 des 6 réponses ont la note maximale de 4 sur 4 (« Je préfère largement changer les règles pour représenter la situation »). Seul Crowcrowdeal n'est pas en accord avec le reste du groupe et laisse une note de 2 sur 4 (« Je préfère légèrement que les règles ne changent pas »).

4.3.3 Modifications des règlements constatées durant l'entretien

Les modifications des règlements mentionnées durant notre entretien semi-dirigé avec le groupe 3 sont présentées ci-dessous. En Annexe G, des citations pertinentes tirées du verbatim produit durant la recherche révèlent les raisons de chacune des modifications identifiées.

Tableau 7 Modifications des règlements de D&D 5e identifiées chez le groupe 3

Mécaniques de jeu				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Système de folie	Lorsque certains événements se déroulent, les joueuses tentent de résister aux effets de la folie. Si elles échouent, elles souffrent d'une conséquence aléatoire, alors que le personnage devient plus fou.	Faire partie de l'univers dans lequel la campagne se déroule. Mettre de la pression et créer du stress.	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe G.1
Composantes matérielles pour les sorts	La mécanique des composantes matérielles pour les sorts a été retirée.	Mécanique jugée inintéressante.	Détournement de cohésion sociale d'amusement.	Annexe G.2

Substitutions de procédures				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Système d'épuisement de OneD&D	Les joueuses ont utilisé le système d'épuisement de la nouvelle édition de D&D au lieu de la procédure de D&D 5 ^e .	Mécanique moins punitive pour pouvoir l'utiliser plus fréquemment.	Détournement de cohésion sociale d'amusement.	Annexe G.3
Modification du <i>Soulknife</i>	Une habileté qui permettait au joueur de rouler un jet à nouveau s'il échoue a été modifiée. Le joueur doit décider de rouler à nouveau sans savoir si son jet a échoué.	Le joueur voulait éviter le « <i>metagaming</i> », ne voulait pas savoir s'il avait échoué ses jets.	Détournement de cohérence immersive.	Annexe G.4
Jets de sauvegarde de mort secrets	Les jets de sauvegarde de mort (<i>Death Saving Throws</i>) roulés en secret.	Augmenter la tension lorsqu'un PJ tombe inconscient.	Détournement de cohérence immersive.	Annexe G.5

Options de personnages				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Ressources de tierces parties	Le meneur utilise du contenu publié dans des livres de tierces parties. Ajoute des options de classes, races et des créatures.	Avoir plus d'options pour les joueuses et le meneur.	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe G.6
Certains sorts sont plus difficiles à obtenir	Certains sorts de haut niveau ne sont pas accessibles normalement : une quête est nécessaire pour les obtenir.	Le meneur aurait de la difficulté à balancer les combats autour de ces sorts.	Détournement de cohérence du système.	Annexe G.7
Armes à feu	Certaines des joueuses utilisent des armes à feu, des armes avec des caractéristiques distinctes des armes typiques du jeu.	Lié à la classe choisie par un des joueurs.	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe G.8
Objets magiques maison	Le meneur crée des objets magiques personnalisés.	Balancer les PJ, créer des objets liés à l'histoire.	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe G.9
Augmenter statistiques d'une PJ	Le meneur a permis d'augmenter certaines statistiques de PJ lorsque demandé.	Permettre à la joueuse de multiclasser.	Détournement de cohésion sociale d'amusement.	Annexe G.10

Rituels				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
« How do you wanna do this ? »	Lorsqu'un ennemi important est tué, le meneur donne à la joueuse qui terrasse un monstre la possibilité de prendre contrôle de la narration pour décrire l'évènement.	Amusant.	Détournement de cohésion sociale d'amusement.	Annexe G.11
Information sur l'univers dans la forme de notes	Les joueuses apprennent sur l'univers du jeu à partir de notes trouvées sur des cadavres, des journaux privés, etc.	Évoquer les jeux <i>Souls-like</i> .	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe G.12
Récapitulatifs en début de séance	Le meneur demande aux joueuses de résumer ensemble ce qui s'est passé durant la dernière séance de la campagne.	Non mentionné.	Détournement de cohérence narrative.	Annexe G.13

Hors de la table				
Nom	Résumé	Raisons mentionnées	Type de détournement	Citations complètes
Rétroaction entre les séances	Le meneur a envoyé un formulaire en ligne pour savoir ce que les joueuses aiment et n'aiment pas.	Inspirer le contenu de la partie, avoir des éléments qui plaisent davantage aux joueuses.	Détournement de cohésion sociale de méta-communication.	Annexe G.14
Discuter les limites de chaque joueuse	Le groupe a mentionné avoir discuté des limites de chacune en lien avec l'horreur.	Éviter de rendre les membres du groupe inconfortables.	Détournement de cohésion sociale de méta-communication.	Annexe G.15
Création d'éléments de l'univers par les joueuses	Certaines joueuses ont développé des éléments de l'univers fictif avec le meneur en dehors de la table.	Pas directement mentionné. Notre hypothèse : élan de créativité d'une joueuse.	Détournement de cohérence de l'univers fictif.	Annexe G.16

4.4 Conclusion de la présentation des résultats

Concluons ce chapitre avec une première observation concernant le *play* modèle que les joueuses donnent à D&D 5^e. La plupart des joueuses n'ont pas imposé de définitions spécifiques à la bonne façon de jouer à D&D 5^e, sauf de souligner que la partie la plus importante est que les membres du groupe éprouvent du plaisir. Certains groupes choisissent de jouer plus selon les règles que d'autres, et ce n'est pas nécessairement mal. Par exemple, dans le groupe 2, les joueuses ont modifié la mécanique de la « magie sauvage » (annexe F.3) afin de l'utiliser plus fréquemment et le groupe 3 a substitué la mécanique de fatigue de D&D 5^e pour une version plus récente afin d'augmenter sa présence et rendre ses effets moins dévastateurs et donc moins désagréables pour la victime (annexe G.3). Dans ces exemples, les joueuses mettent de l'avant que les règles du jeu existent pour être adaptées aux préférences de chaque groupe. Les joueuses formulent ainsi une interprétation du *play* modèle qui priorise l'expérience du groupe avant le respect des règlements.

Si les joueuses présentent la bonne façon de jouer à D&D 5^e comme le fait que tout le monde éprouve du plaisir, certaines joueuses ont cependant identifié des limites qui seraient « la mauvaise façon de jouer ». Durant les conversations, les joueuses des groupes sélectionnés ont parfois exprimé être en désaccord avec certains types de modifications et avec certaines pratiques dans le cadre de D&D 5^e, et ce, même si nous n'avions pas directement abordé le sujet avec les joueuses. En général, les groupes sélectionnés ont affirmé qu'il n'y a pas vraiment de limites à D&D 5^e et que le jeu peut être adapté à toutes sortes d'expérience (cette opinion est plus présente dans les groupes 1 et 3).

Donc, lorsque questionnés sur ce qu'ils interprètent être la bonne façon de jouer, les groupes sélectionnés s'entendent pour dire qu'il n'y en a pas : D&D 5^e peut, et doit, être adapté aux préférences de chaque groupe. Les trois groupes sélectionnés ont aussi mis l'accent sur l'amusement de chacune des participantes et sur l'utilisation des règles comme outil pour maximiser l'amusement des membres du groupe. De cette façon, les joueuses respectent en grande partie le *play* modèle que nous avons formulé au chapitre 2, mais y ajoutent un élément important : D&D 5^e est un jeu d'aventures dans un monde fantaisiste composé de combats, d'exploration et de social *dont les règlements devraient être adaptés à chaque groupe.*

Il nous semble aussi pertinent de souligner que plusieurs modifications identifiées sont à cheval entre une appropriation et un détournement. En fait, plusieurs détournements identifiés, notamment l'ajout et la modification de monstres et d'objets magiques (annexes E.8, E.9, F.6, F.13, G.8) sont à la limite entre appropriation et détournement. Ces pratiques sont cautionnées dans le *Guide du maître de donjons* et font donc partie des pratiques attendues par le *play*-modèle du jeu à l'étude. C'est aussi le cas pour les armes à feu (annexe G.9) et la mécanique d'encerclement (annexe E.1), qui sont techniquement inscrites dans les livres de D&D 5^e, mais elles ont été adoptées par d'autres moyens : dans le cas des armes à feu, les règles précises employées sont celles d'un livre d'une tierce partie, alors que l'encerclement adopté dans le groupe 1 est une règle officielle, mais adoptée sans consulter le livre. Nos résultats n'indiquent pas que les joueuses ont suivi les recommandations qui proviennent du guide, malgré le fait que ces règles optionnelles et ces instructions existent.

CHAPITRE 5

ANALYSE

Dans ce chapitre, nous procéderons à l'analyse des résultats que nous avons présentés au chapitre précédent. Dans un premier temps, nous identifions les différentes raisons qui motivent le détournement dans les groupes sélectionnés. Ces modifications sont divisées en deux grandes catégories que nous appellerons les détournements de cohérence et de cohésion sociale. Durant cette présentation, nous ferons appel aux notions de détournement (Barnabé, 2017), d'appropriation ludique (Bonenfant, 2010), d'immersion appliquée aux jeux de rôles sur table (Bowman, 2018), de monde imaginaire (Caïra, 2007) et de cocréation du texte rôliste (Hammer, 2007). Ensuite, nous analysons l'interrelation tendue et complémentaire entre deux raisons principales de modifier D&D 5^e, soit comme outil pour améliorer la cohérence en jeu ou pour favoriser la cohésion sociale du groupe de joueuses.

5.1 « Faut que ça fasse du sens » : le détournement comme outil de cohérence

Durant nos entretiens avec les groupes sélectionnés, une tournure de phrase est omniprésente : « ça fait du sens ». L'expression — un anglicisme et québécoïsme — est polysémique et utilisée pour justifier une variété de détournements. Bien que la signification précise de « faire du sens » varie, l'expression sous-entend un intérêt pour la cohérence. Nous désignerons donc pour l'instant ce raisonnement de « détournement de cohérence ».

Lorsqu'elles jouent, les joueuses perçoivent le jeu, l'interprètent puis se l'approprient en choisissant une façon d'agir (Bonenfant, 2010). Lorsque vient le temps de détourner le jeu, les joueuses détectent des situations ou des éléments qui ne concordent pas avec ce qu'elles *aimeraient* que le jeu soit. Lorsque le texte primaire déplaît, il est détourné : amendé pour se rapprocher de l'interprétation qu'en fait la joueuse, à la manière d'un *mod* produit pour commenter le contenu d'un jeu vidéo (Barnabé, 2017). Les joueuses détournent le texte primaire pour augmenter leur immersion, rapprocher le texte primaire de leur propre interprétation ou pour créer une meilleure trame narrative. Les joueuses détournent donc les procédures du système afin de rapprocher les règlements du jeu à leur propre interprétation de ce que les règles *devraient* faire.

5.1.1 La cohérence immersive

S'il est vrai que les joueuses disent que plusieurs de leurs modifications sont effectuées parce qu'elles « ont du sens », nous posons aussi l'hypothèse qu'elles ont aussi un intérêt pour favoriser l'immersion dans leur partie. Les types d'immersion identifiés par Bowman nous permettent d'interpréter et de mettre des termes clairs sur plusieurs des détournements du *game* adoptés dans les groupes sélectionnés. En rappel du chapitre 2, les six types d'immersion qui s'appliquent aux jeux de rôles selon Bowman sont : l'immersion dans l'activité (se perdre dans le jeu), l'immersion dans l'environnement (se sentir présent dans le jeu), l'immersion dans la narration (être immergée dans une histoire), l'immersion dans le personnage (se sentir comme son personnage) et l'immersion communautaire (d'être immergée par les actions des autres joueuses) (Bowman, 2018, p.383-389).

Quelques-uns des détournements identifiés sont présentés comme des pratiques qui permettent, à notre sens, d'amplifier l'immersion ressentie par les joueuses. Parmi les détournements précédemment identifiés intégrés parce qu'ils « avaient du sens », plusieurs s'accordent avec les types d'immersion tels que présentés par Bowman. Les joueuses du groupe 1 intègrent la règle de l'encerclement (annexe E.3), puisque le meneur Eryck trouvait que le détournement proposé par Itham « avait du sens ». Ces joueurs font appel à des arguments ancrés dans la vérisimilitude de l'univers et le réalisme pour justifier son intégration. Dans le cas de l'avantage octroyé sur un ennemi encerclé, la règle est amenée par un joueur et Eryck a jugé que la règle « avait du sens ». Il en va de même pour la règle additionnelle du concept d'être menacé, un élément ajouté par les joueurs, mais qui est aussi justifié parce qu'elle « a du sens » :

Zratch : [01:15:23] Alors pourquoi on l'a mis ? Parce qu'à la première session, j'en ai parlé à Eryck et il a dit « OK, ça a du sens ». Je veux dire, si tu es encerclé, c'est normal que tu n'aies pas avantage, là.

Chercheur : [01:15:36] La partie « être *threatened* fait que ça *cancel* », est-ce une règle dans le livre ou est-ce quelque chose qui a été rajouté ?

Zratch : [01:15:43] Ça c'est moi. Je pense qu'il l'a ajouté parce que dans une autre partie que je DMais, je trouvais ça logique de faire : « bien oui tu as avantage si tu es en train d'encercler, mais si toi t'es encerclé tu ne peux pas encercler. Sinon ça fait une ligne « ennemis, joueurs, ennemis, joueurs. »

Cet appel à la notion d'« avoir du sens » semble ancré dans l'idée de renforcer l'immersion dans le jeu, car le détournement ajoute des éléments tactiques au combat (Bowman, dans Zagal et Deterding, 2018, p.384).

Il en va également du cas de l'encombrement pour un halfelin (annexe E.5) où les joueuses ont déclaré qu'un halfelin ne pouvait pas transporter un arc long sur son dos parce qu'il serait trop gros pour son corps. Selon les types d'immersion de Bowman, nous pouvons comprendre ce détournement comme des modifications effectuées pour renforcer l'immersion dans l'environnement (car les joueuses du groupe soulignent que le détournement augmente le réalisme) et l'immersion dans le jeu (car le détournement ajoute des éléments tactiques au combat).

Dans le même sens, la pratique détournée de donner un malus aux statistiques d'un nouveau personnage est une punition pour limiter la perte d'immersion narrative qui aurait lieu lorsqu'un personnage quitte l'aventure sans raison vraisemblable (annexe E.7). Dans le groupe 2, Simon mentionne comment lui et le meneur ont modifié des petits éléments pour créer une cohésion avec l'histoire passée du personnage pour « avoir du sens », une pratique qui renforce l'immersion narrative de l'histoire :

Simon : [00:30:29] Généralement, François est négociable pour changer des affaires, si ça *fait du sens* dans l'histoire. En tout cas, moi, ça m'arrive souvent que j'essaie de le têter pour avoir des affaires. Justement sur la question des origines puis tout ça, je pense qu'on a fait des affaires un peu... Vu que j'étais un personnage qui a vécu une partie de sa vie dans le néant – on ne sait pas trop ce qui est arrivé – mon origine n'était pas trop claire. Ça m'a permis de parler quelques langues de plus que j'aurais dû avoir.

Ajoutons ici la nuance que, dans ces exemples, ces joueurs ne mentionnent pas directement le potentiel immersif des détournements qu'ils choisissent d'adopter, sauf par l'entremise de l'expression « faire du sens ». Cependant, les joueuses interviewées ont *aussi* directement mentionné l'immersion comme raison pour détourner le jeu. Dans le groupe 1, le meneur Eryck présente à ses joueuses des casse-têtes qui existent aussi dans les donjons dans lesquels les personnages-joueurs se retrouvent (annexe E.1). Ces casse-têtes doivent être résolus par les joueuses autour de la table et sont des objets physiques qu'elles peuvent manipuler :

Eryck : [00:10:04] Ouais, j'essaie d'amener aussi d'autres choses dans le *role play*. J'ai essayé d'amener des trucs pour l'immersion. Je leur ai donné des casse-têtes, où il fallait qu'ils trouvent le message codé. Ils l'ont fait en dehors de la partie. Ils ont eu deux semaines pour

trouver le message secret. J'avais aussi amené un parchemin que j'ai vraiment imprimé moi-même avec un genre de calque qui va par-dessus pour voir le message secret.

[...]

Chercheur : [01:17:12] Quelque chose qui m'intéressait beaucoup, ce sont les casse-têtes avec des objets physiques que tu fais, Eryck. C'est une façon de jouer qui est quand même différente. Tu as mentionné que tu l'utilises pour que ce soit immersif ? Est-ce que tu veux en parler un peu plus ?

Eryck : [01:17:31] Bien, ce sont des idées que j'ai qui viennent au fur et à mesure. Je n'ai pas de figurines en 3D, tu sais. J'essaie d'amener quelque chose qui est quand même intéressant, qui amène une interaction différente.

[...]

Eryck : [01:18:33] Bien, ça existe depuis bien avant ça. J'ai commencé à m'intéresser aux *escape rooms*. Les casse-têtes, ça m'a toujours intéressé et j'ai trouvé ça super amusant. Ça fait que j'essaie d'amener un peu de ça durant la partie pour qu'eux autres aussi trouvent ça intéressant. Pour qu'il y ait du *touch n'feel*. Pas juste de la discussion et du lançage de dés. Je trouve ça *cool*.

Ainsi, Eryck propose un détournement qui affecte l'immersion des joueuses de plusieurs façons. La possibilité d'interagir avec des objets qui « proviennent » de l'univers du jeu renforce l'immersion dans l'environnement (Bowman, dans Zagal et Deterding, 2018, p.384-385), toucher et manipuler directement des objets permet une meilleure immersion dans le personnage, puisque la mécanique permet d'imiter physiquement les pensées et les actions du personnage joué (Bowman, dans Zagal et Deterding, 2018, p.387), ainsi que l'immersion dans le jeu (*ibid*, p.384).

Dans le groupe 3, les joueuses étaient préoccupées par le *metagaming* et ont détourné des procédures pour améliorer l'immersion dans le personnage en limitant l'information accessible aux joueuses. Un premier détournement affecte une habileté du personnage roublard de P-A (annexe G.4) et un autre, les jets de sauvegarde contre la mort (annexe G.5). Le joueur P-A décrit comment il avait l'impression que son habileté lui donnait trop de méta-informations sur le succès de ses jets, affectant son immersion:

P-A : [00:41:21] [...] Mais en étant un roublard, souvent c'est à propos d'être discret ou caché. Ça vient un peu casser le *roleplay* de savoir si tu t'es fait repérer dans une situation où tu dois être discret. Sur le coup, ça a comme été soulevé que c'est un petit peu du *metagaming* d'avoir ce type d'information là. Et on a beau dire, je vais être *roleplay*, mais en tant que

personne, en tant qu'humain, quand tu sais quelque chose, c'est difficile de jouer comme si tu ne le savais pas. [...]

Dans l'autre cas que nous avons constaté, les joueuses ont effectué une modification aux jets de sauvegarde contre la mort. Dans D&D 5^e, lorsque les points de vie descendent à 0, le PJ tombe inconscient, n'a plus d'actions et doit rouler à chaque tour un jet de sauvegarde. Advenant un échec, il glisse plus près de la mort et, advenant un succès, il augmente ses chances de se stabiliser. Si trois succès sur ce jet sont accumulés, le personnage est stabilisé et ne mourra pas de ses blessures, alors que si trois échecs sont accumulés, le personnage meurt. Les joueuses du groupe 3 ont cependant décidé que le meneur roulerait ce jet crucial en secret. C'est la joueuse Raine qui a proposé l'idée :

Raine : [00:58:32] Parce que je trouvais que sinon ça faisait comme « Oh! Tu as deux réussites, je ne vais pas m'occuper de toi. » Mais genre...

Sokka : [00:58:39] C'est ça. C'était pour enlever un peu le côté méta du soin quand les joueurs, les personnages, sont à terre. « Je sais que la personne a réussi ses deux jets, donc je vais être plus tenté de faire une attaque que de la soigner. » Comme là c'est moi qui le fais et ça rajoute un petit stress.

Zéphyr : [00:58:55] Il faut passer un tour à faire un jet de médecine pour savoir il est rendu où.

Sokka : [00:58:57] Ouais, c'est ça, ça ajoute un petit stress aux joueurs. Il faut agir quand il y a quelqu'un qui est à terre parce qu'on ne sait pas où il est rendu.

Dans les deux cas, les joueuses ont souhaité limiter les informations de jeu auxquelles elles avaient accès afin : sans la confirmation à propos du succès ou échec des jets, les joueuses ressentent une incertitude qui ressemble davantage à celle des personnages-joueurs. Un autre exemple loufoque de la manière dont les joueuses détournent le jeu afin de contrôler l'information a été mentionné dans le groupe 2, où les joueuses ont demandé au meneur François de sortir de la pièce pour manigancer un plan pour attaquer un PNJ important sans qu'il puisse se préparer : si le PNJ ne sait pas, le meneur ne devrait pas être au courant non plus (Annexe F.20) ! Ces détournements de procédures semblent motivés par l'augmentation de l'immersion dans le personnage des joueuses.

Ainsi, l'immersion est une raison importante pour détourner D&D 5^e. Les joueuses augmentent l'immersion en utilisant des objets physiques, adoptent des procédures qui évitent l'obtention d'informations auxquelles le personnage n'aurait pas accès et adoptent des mécaniques qui rendent les

combats plus réalistes et vraisemblables. Dans le contexte plus large des détournements qui « ont du sens », les joueuses détournent les règlements du jeu afin d'augmenter les différents types d'immersion qu'elles ressentent. Nous appellerons ces détournements des détournements de cohérence immersive.

5.1.2 La cohérence du système

Si l'expression « faire du sens » peut être associée à un intérêt d'augmenter l'immersion, les joueuses semblent accorder une grande importance à la cohérence entre ce que les règles indiquent et ce qu'elles représentent. En effet, lors de notre entretien avec le groupe 3, les joueuses soulignent comment les règlements peuvent mener à des résultats qu'elles jugent insensés. Durant la discussion sur la manière dont le groupe réagit lorsqu'une joueuse essaie d'effectuer une action qui n'est pas représentée par les règles, les joueuses argumentent que les règles ne « font pas toujours du sens » :

Zéphyr : [00:36:22] Oui, c'est ça, c'est quand même rare qu'on doive aller chercher une règle précise. Souvent, nous arrivons plutôt à un consensus qui est accepté par tout le monde.

P-A : [00:36:31] En fait, ce qui arrive le plus souvent, c'est qu'on tombe sur une règle ou situation particulière où la règle s'applique mal. On est comme : « Ça, c'est trop fort. Je sais bien que la règle du livre me dit que j'ai le droit de courir pendant trois jours sans dormir, mais ça n'a pas de sens. Il faudrait réussir dix jets de constitution que je réussis par miracle et que je roule trois 20 naturels de suite. » [...]

Dans ce contexte, les joueuses du groupe 3 priorisent la vérisimilitude et le réalisme de l'univers à l'application des règles telles qu'elles sont écrites :

P-A : [00:37:10] Y'a une partie de *roleplay* où on est comme : « Oui OK, il n'y a rien qui nous empêche de le faire, mais réalistiquement, ça n'arriverait jamais. On ne peut pas faire ça. Mon personnage ne ferait jamais ça. » Donc on finit par changer la règle ou se dire, bien, on se limite plus que la règle nous limiterait pour rester plus en *roleplay*.

Le groupe 3 priorise ainsi la cohérence des règlements avec le scénario imaginé : l'expression « faire du sens » indique alors une considération pour la vérisimilitude de l'univers fictif comme un facteur important lorsque des micros détournements éphémères sont adoptés. La mécanique de l'encerclement dans le groupe 1 est pertinente à évoquer dans ce contexte : le fait que les personnages encerclés soient avantagés brise l'immersion et « ne fait pas de sens », selon les joueuses du groupe 1. Ainsi, ce détournement est adopté aussi pour rectifier un non-sens perçu entre la procédure et la logique de l'univers imaginé (annexe E.3).

Dans le groupe 2, la signification de cette expression change. Un cas particulièrement intéressant est la discussion autour d'une substitution de procédures avec la magie sauvage. Lorsqu'elles mentionnent ce changement, François précise que la règle des 20 naturels qui déclenchent de la magie sauvage « n'a pas de sens » :

François : [00:13:36] [...] Il y a des choses dans *Donjons & Dragons* qui n'ont pas beaucoup de sens. Si tu fais un 20 naturel sur un sort, tu sais, l'esprit du 20 naturel dit qu'il faut que tu récompenses ça. Mais après ça, si ça déclenche aussi de la *Wild Magic*, c'est un peu poche que ton 20 naturel te transforme en pot de fleurs. Parfois, je suis un peu flexible pour ça.

Le raisonnement de François dans ce cas-ci est plutôt que la procédure originale de l'habileté de la magie sauvage est incohérente avec l'esprit du jeu et la *signification* d'un 20 naturel, qui représente habituellement une réussite. La joueuse Liz renchérit en affirmant plus généralement qu'« avoir du sens » est plus important que de suivre les règlements tels qu'écrits :

Liz : [00:14:05] Tu sais, si ça ne fait pas de sens, ben... ça ne fait pas de sens, puis on fait quelque chose d'autre. Si ça a du sens, mais que ce n'est pas écrit exactement comme ça...

Thilmia : [00:14:15] Si c'est cool, ça passe.

Ainsi, le raisonnement que les règles doivent « faire du sens » est aussi employé au sens de « respecter l'esprit du jeu ». Le groupe 2 utilise aussi cet argument pour justifier plusieurs détournements du *game*. Le cas du *Firebolt* modifié pour le PJ de Daelion (annexe F.4) est intéressant à mentionner ici : le joueur avait créé un personnage drakéïde avec une connexion thématique à l'acide et a proposé au meneur de changer le type de dégât d'un sort de bas niveau afin de représenter cette relation. Cette petite modification était justifiée parce qu'elle « avait du sens ». Autrement dit, le concept du personnage inventé a mené les joueuses du groupe 2 à créer une exception aux règlements pour ce personnage précis. Ce micro détournement qui « fait du sens » est multidimensionnel, puisqu'il est motivé à la fois par la jouabilité et narratif : le sort modifié, *Firebolt*, figure parmi les meilleurs sorts mineurs pour effectuer des dégâts. Le joueur Daelion, afin d'optimiser son personnage, voulait choisir *Firebolt*, mais souhaitait aussi justifier narrativement ce choix optimisé par l'entremise d'une négociation avec le meneur.

Ainsi, les joueuses détournent D&D 5^e afin de faire concorder les règles imprimées et leur interprétation des règlements. Les joueuses des groupes sélectionnés identifient « ce que la règle *devrait* être » et

détournent les procédures et les mécaniques du système du jeu pour les faire coïncider avec leur propre interprétation. Nous appellerons ces détournements des détournements de cohérence de système.

5.1.3 La cohérence narrative

Les joueuses adoptent des pratiques détournées afin de créer une trame narrative plus cohérente pour le groupe. Ces pratiques prennent la forme de communication hors de la partie (annexes E.12, F.21), de rituels ou de systèmes qui permettent de discuter des événements de l'aventure (annexes E.13, F.1), des règles lors de la création de personnages (annexe F.16, F.17), de la pratique de la session 0 (annexe F.15) et de la création de l'univers fictif en collaboration (annexe E.13, G.15). Ces détournements servent à renforcer la trame narrative improvisée et la vraisemblance de l'univers.

Quelques-unes des modifications identifiées mettent en exergue la manière dont les joueuses des différents groupes créent des éléments narratifs par l'entremise de conversations à l'extérieur des parties. Ces efforts pour moduler l'expérience de jeu indiquent un intérêt dans les trois groupes pour créer une ligne narrative cohérente, malgré le contexte multi-auctorial des jeux de rôles sur table (Hammer, 2007). Dans le groupe 2, les joueuses font appel à la « séance zéro ».

La séance zéro est une pratique populaire dans la communauté des jeux de rôles, qui a comme objectif de créer collaborativement les PJ des joueuses et qui aide la meneuse à préparer la campagne. Ce détournement du *play* permet aux joueuses et à la meneuse de communiquer à propos de la partie avant même de jouer, une sorte de réunion avant de commencer l'aventure.

Dans le groupe 2, qui joue des aventures courtes de différents jeux de rôles, la session zéro est toujours employée. Pour le meneur François, cette séance est une opportunité de préciser la prémisse de l'aventure avec les joueuses :

Thilmia : [01:19:23] À la séance zéro, nous avons discuté de la grosse base et puis après dans la semaine, tu as posé trois questions en gros du genre : « vous avez un chef de clan, c'est quoi ses qualités ? C'est quoi ses défauts ? » On avait deux ou trois questions différentes.

[...]

François : [01:20:03] Le problème, c'est que j'avais une prémisse, mais je ne savais pas c'était qui les personnages. Je n'avais aucune idée c'était quoi la campagne. Une fois que je sais les personnages, il faut que j'aie une idée de c'est quoi la campagne avant de leur poser des

questions. Alors là, j'étais comme OK ça va être quoi la campagne ? Je ne savais pas que c'était une campagne urbaine avant la séance zéro, puis après ça, j'ai posé des questions. [...]

Durant la session zéro, les joueuses et le meneur négocient ensemble le scénario et des personnages afin d'arriver à un texte final satisfaisant à « mettre en scène ». François apporte un cadre à l'aventure, que les joueuses ont l'agentivité d'influencer avec leurs idées et leurs choix de personnage avant même de commencer l'aventure. François explique :

François : [00:48:06] Ouais, généralement la « formule » s'est raffinée à.... j'en ai déjà fait des sessions zéro où c'est : « OK, voici, j'ai un plan de campagne, puis voici qui vous êtes. » Un exemple : « Vous êtes des gangsters nains qui s'en vont gérer une crise politique grave dans une ville minière ultra corrompue. Vous êtes tous des nains et vous êtes tous dans le même plan. Maintenant, faites vos personnages. » L'Outre-Nord, c'était : « qu'est-ce que vous avez envie de faire ? » Puis je suis arrivé avec un concept dans le style : « On est dans le Nord. Vous êtes des aventuriers explorateurs. Territoire dangereux. Tout ça. » Medjaïlla, je leur ai dit : « une ville, beaucoup de magie, un archipel dont les îles se déplacent, puis voilà. » Après ça, vous avez produit l'idée du groupe : « OK, bon, parfait, on est un clan drakéide. » Je savais qu'il y avait des drakéides, mais j'étais comme : « Est-ce que vous êtes avec le Conclave draconique ? Vous voulez en faire partie ou non ? » Ils m'ont dit « on n'en fait pas partie. » Moi, ça m'a dit tout de suite que le Conclave draconique sera une faction importante là-dedans. Moi, j'utilise toutes ces informations-là pour écrire la campagne.

François utilise la session zéro comme opportunité d'étoffer une prémisse d'aventure, puis contacte les joueuses séparément pour leur poser des questions sur leur personnage-joueur. François s'inspire du jeu *For The Queen* (Roberts, 2019), un jeu de rôles d'improvisation où les joueuses doivent répondre à des questions pour apprendre sur leur personnage. Le groupe 2 impose aussi des règlements en lien avec la création des personnages-joueurs : notamment en demandant un « secret sombre », un secret que leur personnage cache aux autres (annexe F.16) :

Jimmy : [00:05:35] Il nous avait invités à choisir un secret idéalement relié avec quelqu'un d'autre du groupe, un secret sombre. Puis le secret que moi et Liz on avait sélectionné, c'était que, pour sortir finalement de la faction des méchants dragons — on va dire ça comme ça — on avait vendu leurs parents [Daelion et Thilmia] en esclavage, ce qui était... ce qui pouvait amener beaucoup de drame dans une équipe.

Les joueuses du groupe 2 créent des liens narratifs entre leurs personnages-joueurs (annexe F.17). Ces pratiques réglées, mais qui ne font pas partie du système de D&D 5^e, servent à créer une histoire plus cohérente par l'entremise de la négociation et de la collaboration entre la meneuse et les joueuses. Dans le cas présent, le meneur François impose un cadre créatif, que les joueuses ont l'agentivité de combler

comme elles le souhaitent. Le groupe 2 a ainsi adapté ses pratiques ludiques dans l'objectif de créer une meilleure cohésion narrative dans leur campagne de D&D 5^e.

La session zéro effectuée dans le groupe 2 n'est cependant pas la seule instance de ce type de pratiques : dans les trois groupes, on retrouve des exemples de communication extérieure à la partie pour mener à des moments narratifs plus satisfaisants. La collaboration en lien avec la narration se déroule aussi entre les séances de jeu. Les joueuses des trois groupes ont mentionné s'envoyer des messages et discuter afin de collaborer à la création de la trame narrative, la création de l'univers fictif et pour préparer en secret des événements à la table. Dans le groupe 1, le meneur Eryck et le joueur Laniel85 ont collaboré pour créer un scénario qui pourrait justifier narrativement la décision de Laniel85 de changer de PJ (annexe E.13). Dans le groupe 2, les joueuses mentionnent comment le meneur François a parlé rapidement à Liz et Jimmy pour leur rappeler des décisions narratives prises durant la session zéro (qui avait eu lieu il y a plusieurs mois) afin de leur permettre de jouer leurs personnages avec plus de confiance lorsque leur secret sombre serait révélé :

François : [01:28:47] Puis vous aviez l'intention de les cuisiner. Moi, ce que j'ai fait juste avant la séance, j'ai écrit à ces deux-là en faisant : « OK, je sais ce qu'est votre secret, mais là, juste pour que vous le sachiez, votre personnage n'est pas au courant, mais en tant que joueur, soyez préparé à répondre à des questions à propos de votre secret. » C'est un peu poche de faire une scène où est c'est : « Mais qu'est-ce que vous avez fait à nos parents ?? » et là vous répondez « Ah, ce truc-là, qu'on a déterminé il y a quatre mois dans notre arrière-plan. »
[Rires]

Ces pratiques communicatives sont parfois aussi effectuées directement autour de la table. Dans le groupe 1 et 3, les joueuses et le meneur récapitulent ensemble les événements de la dernière séance (annexe E.12, G.13), une pratique qui permet à tout le monde de se souvenir de ce qui se passe dans leur aventure. Dans le groupe 2, le système d'expérience modifié, tiré de *Vaesen*, a notamment l'avantage de permettre aux joueuses de se remémorer ensemble des événements de la séance (annexe F.1). Ces pratiques de communication semi-encadrées compensent pour les contraintes réelles des jeux de rôles et créent un texte tertiaire plus satisfaisant et cohérent.

Dans le groupe 1 et dans le groupe 3, les joueuses communiquent avec leur meneur pour influencer l'univers fictif ou pour créer des trames narratives. Dans le groupe 1, Laniel85 mentionne que le fils de son PJ existait depuis longtemps et que ce serait le remplacement de son PJ, advenant sa mort (annexe E.13). Dans le cas du groupe 3, certaines des joueuses ont pris l'initiative de collaborer avec le meneur pour créer

des éléments dans l'univers fictif du jeu. Notamment, la joueuse Raine a inventé une institution (une école de chasseuses de monstres) et la relation de son PJ avec celle-ci en dehors des séances de jeu où toutes les joueuses sont rassemblées. Éventuellement, le joueur Crowcrowdeal a décidé que son personnage faisait aussi partie de cette institution, créant un lien narratif entre leurs personnages (annexe G.16).

Si ces exemples ne sont pas *directement* liés à la performance du texte tertiaire, ils représentent tout de même des exemples de collaboration entre joueuses et meneuses afin de créer une trame narrative cohérente. Dans ces cas, les joueuses partagent leurs idées narratives à propos de leur PJ, dans l'espoir que le meneur puisse les intégrer au scénario de la partie. Cependant, ce ne sont pas toutes les pratiques de cohérence narrative qui rendent l'histoire plus prévisible et structurée. Les joueuses du groupe 2 ont, par exemple, invité un ami qui a pris le contrôle d'un PNJ important durant une séance, un détournement du *play* que le meneur a choisi d'intégrer pour augmenter le chaos dans la trame narrative (annexe E.19). Ainsi, la négociation entre les autrices d'un jeu de rôle est un processus qui s'étend en dehors de la partie. Les autrices négocient avec des pratiques réglées comme la séance zéro et les règlements narratifs, ainsi qu'avec des communications non réglées à l'extérieur de la partie.

Dans le cadre de notre recherche, nous comprenons ces différentes pratiques comme des exemples de détournement qui cherchent à renforcer la cohérence narrative à la table. Les joueuses de D&D 5^e interviewées discutent du jeu à l'extérieur de la partie pour améliorer l'histoire qu'elles jouent ensemble. Dans le groupe 2, les joueuses ont codifié des façons de créer des tensions entre les PJ. Dans le groupe 1, le meneur a collaboré avec un joueur pour tenter de justifier narrativement sa décision. Finalement, dans le groupe 3, certains joueurs prennent l'initiative de collaborer avec le meneur pour créer des éléments de l'univers fictif de leur aventure. Ces métadiscussions pointent dans la direction d'un effort collectif par les joueuses des différents groupes de créer une aventure plus cohérente. Nous appellerons ces détournements des détournements de cohérence narrative.

*

En somme, dans cette section, nous utilisons le terme chapeau « cohérence » pour analyser des raisonnements diversifiés exprimés par les joueuses des groupes sélectionnés, mais elles détournent les procédures afin de rapprocher les règlements du jeu de leur propre interprétation de ce que les règles *devraient* faire. Les joueuses agissent sur le texte pendant et après la partie pour construire ensemble une trame narrative plus satisfaisante, pour créer un texte de règlements qui les intéresse davantage et pour

mieux s’immerger dans leur personnage. Si les raisonnements justifiant ces trois aspects sont différents, ils proviennent tout de même de l’expression avec laquelle nous avons commencé ce chapitre : « avoir du sens ». Les détournements servent à renforcer la cohésion entre l’appropriation du groupe et les aspects systémiques du texte primaire.

5.2 « C’est comme ça dans mon univers » : le détournement de cohérence de l’univers fictif

La meneuse agit comme autrice secondaire et a la tâche de concevoir le scénario de l’aventure ainsi qu’un monde fictif imaginé (Hammer, 2007). Nous analysons comment l’autorité de la meneuse se manifeste pour intégrer des règles, puis abordons comment la meneuse détourne le jeu de rôles en se l’appropriant à travers son univers fictif.

Si *créer un univers* n’est pas un détournement, mais bien une forme d’appropriation (voir chapitre 2), le processus créatif d’inventer un monde imaginaire mène les joueuses à détourner les règlements du jeu. Caïra souligne qu’il existe une interrelation importante entre les règlements et les réalités dans l’univers imaginé (Caïra, 2019, p.91). Les joueuses détournent les règlements pour représenter les réalités de leur univers imaginé en modifiant les races accessibles, en inventant des monstres à combattre, en fabriquant des objets magiques maison et en ajoutant des mécaniques. Ces pratiques créatives sont des exemples de l’agentivité qu’a la meneuse sur l’élaboration du scénario, ainsi que de la manière dont elle peut utiliser son autorité pour effectuer son rôle d’autrice secondaire (Hammer, 2007). Cette forme de détournement vise également à assurer une cohérence à l’expérience.

5.2.1 La meneuse autrice des règles de l’univers fictif

Tous les groupes identifiés jouent dans des univers fictifs inventés ou extensivement modifiés par la meneuse. Cette pratique appropriative fait partie, comme abordée au chapitre 2, de l’expérience d’être une meneuse et est une extension du *play* modèle du jeu. Cependant, les règlements d’un jeu et l’univers que ces règlements représentent sont interconnectés et affectent comment le jeu est joué (Caïra, 2019). Cette réalité est instinctivement comprise par les joueuses des groupes interviewés : les joueuses détournent D&D 5^e pour s’assurer que les règlements du jeu concordent avec leur monde imaginaire et elles adaptent leur monde imaginaire pour concorder avec les règlements du jeu.

En s’appropriant D&D 5^e, toutes les joueuses des groupes sélectionnés ont dévié d’une certaine façon de l’univers de D&D 5^e. Certains ont inventé des éléments fictifs comme des divinités (dans le cas du groupe 1),

adapté un univers qui provient d'un autre jeu (groupe 2) ou créé ensemble des éléments de l'univers fictif (groupe 3). Dans tous les groupes sélectionnés, ce processus créatif d'appropriation mène les joueuses à détourner les règlements de D&D 5^e.

Le groupe 2 est celui qui a le plus détourné les règles du jeu afin de les adapter à leur univers fictif. Le meneur du groupe 2, qui utilise une version extensivement modifiée de l'univers de la franchise *Donjons de Naheulbeuk*, détourne les options de personnages et les mécaniques de D&D 5^e selon l'environnement spécifique dans lequel l'aventure se déroule. Le groupe 2 explique que plusieurs aventures différentes ont eu lieu dans ce monde imaginaire et que le détournement de plusieurs mécaniques et procédures vise à représenter cet univers qui perdure depuis plusieurs années. Ce groupe, qui joue des aventures plus courtes, a discuté de deux aventures : Outre-Nord et Medjaïlla, qui ont chacun leurs détournements propres. Dans l'ancienne campagne, c'est un aspect « *grimdark*²² » qui a motivé les détournements extensifs du meneur François pour cette aventure. Le joueur Simon résume la métahistoire de cet univers :

Simon : [01:04:58] Bon point. Mais aussi, ça me fait penser, François, jusqu'à la partie de Medjaïlla, faisait vraiment des trucs *grimdark*. Ce qui est drôle, c'est qu'au début, nos premières parties étaient uniquement des *one shots* parce qu'il n'aimait pas faire des campagnes, autour de 2018. On jouait aux *Donjons de Naheulbeuk*, un jeu qui se voulait super ludique et absurde. Puis il y a eu un événement où un joueur invité a tué un personnage non joueur important. On dirait que c'était le traumatisme de départ. [Rires] qui a changé ce monde-là. Il est devenu, du jour au lendemain, genre un truc hyper *grimdark*. [Rires] C'est le monde dans lequel on joue encore. La campagne de Medjaïlla, c'est aussi dans ce monde-là, qui est hyper *grimdark*, mais ça se déroule des centaines d'années avant, durant une époque où la magie n'est pas encore disparue et où elle n'est pas encore en pente descendante.

Dans sa campagne « Outre-Nord », François détourne les règles de la magie spécifiquement pour créer un univers plus sombre et dangereux. Soulignons comment François parle des modifications qu'il avait faites dans cette campagne :

François : [01:03:00] Bien en fait, pour l'Outre-Nord, j'avais réécrit les classes au complet *parce qu'il fallait enlever la magie*. Et tu sais, si tu enlèves les classes qui ont de la magie, il n'en reste plus beaucoup. Pour Medjaïlla, c'était aussi une des réactions : c'est moins de

²² Selon le dictionnaire Cambridge, le « *grimdark* » est un genre de fiction caractérisé par ses personnages aux actions amoraux et ses thèmes violents et sombres (Dictionnaire Cambridge, consulté le 7 janvier 2025). Ce genre est fréquemment associé à la franchise *Warhammer 40,000* (Games Workshop, 1987). Le groupe 2 utilise le terme afin de souligner la prépondérance de cette aventure pour le réalisme, la survie et l'utilisation de thèmes sérieux.

trouble de suivre les trucs écrits *by the book*. Les origines aussi étaient différentes [nous soulignons].

Dans le groupe 2, François *doit* modifier les règlements afin qu'ils soient congruents avec l'univers fictif de la partie. Si le scénario de l'aventure implique un univers imaginé avec peu de magie, il *faut* détourner le jeu en conséquence. Un phénomène semblable, mais inversé, a été constaté dans le groupe 1, où le meneur a créé une explication narrative dans son univers pour appuyer ses choix créatifs. Dans ce groupe, Eryck a limité la magie afin d'appivoiser le rôle de meneur et l'a justifié par l'entremise du monde imaginaire qu'il a créé pour l'aventure.

Cette relation entre la cohérence de l'univers imaginé et des règlements peut aussi être inversée : dans la citation précédente, François mentionne que la campagne de Medjaïlla, qui respectait davantage les règles « *by the book* », a été choisie en réaction à la quantité de travail nécessaire pour adapter les règles à son univers fictif *grimdark*.

Le meneur choisit de faire ses deux campagnes dans le même univers, mais met l'accent sur des réalités différentes, le menant à détourner le texte original de multiples façons en modifiant la magie (annexes F.2, F.7, F.8, F.9, F.10, F11) dans l'aventure Outre-Nord. Dans sa campagne plus récente à Medjaïlla, le meneur trouve un contexte narratif plausible qui lui permet de retourner aux règles de magie non détournées de D&D 5^e : une ville magique, plusieurs siècles avant la disparition de la magie. Dans les deux cas, les races auxquelles les joueuses avaient accès étaient limitées aux races qui étaient « plausibles » dans cette région. Selon Thilmia, les seules races accessibles étaient typiquement les humains et les elfes, alors que, dans la campagne Medjaïlla, les joueuses pouvaient aussi choisir de créer des drakéides et des sauriens.

Le groupe 3 est le seul groupe qui n'a pas limité les options de personnages, choisissant plutôt d'ajouter des options de personnages au corpus de règlements. Néanmoins, certains détournements au sein de l'univers fictif ont été faits par les joueuses pour leur aventure. La décision de Sokka d'inclure plusieurs livres et contenus de tierces parties, comme *Grim Hollow* (Merwin, 2022) et *Steinhardt's Guide to the Eldritch Hunt* (Mascaro et al., 2022), a aussi un impact direct sur l'univers fictif dans lequel la campagne du groupe 3 se déroule. Par exemple, l'inclusion des classes de *Jaeger* du PJ de Crowcrowdeal et du *Blood Hunter* du PJ de Raine modifient implicitement l'univers dans lequel leur partie se déroule : l'inclusion d'armes à feu dans le cas du *Jaeger* et le concept des chasseurs de monstres qui utilisent leur propre vitalité dans le cas du *Blood Hunter*. Ces détournements soulignent la relation entre système et univers

fictif. Les ressources externes et les mécaniques adoptées par les joueuses d'un groupe s'inscrivent dans un intérêt plus large d'adapter les règlements et le style de jeu à un *genre* au sens littéraire du terme.

Le groupe 3 décrit sa campagne comme une campagne d'horreur avec des combats tendus dans lesquels les joueuses tentent de trouver une façon de fuir une plaine dimensionnelle mystérieuse. Ces éléments de l'univers fictif entrent en relation spécifiquement avec la mécanique de folie, que le meneur a ajoutée afin de presser les joueuses et les forcer à prendre des décisions (annexe G.1). Sokka utilise aussi des monstres différents des monstres standard de D&D 5^e :

Sokka : [01:04:31] [...] Pour les monstres et tout, je me suis beaucoup basé aussi sur des monstres qui existaient déjà, mais avec un peu de *flavor* pour les adapter à l'univers. Ça, c'est vraiment basé du monde de base et j'ai comme dévié un petit peu.

Ces différents processus créatifs illustrent la manière dont certains des détournements des règles observés sont motivés par une volonté de faire concorder l'univers fictif imaginé pour la partie avec les règlements.

5.2.2 Le « genre littéraire » de l'univers fictif

En s'appropriant le texte de règlements d'un jeu de rôles, l'autrice secondaire invente un scénario et établit une ambiance à sa campagne. Dans les groupes sélectionnés, les joueuses de différents groupes ont des inspirations basées sur des genres littéraires distincts, qui les ont ensuite menées à détourner le jeu de façons radicalement différentes.

Coralie David (2006) décrit le processus créatif des autrices des JdR comme étant un processus de décortication des codes des histoires ou d'un genre littéraire. Ces codes sont ensuite transformés en systèmes afin de les rendre utilisables dans un contexte ludique (David, 2016, p.2-3). Ce processus est aussi reproduit, de façon amatrice, par les meneuses de jeu, qui inventent des univers qui ne concordent pas exactement avec le système et les procédures de D&D 5^e. Ceci les mène à bâtir de nouveaux systèmes et de nouvelles procédures qui représentent des codes de différents genres littéraires.

L'exemple des deux courtes aventures du groupe 2 nous intéresse ici : la campagne Outre-Nord, une campagne *grimdark* qui se déroulait dans une terre hostile et dangereuse, et la campagne Medjaïlla, une campagne fantaisiste haute en magie et en drame interpersonnel. Ces deux campagnes ont des détournements du *game* différents pour représenter deux styles d'aventure fantaisiste différents. Dans la

campagne Outre-Nord, François modifie la magie pour la rendre étrange, dangereuse et ésotérique et réécrit les classes magiques de D&D 5^e (annexes F.2, F.7, F.8, F.9, F.10, F.11). Ces détournements sont effectués pour rapprocher le système de D&D 5^e aux codes des univers fantaisistes sombres, comme *Warhammer 40K* ou *Game of Thrones*. Durant son entrevue, le groupe 2 raconte une anecdote qui illustre le type de défis que les joueuses devaient surmonter dans l’Outre-Nord :

Thilmia : [01:00:18] La campagne juste avant, on était dans l’Outre-Nord et il y avait pas mal de survie. Il faisait très froid. Il y avait un des personnages qui avait un cheval, donc on avait dû faire un silo de grain et gérer l’approvisionnement du grain et tout.

Daelion : [01:00:34] Ça a coûté la moitié de la fortune.

Simon : [01:00:36] C’est un des moments où il a été vraiment chiant — tout le long — sur les règles. Ce n’étaient pas vraiment des règles en fait. C’était quasiment volontairement imposé.

Cette façon différente d’utiliser les procédures n’est pas *nécessairement* un détournement, mais peut mener à des détournements. François explique :

François : [01:01:37] C’est ça le problème. Tu vois, c’est une des raisons pour lesquelles je me suis un petit peu éloigné du *grimdark*. L’affaire avec le *grimdark*, c’est qu’il faut que la vie soit difficile, mais c’est facile de rendre ça chiant. Et ça, tu vois, c’est un exemple du *grimdark* qui était chiant et non pas dramatique.

Simon : [01:01:54] Ouais. Les fois qu’on se promenait effectivement dans l’Outre-Nord, je me rappelle une fois en particulier où ça avait été vraiment long et chiant. Le voyage était super long, on allumait des feux de camp puis il nous a envoyé des *random encounters*, puis plein d’affaires.

En comparaison, l’aventure du groupe 2 à Medjaïlla est moins détournée, puisque les joueuses jugeaient que les procédures suggérées par D&D 5^e étaient plus représentatives du type d’aventure qu’elles ont choisi.

L’aventure du groupe 3 se déroule dans une dimension mystérieuse distincte du monde physique. Dans les questionnaires préentretiens, les joueuses décrivent l’univers de leur aventure comme étant similaire aux jeux *Souls-like*, comme *Dark Souls* (FromSoftware, 2011) et *Elden Ring* (FromSoftware, 2022). L’univers du jeu est glauque, sombre et mystérieux. Le meneur Sokka y a introduit la mécanique de folie, une affliction avec des conséquences mécaniques qui est déclenchée par des monstres et dans

l'environnement avec l'aide de cloches ou de clochettes. Cette mécanique évoque l'horreur cosmique. Le meneur inclut cette règle afin d'augmenter la tension dans l'aventure. Il explique :

Sokka : [01:20:09] C'était censé être comme une campagne horreur, c'était pour mettre une certaine pression, un certain stress. Tu sais, c'est assez difficile de faire vraiment une campagne où les joueurs n'ont pas nécessairement peur, mais ressentent un certain stress. Si tu fais des monstres qui font peur, tout le monde qui a vu des films d'horreur ou joué à des jeux vidéo *gore* sait ce n'est pas ça qui fait vraiment peur. Une mécanique comme ça pouvait apporter un plus à cette ambiance stressante. Du moins, c'était mon objectif.

Raine : [01:23:49] Ça nous implique dans l'histoire. On ne fait pas juste observer que les gens deviennent fous. Tu sais, on devient fou aussi. Ça n'arrive pas juste aux PNJ, ça arrive à nous. Ça rajoute un niveau de profondeur, mais comme Meggie c'est toi qui es le plus affecté par la cloche, si tu voulais parler [...]

Ces cloches qui rendent fous dans l'aventure du groupe 3 renforcent des sentiments et des codes associés au genre de l'horreur, comme la tension ressentie par les protagonistes et des personnages qui sombrent dans le désespoir et la folie. Ce n'est pas la seule pratique qui retient du genre de l'horreur. Les joueuses décrivent les créatures qu'elles rencontrent comme « rachitiques » et « grotesques ». Ces créatures utilisent des statistiques et des habiletés produites par Sokka ou sont des ajouts qui proviennent de livres de règlements de tierces parties (annexe G.6).

On constate aussi la pratique notable de simuler des éléments qui proviennent des jeux vidéo *Souls-like*. Lorsque questionné sur ce choix, Sokka aborde diverses pratiques qui l'ont mené à introduire plusieurs éléments détournés à la campagne :

Sokka : [01:29:39] Moi, mon point de vue et mon inspiration en lien avec *Dark Souls*, c'est que les joueurs ne savent pas vraiment ce qui se passe. Plus ils avancent, plus ils trouvent des notes écrites qui font un peu du sens et qui leur donnent un peu d'information sur ce qui se passe. Puis quand ils parlent aux PNJ — ils sont tous un peu fous — donc ils ne se rappellent pas les événements. Mon moyen de communiquer l'histoire ou les événements de ce qui s'est passé, c'est par des descriptions sur des notes, à certains endroits, et ce concept-là était basé sur comment tu trouves le *lore* dans *Dark Souls*. C'est en lisant la description des items que tu trouves. Là, ça vous donne peut-être des idées pour faire des liens.

Zéphyr : [01:30:26] Je pense que je viens de comprendre le concept.

Sokka : [01:30:33] Ce côté-là est présent. Peut-être aussi la difficulté. J'ai rendu les trucs quand même difficiles, fait que ça, ça rappelait un peu ça. Puis tu sais, c'est toujours glauque, l'environnement. Dans les *Souls-like* souvent, même s'il y a de la lumière, ce sont quand

même des trucs assez glauques qui se passent et les monstres sont assez laids ou assez monstrueux. C'est moi qui ai fait le monde, ça fait que je peux dire l'inspiration. S'il y a d'autres gens qui pensent à quelque chose...

Ces pratiques appropriatives soutiennent le type d'expérience et le type d'univers horrifant communément exploré dans les jeux *Souls-like* et représentent un autre exemple de la manière dont les joueuses transforment des exemples et tropes d'autres genres et médias en codes adaptés aux jeux de rôles, afin de générer des expériences précises (David, 2016).

Les meneuses sont souvent habilitées à décider du « type d'aventure », comme une aventure de survie dans un monde difficile, dans le cas du groupe 2, ou comme une aventure dans un monde en déchéance avec des monstres horrifants dans le cas du groupe 3. Cette pratique n'est pas nécessairement détournée et s'inscrit pleinement dans le *play* modèle attendu de D&D 5^e. Les meneuses s'approprient les règlements différemment pour mieux développer leurs idées créatives et le type d'expérience recherchée par le groupe. Cependant, ces pratiques appropriatives mènent les joueuses à prendre des décisions créatives qui peuvent, dans plusieurs cas, mener à des détournements.

En s'appropriant D&D 5^e et en jouant son rôle d'autrice secondaire, la meneuse prend des décisions créatives et apporte ses propres idées qui peuvent la mener à détourner les règlements du jeu. L'univers inventé pour la partie « doit » concorder avec les règlements du jeu de rôles, et les règlements du jeu de rôles doivent concorder avec l'univers, afin de créer une expérience vraisemblable pour les joueuses à la table.

Dans les trois groupes, les meneuses ont modifié les options de personnages disponibles aux joueuses pour représenter leurs univers fictifs. Dans le groupe 1, le meneur interdit une race et met de la pression pour éviter les classes avec des sorts magiques, parce qu'il était initialement moins à l'aise avec les règlements de D&D 5^e. Dans le groupe 2, le meneur impose que seulement certaines races soient disponibles selon le scénario et modifie la magie de D&D 5^e afin de la rendre dangereuse et ésotérique lorsque le scénario le demande. Dans le groupe 3, le meneur propose des options de personnages provenant de sources de tierces parties qui concordent avec le scénario et ajoute des mécaniques qui renforcent la thématique de la campagne. Tout comme les détournements de cohérence que nous avons

présentés précédemment, l'interrelation entre le monde imaginaire et le système du jeu mène à des détournements que nous appellerons des détournements de cohérence de l'univers fictif.

5.3 « Avoir du *fun* en groupe » : le détournement comme outil de cohésion sociale

Les jeux de rôle sur table sont, essentiellement, des activités sociales (Paquin, 2020 ; Martel-Lachance, 2022), et cet aspect se manifeste pleinement dans ce qui motive comment et pourquoi les joueuses détournent D&D 5^e. Nous avons abordé dans le chapitre 4 comment tous les groupes sélectionnés perçoivent la modification des règlements comme une extension naturelle des jeux de rôles et comment ils s'entendent pour dire que modifier les règlements n'a rien de mal. Dans les trois groupes, les joueuses interviewées priorisent l'aspect social du jeu et cherchent à ce que le jeu reste amusant et satisfaisant pour toutes les participantes. Ils coupent des règles pour réduire les aspects désagréables ou difficiles à gérer du jeu, et en ajoutent d'autres pour rendre l'expérience partagée plus agréable. Plusieurs des détournements du *game* identifiés sont justifiés exactement pour cette raison.

Dans les sections précédentes, nous avons souligné comment les joueuses ont des ambitions créatives en tant qu'autrices qui mènent parfois à des détournements, dans le cas de la cocréation du monde imaginé et des détournements qui renforcent la cohérence immersive, narrative et du système de la partie. Dans ces types d'explication, les joueuses portent le chapeau de conceptrice, d'ingénieure et de créatrice, dont le rôle est d'apporter des solutions à des problèmes de relativement « haut-niveau », si l'on peut dire : « comment puis-je représenter mon univers ? », « comment puis-je améliorer l'immersion dans notre partie ? », « comment pouvons-nous cocréer une meilleure histoire ? ».

Les discussions autour des modifications de ces règlements sous-tendent cependant une raison fondamentale : comment pouvons-nous *avoir du plaisir ensemble* ? D&D 5^e est un jeu qui se joue sérieusement, encourage la créativité et qui passionne les joueuses, certes, mais qui reste, à son essentiel, une activité sociale partagée pour le plaisir. Nous avons observé plusieurs détournements adoptés pour répondre à des problèmes sociaux, plutôt que pour « corriger » le texte. Dans cette section, nous étudions ce qui motive ces détournements, que nous appellerons des détournements de cohésion sociale.

5.3.1 La cohésion sociale par l'amusement

Les joueuses des groupes sélectionnés, et surtout dans le groupe 1 et 3, cherchent à s'assurer que les membres du groupe éprouvent du plaisir en jouant. Cependant, l'aspect aléatoire du jeu et certaines

procédures punitives de D&D 5^e peuvent parfois nuire au plaisir de certaines joueuses. Dans les trois groupes, les joueuses font alors appel à deux stratégies de détournement pour éviter ce sentiment d'impuissance que les joueuses pourraient vivre en jouant : elles détournent les systèmes ou procédures qui nuisent à l'expérience d'une joueuse et elles tentent d'établir un équilibre entre les PJ du groupe.

Dans le groupe 1, deux détournements ont été adoptés pour contrecarrer la malchance et le sentiment d'incompétence ou d'impuissance qui pourraient en découler : la mécanique du d20 magique (annexe E.2) et la modification apportée aux coups critiques (Annexe E.4). À propos du d20 magique, une mécanique selon laquelle après trois coups manqués la joueuse peut rouler un d20 avec un résultat de 20 sur chaque face, la joueuse Itham dit vouloir éviter des moments où les membres du groupe se sentent incapables :

Itham : [00:48:45] Ouais, c'est ça. En fait, ça, c'est une règle que j'avais vue dans un *podcast*. Je trouvais ça vraiment le fun. Ça change le rythme un peu. Parfois, le personnage clé en combat ne fait pas de dégâts et ça met tout le monde dans le trouble. Ça fait que parfois, ça va mieux de changer le vent de bord. Je trouvais ça le fun comme règle.

C'est aussi le cas des coups critiques améliorés, une règle introduite pour éviter que les coups critiques effectuent peu de dégâts :

Itham : [00:24:39] Oui, pour une règle pour les coups critiques que j'ai entendue dans *D&D High Rollers* que quand tu *crit*²³, tu fais un dé de dommages maximum, puis après tu roules un autre dé. Ça rend le coup critique un peu plus magique, tu sais. Tu ne fais pas un coup « J'ai eu un coup critique ! Le résultat : deux un. » Je trouve que ça fait plus réaliste. Avec un succès critique, tu es sensé faire plus de dommages que tu peux en faire d'habitude.

Une discussion similaire s'est aussi déroulée dans le groupe 3, en lien avec la modification du système de fatigue (annexe G.3). Dans le cadre de l'autre ajout de mécanique important du groupe, le système de folie (annexe G.1), les joueuses pouvaient souffrir de « niveaux de fatigue ». Dans D&D 5^e, ce système limite les capacités des PJ, ce qui générerait, selon les joueuses Meggie et Raine, un sentiment d'impuissance :

Meggie : [00:26:52] C'est ça qui est arrivé à mon personnage. J'avais deux niveaux de fatigue et eux, ils allaient enquêter sur un truc plus loin. J'étais comme : « j'ai le goût d'y aller, mais si je le fais, mon personnage est juste pété et elle veut dormir. » Donc, je vais rester et je vais

²³ Un *crit* ou un « coup critique » dans D&D 5^e se déroule lorsqu'une joueuse roule un résultat maximal sur un jet d'attaque (donc un résultat de 20 sur le dé à vingt faces).

dormir. On a changé ça après coup pour que finalement je puisse y aller aussi. Ça a adonné qu'on l'a changé entre ces deux parties-là, mais sur le coup tu ne peux rien faire.

Zéphyr : [00:27:15] Dit la moine qui a genre 120 pieds de mouvement ! [Rires]

Raine : [00:27:19] J'ai vraiment l'impression que les règles comme celles-ci qu'on a changées, c'est vraiment lié à notre sentiment de compétence. Tu sais, c'était une mécanique *cool* à utiliser, c'est fun qu'on inclue ça dans nos sessions. Le système, il est quand même vraiment bien fait, pour donner du crédit à notre DM, mais ça, ça nous donnait vraiment l'impression d'être un peu inutiles. Je trouve que c'est quand même une bonne façon de balancer le sentiment de compétence et les mécaniques *cool* qu'on peut incorporer dans la partie pour que ça soit quand même punitif. Parce que c'est le fun quand c'est punitif, mais tu sais, quand tu es la seule personne qui est punie, genre c'est un peu [inintéressant]...

Les joueuses du groupe 3 expliquent leur adoption d'une substitution de procédures en mentionnant comment l'ancienne mécanique leur imposait un sentiment d'incompétence. Les joueuses jugeaient ce sentiment inadéquat et ont détourné la procédure. Plus encore, les joueuses des groupes sélectionnés semblent prêtes à faire des exceptions pour permettre à chaque joueuse d'être aussi *cool* que les autres. Dans le groupe 3, Sokka permet aux joueuses de modifier les statistiques de leur PJ pour leur permettre d'atteindre le seuil minimum pour multiclasser²⁴. À propos de cette « tricherie », les joueuses expliquent comment cette évite un déséquilibre dans le groupe (annexe G.10). Sokka mentionne aussi créer des objets magiques personnalisés *pour* balancer les actions des joueuses (annexe G.9). Dans le groupe 2, le meneur invente des objets magiques maison (annexe F.6) et, dans le groupe 1, le meneur mentionne comment il prévoit donner un item magique personnalisé à chaque joueuse (annexe E.8). Cette préoccupation pour l'équilibrage, principalement dans le groupe 3, n'est pas fondée sur l'aspect « mathématique » de l'équilibrage, mais vise plutôt à permettre à chaque joueuse de briller également durant une séance.

Si les joueuses détournent le jeu afin d'éviter le sentiment d'impuissance, elles font aussi l'inverse : elles détournent le jeu pour augmenter le sentiment de compétence et pour permettre à une joueuse de briller. Dans notre question sur les rituels lors des entretiens, nous mentionnions en exemple la règle du *How do you wanna do this ?*, un détournement popularisé dans la série *Actual Play* de D&D 5^e, *Critical Role*. Deux

²⁴ Dans D&D 5^e, il est possible pour un personnage d'être une fusion de deux classes, ce qui lui permet d'obtenir des habiletés des deux classes. La règle optionnelle dans le *Manuel du Joueur* impose aux joueuses d'avoir une statistique minimum à une statistique importante de la seconde classe (Mearls et Crawford, 2014b, p. 163-164).

des trois groupes ont mentionné utiliser cette règle, ce qui signale à quel point la popularité de la série a influencé la pratique dans l'écosystème de D&D 5^e.

Nous mentionnions cet exemple dans notre question durant l'entretien, car elle est un exemple intéressant d'une règle qui ne relève pas *exactement* d'un détournement du *game*, mais plutôt d'un détournement du *play*. Ce détournement relève davantage d'une négociation du pouvoir narratif : lorsqu'une joueuse terrasse un ennemi important ou élimine le dernier ennemi dans un combat, la meneuse octroie, par l'entremise d'une phrase (« *how do you wanna do this?* », en anglais, que les joueuses traduisent différemment en français), le droit à la joueuse de narrer comment son PJ élimine l'ennemi. Cette autorité narrative octroyée à une joueuse n'est pas contrainte par les limites imposées par le système du jeu : la joueuse peut décrire comment son personnage utilise de la magie sans utiliser un sort ou comment sa PJ effectue des acrobaties impressionnantes sans avoir à effectuer de jets pour réussir sa manœuvre.

Les groupes 1 et 3, qui utilisent la règle, n'ont pas donné de raisons précises pour justifier l'adoption d'une telle pratique, mais laissent entendre que ce détournement augmente l'amusement. Dans le groupe 1, les joueuses mentionnent apprécier quand Laniel85 le fait dans leur autre partie.

Zratch : [00:50:57] On le fait parfois.

Eryck : [00:50:57] Laniel85 le fait. C'est ce que je trouve *cool* quand il est DM. Moi, je l'ai fait un peu, mais je ne l'ai pas naturellement.

Dans le groupe 3, les joueuses parlent de l'aspect amusant de pouvoir décrire ce moment de triomphe :

Chercheur : [00:54:51] C'était quoi la raison d'intégrer ça ? Y avait-il une raison particulière ?

Crowcrowdeal : [00:54:58] Ça ajoute un petit quelque chose. Ce n'est pas seulement de dire « Bon ben, il décède, je l'ai poignardé avec mon épée ». C'est plus : j'ai une scène *cool* à propos de comment je l'ai attaqué. Tu peux l'exprimer pis là tout le monde a l'image que tu fais de ta scène. Personnellement, je trouve que ça rend ça plus *cool*.

Zéphyr : [00:55:22] Ouais.

Un autre exemple d'un détournement purement effectué pour l'amusement est le détournement du système d'expérience dans le groupe 2. Emprunté du jeu de rôle *Vaesen*, les PJs gagnent des points

d'expérience en répondant à des questions comme « avez-vous découvert quelque chose durant la séance ? ». Les joueuses soulignent comment le système est plus intéressant et collaboratif que le système typique de D&D 5^e (annexe F.1).

L'élément commun entre ces détournements des trois groupes est une préoccupation pour l'amusement dans le groupe. Dans le cas du d20 magique et des coups critiques modifiés dans le groupe 1 et dans le cas de la modification de la fatigue dans le groupe 3, les joueuses soulignent que ces modifications visent à éviter qu'une joueuse ne puisse « rien faire » durant une séance de jeu. Les joueuses souhaitent d'abord et avant tout que l'expérience soit agréable pour les joueuses qui participent à l'activité. Cette priorité se manifeste dans les exceptions faites aux règles pour encourager les idées des joueuses (par exemple, dans le cas des modifications des statistiques pour multiclasser dans le groupe 3), les détournements pour couper les mécaniques désagréables et pour éviter les séances insatisfaisantes. Plus encore, l'exemple du détournement « *How do you want to do this?* » illustre comment les joueuses adoptent des détournements parce qu'ils sont *amusants*, sans nécessairement considérer sa cohérence avec le système ou la narration. Nous appellerons ces détournements des détournements de cohésion sociale par l'amusement.

5.3.2 La cohésion sociale pour la logistique

Si le terme « logistique » semble dramatique pour décrire un jeu de rôles, il est représentatif des problèmes contraignants de rassembler un groupe pour y jouer. Les horaires en conflit, les longues périodes entre les séances de jeu, les urgences qui forcent une joueuse à s'absenter durant une séance, etc. : rassembler des joueuses autour d'une table est un important défi et certains groupes ont des pratiques détournées pour compenser ces embûches. Dans le groupe 1, le meneur Eryck souligne comment il avait créé un PJ moine, dans le but explicite de remplacer un absent durant une séance au besoin (annexe E.11) :

Eryck : [00:18:22] Quand j'avais créé la partie, j'avais créé un cinquième personnage qui était un moine, parce qu'il y avait cinq dieux. C'était comme un PNJ, mais qui pouvait remplacer un absent. J'essayais tout le temps de calibrer mes combats pour quatre joueurs. Donc, s'il y a quelqu'un qui ne pouvait pas jouer, au moins lui pouvait aller les aider. Avec un cinquième joueur qui a embarqué, qui est Brida, il a disparu.

Certains exemples mentionnés précédemment sont aussi indirectement des outils « logistiques ». Dans le groupe 1 et 3, les joueuses mentionnent comment elles récapitulent ensemble les événements de la

dernière séance (annexes E.12, G.13). L'objectif premier de cette pratique est de renforcer la cohérence narrative, mais a aussi la double fonction d'aider les joueuses à se souvenir d'évènements récents en jeu qui, en réalité, ont été joués il y a une semaine, deux semaines ou même un mois. Ce détournement nous indique que, dans certains cas, les joueuses détournent D&D 5^e pour répondre aux défis logistiques d'organiser une aventure de D&D 5^e. Nous appellerons ces détournements des détournements de cohésion sociale pour la logistique.

5.3.3 La cohésion sociale par la métacommunication

Plusieurs des détournements identifiés servent à faciliter la communication entre les joueuses. Ces pratiques servent à faciliter le contrat ludique (Duflo, 1997, p.220-223) d'un jeu de rôles et représentent un effort de maintenir la cohésion de groupe en dehors du cadrage purement ludique. Ces détournements, souvent du *play*, sont avant tout des pratiques sociales à *propos* du jeu.

Nous avons mentionné précédemment la pratique de la séance 0 dans le groupe 2 (annexe F.15). Ce détournement a été intégré principalement pour aider la cohérence narrative de l'aventure, mais a aussi le double rôle de permettre au meneur et aux joueuses d'échanger ouvertement sur leurs préférences et pour leur laisser la place de décider ce qui les intéresse de la prémisse du meneur François.

Dans le groupe 3, le meneur utilise un outil de métacommunication en dehors de la partie. Sokka a produit un formulaire en ligne (*Google Forms*) pour obtenir de la rétroaction à propos de la campagne. La joueuse Raine explique :

Raine : [00:46:48] On sait qu'il veut nous respecter aussi. Il sait ce qu'on aime, ce qu'on n'aime pas. On avait fait un *Google Form* aussi à un moment donné et pour qu'il ait une idée de ce qu'on aime, ce qu'on n'aime pas, ce qu'on veut voir plus souvent. Je lui fais confiance pour respecter nos intérêts et qu'est-ce qu'on aime.

Cet outil représente, de la même façon qu'une séance zéro, un effort de la part du groupe de communiquer à propos de la partie, des limites et des intérêts des joueuses (annexe G.15).

Raine : [00:48:57] On s'était parlé qu'on aimerait faire une campagne horreur, je pense. Puis Sokka était bien placé pour ça, parce que c'est quand même lui qui a les intérêts un peu plus « lugubres » du groupe. Puis ouais, mais on s'est quand même parlé pour se demander ce qu'étaient nos limites, genre qu'est-ce que vous ne voulez pas voir dans la partie et c'est quoi

qui ne vous dérange pas. On a quand même établi ça avant, parce que c'est quand même beaucoup faire vivre quelque chose de traumatisant pour quelqu'un.

Le groupe 2 fait aussi appel à un autre type d'outil de métacommunication en employant des outils de sécurité (traduit de l'anglais *safety tool*). Le groupe 2 fait usage du système « *Lines and Veils* ». Initialement publié dans le supplément *Sex and Sorcery* (Edwards, 2003) du jeu de rôles sur table *Sorcerer* (Edwards, 2001), le système *Lines and Veils* est un outil de sûreté à la table. Avant de commencer une campagne ou une aventure, les joueuses du groupe (meneuse incluse) divulguent (en secret, si nécessaire) le type de contenu qu'elles ne souhaitent pas voir être mentionné dans l'aventure. Une « ligne » est un sujet qu'une joueuse veut éviter alors qu'un « voile » est un sujet qui peut être abordé, mais jamais en détail (Edwards, 2003, p.11-15). Par exemple, une joueuse peut déterminer que la violence effectuée envers les enfants est de l'autre côté de la ligne : ainsi, les joueuses sont averties de ne pas aborder du tout le sujet. Une autre joueuse pourrait préférer voiler les situations sexuelles, ce qui ferait que la meneuse et les joueuses sont informées de ne pas détailler les situations sexuelles : plutôt, elles mentionnent qu'une telle scène se déroule, mais les détails sont laissés à l'imagination.

Le groupe 2 fait aussi usage de l'outil du *X Card*, un outil physique (un bout de papier qui représente « un bouton ») qu'une joueuse peut presser pour éviter une scène qu'elle juge trop difficile. Dans ce groupe, les joueuses utilisent ces outils, selon le meneur, principalement parce que plusieurs de leurs campagnes précédentes étaient dans le genre de l'horreur, un type de scénario qui peut contenir des scènes avec des thématiques qui ne plaisent pas à tout le monde. Une des joueuses a signalé être moins à l'aise avec le *gore* et est heureuse d'avoir accès à la *X Card* pour éviter une description qui heurte sa sensibilité.

Ces pratiques identifiées chez le groupe 2 et le groupe 3 représentent une certaine codification de la communication pour partager des intérêts, communiquer sur les éléments qui les intéressent et exprimer leurs limites envers certaines thématiques. Ainsi, nous avons quelques exemples de la manière dont les joueuses détournent leurs pratiques pour mieux communiquer à propos du jeu et à propos de leurs attentes. Nous appellerons ces détournements des détournements de cohésion sociale par la métacommunication.

*

Dans cette section, nous avons vu que les joueuses ne détournent pas seulement pour s'assurer que le texte primaire de D&D 5^e ressemble davantage à leur interprétation personnelle et pour refléter leurs opinions, leur style de jeu et leurs intérêts. Si la plupart des détournements que nous avons analysés jusqu'à maintenant sont motivés par ce que nous avons désigné la « cohérence », ce ne sont pas tous les détournements qui sont adoptés pour cette raison. D&D 5^e est un jeu joué en groupe et, par conséquent, l'aspect social du jeu doit parfois primer sur les desseins créatifs des joueuses. Dans ce contexte, les joueuses détournent le jeu afin d'assurer une harmonie à l'intérieur du groupe : elles souhaitent que toutes éprouvent suffisamment de plaisir et ne soient pas frustrées lors des séances de jeu. Elles s'assurent de partager leurs intérêts, préférences et limites au reste du groupe. Plusieurs détournements sont donc adoptés à cause des contraintes sociales de l'activité partagée, modulée afin de s'assurer que toutes les joueuses passent un bon moment et veuillent revenir pour la prochaine séance.

5.4 Le détournement comme négociation entre cohérence et cohésion sociale

Au chapitre 1, nous avons mis de l'avant la manière dont les études qui portent sur les jeux de rôles s'entendent pour dire que la modification des règlements fait partie du jeu (Cover, 2010, Godin 2018, Hammer 2007, White et al., 2018). Durant nos entretiens, les joueuses soulignent que les règles doivent être modifiées pour accommoder chaque groupe. À cette fin, les règlements des jeux de rôles sont perçus comme une structure dont les composantes peuvent être aisément substituées. Si le texte primaire a une autorité chez les joueuses (Hammer, 2007), c'est d'être le squelette de base à partir duquel chaque groupe produit les détournements qu'il juge nécessaires pour le bon fonctionnement de sa partie.

Nous avons identifié deux grandes raisons pour détournement du jeu. La distinction entre ce que nous avons nommé les détournements de cohérence (immersive, système, narratif, de l'univers fictif) et les détournements pour la cohésion sociale (amusement, logistique et métacommunication) repose sur le type de visée à atteindre. Dans le cas d'un détournement de cohérence, un problème est détecté en s'appropriant le texte : que ce soit en lisant le livre de règlements, en pleine partie, ou en créant un univers fictif, un point de friction émerge entre ce que la joueuse *veut* que le texte soit et ce que le texte *est*. En réponse, les joueuses agissent sur le texte en introduisant une pratique sociale ou par une nouvelle procédure codifiée. Dans le cas d'un détournement de cohésion sociale, une tension sociale affecte la cohésion du groupe : que ce soit une joueuse qui s'ennuie, n'éprouve pas de plaisir ou ressent une situation problématique en jeu, un point de friction émerge dans le groupe. L'agentivité d'une des autrices,

pour utiliser le terme d'Hammer, est minée par l'appropriation qu'en fait le groupe, nécessitant parfois un détournement correctif du *game* ou du *play*.

La différence entre le détournement de cohérence et de cohésion sociale repose donc sur ce qui motive le détournement : est-ce une volonté de changer — d'améliorer — le texte ou de renforcer la cohésion du groupe ?

5.4.1 Tension et complémentarité

Cohérence et cohésion sociale ne sont pas *opposées*, mais sont en tension. Cette section abordera cette tension entre la poursuite d'un texte idéal et les contraintes sociales d'un jeu de rôles, ainsi que le processus de négociation qui régit ces raisons de modifier les règlements de D&D 5^e.

Les détournements de cohérence peuvent être effectués aux dépens de l'amusement ou de la cohésion de groupe : nous avons abordé comment le groupe 2 s'était approprié D&D 5^e de façon à le transformer en une aventure « *grimdark* » dans son aventure « L'Outre-Nord » et comment cette appropriation avait généré une certaine tension au sein du groupe : des joueuses avaient trouvé cet aspect parfois irritant. Dans le groupe 1, le meneur avait créé un monde où la magie était plus rare, mais certains joueurs avaient négocié une exception : le joueur Laniel85 a demandé (et obtenu la permission) d'abandonner son PJ guerrier pour le remplacer par un barde, une classe avec la capacité de lancer des sorts. Zratch explique :

Zratch : [01:03:25] [...] Eryck avait aussi limité les *spellcasters*²⁵. On ne peut pas être Magicien, on ne peut pas être un Sorcier.

Ce détournement de cohérence du meneur est cependant ignoré lorsque les joueuses sont jugées assez habituées avec les règles pour choisir des classes avec beaucoup de sorts magiques. Zratch continue en parlant d'un joueur qui ne pouvait pas être présente à l'entretien :

Zratch : [01:03:53] [...] X c'est un druide, mais initialement c'était un paladin. [Vers Eryck] Je pense que tu lui as laissé Druide parce qu'il en faisait un à ma table, puis il sait comment gérer ça.

²⁵ La traduction littérale est « lanceuses de sorts ». Dans ce cas-ci, Zratch désigne toutes les classes de D&D 5^e avec la capacité de lancer des sortilèges.

Eryck : [01:04:04] C'est parce qu'au début, comme je t'ai dit au début de l'entrevue, je ne me sentais pas à l'aise à gérer toute la magie et tout ça. C'est pour ça que j'ai créé un monde qui était très peu ouvert à la magie. Tu sais, ils n'en font pas en public. Même au début des premières séances, ils n'en parlaient pas, tu sais, ils faisaient ça en secret.

Ainsi, détourner D&D 5^e afin de le faire correspondre avec l'interprétation de la meneuse peut mener à des tensions sociales : l'appropriation *grimdark* du groupe 2 a généré des défis difficiles et ardu, qui ont parfois frustré le groupe, et le meneur du groupe 1 a lentement abandonné ses détournements d'options de personnages pour répondre aux intérêts des joueuses expérimentées du groupe. Un détournement de cohérence, peu importe l'aspect du texte ou de la pratique qui est détourné, doit prendre en considération la cohésion sociale.

Le même phénomène se manifeste aussi à l'inverse : les détournements qui visent la cohésion sociale doivent aussi avoir une certaine cohérence. Nous pouvons illustrer ce phénomène avec le détournement de la mécanique d'épuisement dans le groupe 3 (annexe G.3). Le problème avec la mécanique d'épuisement était qu'elle causait un sentiment d'impuissance à une joueuse précise, qui se voyait incapable de participer à l'histoire. Cependant, la mécanique d'épuisement est cohérente avec le reste du jeu. En fait, il serait incohérent qu'une telle procédure *n'existe pas* dans le corpus de règlements de D&D 5^e. En effet, les joueuses du groupe n'ont pas *enlevé* la procédure, mais l'ont plutôt *remplacée* par une version dont les conséquences sont moins sévères. Autrement dit, le problème de cette procédure n'était pas son existence, mais ses conséquences jugées socialement problématiques. Le cas des coups critiques améliorés est similaire : si l'objectif est de s'assurer que les joueuses ne soient pas déçues par un coup critique (annexe E.4), le détournement respecte tout de même le cadrage du système de D&D 5^e. Un détournement de cohésion sociale, peu importe l'aspect du texte ou la pratique qui est détournée, doit tenir compte de la cohérence interprétative du jeu.

Cette tension entre « cohérence » et « cohésion sociale » rappelle la tension entre l'interprétation individuelle et l'interprétation commune du jeu. Le sens d'un jeu n'est ni individuel ni entièrement partagé : « Une partie du sens du jeu est commune à tous les joueurs. Sinon, ils ne pourraient pas jouer ensemble » (Bonenfant, 2010, p.36). Les joueuses interprètent D&D 5^e, souvent par l'entremise d'une lecture imparfaite et incomplète, puis déterminent individuellement et communément comment le jeu devrait être joué. Comme nous avons vu au chapitre 4, les joueuses sont d'accord de dire que chaque groupe peut adapter les règlements de D&D 5^e tant qu'elles éprouvent du plaisir à jouer. Si une meneuse déclare des

restrictions aux options de personnages, un tel détournement est-il une déviation interprétative acceptable pour toutes ? Plus encore, respecte-t-elle le sens commun que les joueuses donnent à D&D 5^e ?

Les détournements adoptés par un groupe doivent être à la fois cohérents avec le sens commun *et* améliorer, ou du moins ne pas nuire, à la cohésion du groupe. Les casse-têtes physiques du groupe 1 en sont un exemple : Eryck a introduit la mécanique parce qu'elle apportait de l'immersion, mais il note aussi qu'il est plus amusant de manipuler de vrais objets (annexe E.1).

Un détournement adopté par un groupe doit ainsi à la fois être cohérent (parce qu'il respecte l'esprit du jeu, favorise d'un type d'immersion, est réaliste, apporte des éléments narratifs intéressants, etc.) et ne doit pas nuire à la cohésion sociale (en étant amusant, engageant, correctement balancé, etc.). Ces deux aspects sont *complémentaires* et ne sont pas opposés : un détournement ne devient pas plus disruptif au groupe en étant plus cohérent, ou moins cohérent plus il est amusant. Même qu'il en va parfois de l'inverse : un détournement peut être amusant *parce qu'il est cohérent*. La mécanique de la folie dans le groupe 3 est intégrée par le meneur Sokka pour renforcer le genre littéraire de l'aventure, mais ne nuit pas pour autant à la cohésion du groupe. C'est plutôt le contraire, puisque les joueuses soulignent comment le sentiment de tension généré les interpelle (annexe G.1). La règle « *How you wanna do this?* » est relativement déconnectée des règlements du jeu, mais pas nécessairement *nuisible* à l'interprétation commune du jeu pour autant. Lorsqu'une meneuse impose que certaines races ne soient pas accessibles dans son aventure, ceci ne nuit pas à la cohésion du groupe, sauf si une joueuse tient absolument à utiliser une option de personnage que la meneuse voudrait interdire, comme dans le cas du groupe 1 qui négocie l'accès aux classes magiques selon le niveau de connaissance des règlements de D&D 5^e.

Ainsi, détourner D&D 5^e est un acte de balancier entre cohérence et cohésion sociale. Un détournement doit être cohérent et ne pas nuire à la cohésion du groupe. Pareillement, un détournement de cohésion sociale ne doit pas contrevenir au sens commun donné au jeu. Même si une raison principale motive les joueuses à changer le jeu, elles doivent respecter l'autre, afin de créer un détournement qui est jugé acceptable et qui peut s'intégrer à la pratique.

5.4.2 Le détournement comme le résultat d'une négociation

Hammer présente la création du texte rôliste comme une négociation entre plusieurs autrices, qui produisent des textes subséquents. Le détournement est le résultat de ce que la chercheuse nomme

l'agentivité sur le cadrage, une négociation de *qui* actualise la modification des règlements et de la manière de le faire (Hammer, 2007). La meneuse et les joueuses ont chacun leur rôle à jouer dans cette négociation, mais sont contraintes, comme nous l'avons présenté, par une préoccupation avec la cohérence du texte final d'un côté, et par le maintien de la cohésion sociale du groupe de l'autre. Si un détournement prend forme parce qu'une joueuse veut rapprocher le sens commun du jeu de sa propre interprétation, le processus d'adoption d'un détournement est fondamentalement social et partagé : un détournement doit être proposé, puis accepté par les autres joueuses à la table.

Selon Hammer, l'autrice secondaire a le rôle de créer le scénario, texte secondaire, et d'agir comme arbitre durant la création du texte tertiaire. Comme nous avons analysé, la meneuse est souvent responsable de détourner le jeu, motivée principalement (mais pas nécessairement) par un intérêt de faire correspondre le texte primaire avec son propre scénario. Le rôle de l'autrice tertiaire est de contrôler son PJ et d'avoir l'agentivité d'influencer l'histoire cocrée à la table. Lorsque vient le temps de détourner le jeu, la meneuse est motivée par une volonté de faire que les règlements de D&D 5^e représentent adéquatement son scénario, ce qui l'amène à imposer des détournements. Les joueuses, pour leur part, cherchent à vivre une meilleure expérience de jeu : d'être immergées, d'avoir l'agentivité d'agir sur le scénario et de créer une histoire cohérente.

Nous pouvons comprendre les détournements de cohérence comme des négociations du cadrage dont l'objectif est de créer un texte tertiaire de meilleure qualité. Les joueuses modifient ensemble ce qui fait partie du texte ou non, détournant le texte primaire selon les besoins narratifs et créatifs des autrices secondaires et tertiaires. Ces autrices détournent le texte primaire parce qu'elles le perçoivent comme inadéquat pour représenter le scénario précis de leur partie. Que ce soit par l'utilisation de détournements qui renforcent le réalisme dans le groupe 1 (annexes E.3, E.5), par des règles narratives de création de personnages pour agrémenter l'histoire dans le groupe 2 (annexes F.16, F.17, F.21) ou par des modifications des habiletés pour éviter le *metagaming* et pour être plus immergés dans leurs personnages dans le groupe 3 (annexes G.4, G.5), tous les groupes sélectionnés ont modifié le texte primaire pour créer un meilleur texte final.

Cependant, le chapitre d'Hammer, axé sur la création du texte, présente les cocréatrices d'un texte rôliste comme des autrices et créatrices, mais ne considère qu'indirectement leur agentivité en tant que *joueuses*. Si les jeux de rôles sont effectivement des activités créatives qui demandent une collaboration entre

différentes autrices, le fait est que l'aspect ludique de l'activité reste primordial. Si une joueuse n'éprouve pas de plaisir, elle a toujours la possibilité de quitter la partie, de la même manière qu'une autrice a toujours la possibilité de quitter la salle de rédaction.

On remarque comment les joueuses négocient les contraintes sociales et créatives dans des cas comme le malus imposé aux nouveaux personnages dans le groupe 1. Le meneur Eryck donne un argument de cohérence narrative (difficile d'intégrer un nouveau personnage à l'histoire), mais a aussi un argument qui émane des contraintes sociales : intégrer un nouveau PJ demande du travail créatif qu'il n'a peut-être pas le temps de fournir. On voit ici un exemple d'une négociation entre la cohérence et l'amusement des joueuses du groupe : les joueuses veulent avoir l'agentivité de changer de PJ lorsqu'elles le souhaitent, mais sont confrontées à l'agentivité du meneur, qui préférerait ne pas se faire imposer ce travail supplémentaire. L'argument d'Eryck présente la double contrainte de la cohérence (narratives dans ce cas-ci) et de la cohésion sociale (imposer du travail à l'autrice secondaire). Le compromis négocié est d'imposer une conséquence dans le jeu, mais de tout de même accorder à une joueuse de faire le détournement désiré.

Les détournements de cohésion sociale peuvent donc être compris comme des négociations de l'agentivité des joueuses et de la meneuse par l'entremise du cadrage : les joueuses d'un groupe donné détournent les règlements pour s'assurer que chaque autrice a l'agentivité (du personnage, de la joueuse) d'influencer le texte. La modification de l'épuisement dans le groupe 3 (annexe G.3) ainsi que le d20 magique et les coups critiques améliorés (annexes E.2 et E.4, respectivement) sont des exemples de négociation du cadrage pour redonner aux joueuses de l'agentivité sur l'histoire, dans les cas où elles seraient extrêmement malchanceuses. Les pratiques de métacommunication, comme la session 0, les outils de sécurité et les communications des préférences en dehors de la partie (annexes F.15, F.18, G.14, G.15) sont aussi des exemples de négociation de l'agentivité : les joueuses se mettent d'accord sur ce qu'elles veulent traiter en jeu (Hammer, 2007, p.76), et codifient le contrat ludique qui régit leur partie. Les différentes autrices cherchent à protéger leur espace d'agentivité et celui de leur scénario (dans le cas des meneuses) ou de leurs personnages (dans le cas des joueuses).

*

En sommes, si le détournement est un processus interprétatif et appropriatif, il doit nécessairement être négocié avant d'être adopté. Les joueuses d'un jeu de rôles sont prêtes à détourner les règlements, tant

que ces détournements sont cohérents avec l'interprétation commune du jeu et ne nuisent pas à l'agentivité des différentes autrices du texte. Les raisons identifiées sont en tension, sans être pour autant opposées : un détournement de cohérence *peut* nuire à la cohésion du groupe de jeu, mais une poursuite de la cohérence ne mène pas *nécessairement* à une perte de cohésion de groupe.

5.5 Conclusion de l'analyse

Dans cette analyse, nous avons présenté les raisons qui mènent les joueuses de D&D 5^e à modifier les règlements, dont nous avons identifié sept types, divisés en deux catégories principales. Nous avons observé comment la meneuse a un grand pouvoir d'appropriation dans le contexte de la création du scénario, tel que constaté par Hammer, ce qui lui donne aussi l'autorité d'imposer son monde imaginaire. Cette autorité peut mener à des détournements, mais les joueuses ont tout de même leur mot à dire et peuvent aussi imposer des détournements du *game* ou du *play*.

Nous avons identifié deux grandes catégories de détournements : les détournements de « cohérence » effectués par les joueuses pour rapprocher le texte primaire de leur propre interprétation du jeu, ainsi que les détournements de « cohésion sociale », adoptés pour s'assurer que toutes les joueuses continuent à apprécier leur expérience en groupe.

Parmi les détournements de cohérence, nous avons identifié différents sous-types :

- **Les détournements de cohérence immersive**, par lesquels les joueuses cherchent à augmenter leur immersion durant la séance ;
- **Les détournements de cohérence du système**, par lesquels les joueuses cherchent à rapprocher les procédures de leur interprétation de ce qu'elles *devraient être* ;
- **Les détournements de cohérence narrative**, par lesquels les joueuses adoptent des pratiques qui assurent que la trame narrative improvisée soit plus intéressante ;
- **Les détournements de cohérence de l'univers fictif**, par lesquels les joueuses cherchent à rendre les règlements du jeu plus représentatifs de leur scénario et de leur univers fictif.

En s'appropriant le texte primaire, les joueuses développent leurs propres idées sur la manière d'utiliser les règlements dans leur aventure, ce qui les mène à développer des opinions et des idées sur la manière dont le texte devrait leur servir. Les détournements de cohérence raccordent les opinions et idées des joueuses avec le texte primaire. Lorsque le texte primaire ne concorde pas avec les idées des joueuses, il

est amendé. Les éléments détournés varient grandement : la meneuse veut rendre les règlements plus cohérents avec son monde imaginaire, la joueuse veut mieux ressentir son personnage, les joueuses veulent créer ensemble une histoire improvisée plus structurée, etc. Les façons dont une joueuse peut s'approprier et détourner le texte primaire pour le rapprocher de ses propres idées sont multiples.

Parmi les détournements visant la cohésion sociale, nous avons identifié différents sous-types :

- **Les détournements de cohésion sociale pour l'amusement**, par lesquels les joueuses cherchent à augmenter l'amusement et à éviter que les joueuses ressentent de la frustration ou un sentiment d'impuissance.
- **Les détournements de cohésion sociale par la logistique**, par lesquels les joueuses font face aux contraintes logistiques qui entourent le jeu de rôles ou ajoutent des règles logistiques pour favoriser la cohésion.
- **Les détournements de cohésion sociale de métacommunication**, par lesquels les joueuses communiquent pour éviter les moments déplaisants et pour préparer une aventure qui intéresse davantage les joueuses.

En contraste avec le détournement de cohérence, les détournements de cohésion sociale émergent pour pallier les réalités des jeux de rôles comme une activité sociale partagée. Comme abordé dans le chapitre 4, les joueuses sont en accord pour dire que la bonne façon de jouer à D&D 5^e est d'adapter le jeu pour que toutes les joueuses éprouvent du plaisir. Lorsque le jeu mène à des situations qui embêtent les joueuses ou nuisent à leur expérience, il est souvent détourné.

Nous avons aussi démontré que ces deux principales raisons, à savoir la cohérence ou la cohésion sociale, sont à la fois en tension et en complémentarité. L'adoption d'un détournement des règlements ou d'une pratique détournée est négociée entre l'autrice secondaire et l'autrice tertiaire et doit balancer, d'un côté, un besoin d'être cohérent avec l'interprétation du jeu du groupe et, de l'autre, un besoin de plaire à tous les membres du groupe. Joueuses comme meneuses veulent avoir l'agentivité de négocier le cadrage et imposer leur propre interprétation du texte primaire, mais ne peuvent pas complètement le faire sans s'aliéner les autres. Si la meneuse veut modifier les règlements de D&D 5^e pour les rendre cohérents avec son monde imaginaire, elle doit s'assurer de le faire sans nuire à la cohésion sociale de son groupe de jeu. Si une joueuse a choisi une classe moins puissante, la meneuse peut proposer d'améliorer le personnage-joueur, mais sans devenir incohérent avec l'interprétation commune de D&D 5^e.

Sur la base de ces conclusions, nous sommes en mesure de répondre à notre question de recherche pour ce mémoire qui était : pourquoi les joueuses détournent-elles les règles d'un jeu de rôles sur table ? La réponse générale est que les joueuses cherchent à faire concorder le système et l'univers de D&D 5^e à leur propre interprétation et à leur scénario, ainsi qu'à renforcer la cohésion sociale de leur groupe. Les joueuses approfondissent leur sentiment d'immersion, s'approprient le système du jeu, collaborent pour cocréer une meilleure histoire et adaptent les règles pour représenter un univers fictif donné. Les joueuses adoptent des pratiques communicatives hors-jeu pour structurer les séances de jeu et pour s'assurer que chaque joueuse continue de vouloir revenir à la table de jeu. Ces détournements prennent une variété de formes : des règles maison en passant par les rituels pour rythmer la campagne et par les mécaniques complexes qui ne laissent rien au hasard. L'espace d'appropriation de D&D 5^e, selon les joueuses, inclut l'adaptation des règlements aux intérêts de chaque groupe. Au final, s'approprier D&D 5^e mène souvent à le détourner.

CONCLUSION

Dans ce mémoire, nous avons étudié les raisons pour lesquelles les joueuses de D&D 5^e modifient les règlements dans leur partie. Pour ce faire, nous avons questionné trois groupes de jeu de D&D 5^e sur leurs pratiques et leur avons laissé l'opportunité d'élaborer sur leurs façons de jouer.

Dans le premier chapitre, nous avons abordé des définitions des jeux de rôles et présenté l'histoire de D&D, qui a commencé comme un jeu de guerre improvisé et qui a ensuite forgé son propre genre de jeu jusqu'à atteindre aujourd'hui le statut de phénomène social et culturel. Depuis ses débuts, la pratique de D&D est malléable, avec plusieurs autrices indépendantes qui proposent des suggestions et créent des scénarios pour le jeu (Peterson, 2020). Nous avons présenté comment les études du jeu ont tendance à centrer l'étude sur l'artéfact ludique (Salen et Zimmerman, 2003 ; Juul, 2005 ; Frasca, 2003), délaissant le jeu comme pratique (Bonenfant, 2010 ; Sicart, 2011 ; Thorhauge, 2013 ; Triclot, 2013 ; Nguyen, 2019). Nous nous sommes intéressés à quelques chercheuses qui ont étudié les règlements des jeux de rôles (Caïra, 2007, 2019 ; David, 2016 ; Bjork et Zagal, 2018 ; Torner, 2018) et les dynamiques sociales à la table (Hammer, 2007 ; Hammer et al., 2018). Nous avons constaté que les autrices n'étudient pas directement le phénomène de modification des règlements, pourtant omniprésent chez les joueuses. Nous avons ainsi présenté notre question de recherche : *pourquoi les joueuses détournent-elles les règles d'un jeu de rôles sur table ?*

Dans le deuxième chapitre, nous avons présenté notre cadre théorique, qui se déploie en trois piliers. En premier lieu, nous avons différencié le système (les procédures du jeu) de l'univers (le monde imaginaire dans lequel l'aventure se déroule) avec la définition proposée dans l'ouvrage *Role Playing Game Studies* (White et al., 2018). Nous avons abordé l'univers du jeu comme étant interconnecté avec le système : les règlements du jeu de rôles influencent l'univers narratif (Caïra, 2007, 2019 ; David, 2016). Nous avons aussi présenté l'immersion appliquée aux jeux de rôles (Bowman, 2018) et la règle d'or : l'idée selon laquelle les règlements d'un jeu de rôles sur table sont nécessairement incomplets (White et al. 2018). En deuxième lieu, nous avons évoqué le domaine littéraire pour concevoir le jeu de rôles comme un texte cocréé par trois autrices qui produisent subséquemment trois textes différents (Hammer, 2007). Chacune des autrices doit négocier son agentivité et son autorité de modifier le texte final (Hammer, 2007). En troisième lieu, nous avons tiré du domaine de la philosophie le contrat ludique (Duflo, 1997) et du domaine

sémiotique l'appropriation (Bonenfant, 2008, 2010) et le détournement (Barnabé 2017). Nous avons alors argumenté qu'en s'appropriant le jeu de rôles, comme en créant un univers ou un scénario pour l'aventure, les joueuses peuvent décider de détourner le jeu. Nous avons aussi identifié un *play* modèle à D&D 5^e : une aventure fantaisiste héroïque.

Dans le troisième chapitre, nous avons mis de l'avant notre méthodologie de recherche articulée à partir d'entrevues de groupe semi-dirigées (Kitzinger et al., 2004) avec trois groupes de jeu de D&D 5^e sélectionnés. Nous avons jugé cette méthode appropriée puisqu'elle nous permettait d'identifier des détournements en discutant avec les individus. Les joueuses ont aussi pu approfondir leur raisonnement lorsque nécessaire tout en permettant au groupe de décider par lui-même ce qui compte comme un détournement. Les groupes sélectionnés ont aussi été appelés à remplir un formulaire en ligne de préentretien. A ensuite suivi une analyse de contenu avec une grille d'encodage construite de manière itérative.

Au quatrième chapitre, nous avons présenté les données récoltées chez les trois groupes sélectionnés. Nous avons identifié les préférences individuelles des joueuses et présenté les détournements identifiés dans le corpus de données. Nous avons vu que les trois groupes s'entendent pour dire que le *play* modèle de D&D 5^e est un jeu qui devrait être adapté à chaque groupe. Nous avons ainsi découvert que le *play* modèle que nous avons identifié est respecté, mais que les joueuses priorisent l'aspect social du jeu en le détournant.

Le cinquième chapitre part de ces constats pour proposer une analyse catégorisant les raisons données par les joueuses pour détourner le jeu. Nous avons identifié deux raisons principales, auxquelles nous avons proposé les termes « détournements de cohérence » et « détournements de cohésion sociale ». La première sont les détournements de cohérence, qui émergent lorsqu'une ou des joueuses ressentent que le sens qu'elles donnent au jeu diffère du texte primaire. Par exemple, une meneuse qui décide que « les elfes n'existent pas dans son monde » détourne le jeu pour rapprocher le texte primaire de son interprétation. La seconde est le détournement en vue de renforcer la cohésion sociale, lorsque les joueuses détournent le jeu pour pallier les réalités sociales et matérielles du jeu. Les joueuses adoptent des pratiques pour s'assurer que toutes les joueuses éprouvent du plaisir à jouer (en créant des objets maison, en modifiant des règles désagréables), pour communiquer leurs intérêts et leurs limites (avec des

formulaire en ligne ou des outils de sûreté) et pour compenser pour les problèmes liés à la pratique (faire des récapitulatifs, communiquer entre les sessions).

Nous avons finalement présenté ces raisons principales comme étant complémentaires : un détournement de D&D 5e doit à la fois être cohérent (soutenir le sens commun du jeu) sans pour autant nuire à la cohésion sociale du groupe – et vice-versa. L'adaptation du système d'un jeu de rôles permet à des joueuses de tous les types de se rassembler pour une même activité et d'y trouver leur compte. Certaines préféreront maximiser la cohérence : l'immersion, un univers développé et des systèmes qui représentent leur vision du texte, alors que d'autres chercheront à maximiser la cohésion du groupe et l'amusement de toutes.

Cette étude nous permet de mieux comprendre ce qui motive des joueuses de D&D 5^e à détourner les règlements du jeu. Avec l'aide d'entretiens semi-dirigés menés en groupe, les joueuses ont discuté de leurs séances de jeu et nous ont permis d'avoir un regard sur leurs pratiques amatrices qui seraient autrement complètement privées. Nous croyons que l'approche de discussion en groupe complet était pertinente et a encouragé les joueuses à discuter des détournements observés, et ce, même si les meneurs étaient souvent les plus concernés. Il pourrait se révéler pertinent d'observer des séances de groupes sélectionnés pour ajouter des nuances et pour alimenter les discussions, mais prioriser les entretiens de groupe semi-dirigés s'est révélé une méthode de recherche pertinente pour répondre à notre question.

Cependant, soulignons que ce mémoire présente certaines limites dans ses conclusions. D'abord, nous n'avons étudié que trois groupes de jeu, qui ne sont pas nécessairement représentatifs des pratiques de l'ensemble de la communauté. De plus, notre cadre théorique convoque des domaines distincts, combinant d'une part des définitions généralisées d'études du jeu (White et al., 2018), d'analyse sémiotique (Bonenfant, 2010 ; Barnabé 2017) et des concepts issus des études littéraires (Hammer, 2007). Ce cadre théorique mériterait d'être approfondi dans d'éventuelles recherches sur le sujet. De plus, selon Kitzinger et al., les discussions de groupes peuvent décourager les discussions sur les sujets tabous (Kitzinger et al., 2004). Étant donné le sujet étudié (les pratiques dans les jeux de rôles), les désavantages des entrevues de groupes ont été minimisés, mais auraient pu tout de même affecter les données récoltées. De manière similaire, notre propre subjectivité a pu biaiser certaines interprétations et nos conclusions devront être validées par d'autres études.

Par ailleurs, nous n'avons étudié qu'un seul jeu de rôles. Nos raisons initiales de cibler D&D 5e étaient pragmatiques — il nous semblait plus facile de trouver des groupes pour le jeu de rôles le plus populaire du moment — et augmentait les chances que deux groupes détournent le même règlement. Si ce dernier aspect ne nous a pas menés à des résultats concrets, il nous propose plutôt à une autre piste d'analyse. Les joueuses de D&D 5e existent au sein d'une culture ludique particulière : un réseau de pratiques et de communautés en ligne, où les meneuses sont *encouragées* à changer les règlements. Cette liberté créative assumée — de créer un monde imaginaire et de modifier les règles selon leurs besoins — transmise de génération de joueuses à une autre depuis 1974, a fort probablement habilité les groupes à se doter d'une agentivité importante vis-à-vis les règlements. Plus encore, la structure très « réglée » du système de D&D 5e, avec des habiletés, des sorts et des améliorations très détaillées, encourage l'ajout et le retrait d'options de personnages comme des sous-classes, des sortilèges et des objets magiques.

Or, la question se pose : les trois groupes auraient-ils inventé leurs propres mondes imaginaires ou des options de personnages si nous avions choisi d'étudier d'autres jeux de rôles comme *Vampire la Mascarade*, *Cyberpunk Red*, ou *L'Appel de Cthulhu* ? À quel point l'appropriation des joueuses varie-t-elle entre ces différentes cultures ludiques ? À quel point l'appropriation de ces jeux de rôles diffère-t-elle des assomptions des joueuses de D&D 5e ? Des études subséquentes seraient nécessaires pour observer comment les joueuses négocient leur relation avec le cadrage avec des jeux de rôles différents.

Dans *The Elusive Shift* (2020), Jon Peterson arrive à la conclusion que *Donjons & Dragons* se compose de deux systèmes de jeu : le premier, un jeu libre de conquête de donjons, et le second, un système de jeu pour conceptualiser son propre système de jeu, soit un métajeu auquel les meneuses sont invitées à participer (Peterson, 2020, p.261). Nous avons observé comment les joueuses contemporaines, comme les groupes sélectionnés, s'adonnent bel et bien encore à ce second métajeu auquel Gygax et Arneson ont invité les joueuses de D&D en 1974. Si le détournement est « [...] la reprise d'un matériau préexistant et sa transformation pour produire une configuration nouvelle » comme le résume Barnabé (2017, p.10), jouer à un jeu de rôles est acte de reconfiguration : les groupes sélectionnés jouent à *leur* D&D 5e, avec *leurs* règles, dans *leur* univers fictif et avec *leurs* pratiques sociales. Chaque partie est un jeu unique et reconfiguré qui n'existe que le temps d'une aventure partagée entre amies

ANNEXE A

QUESTIONNAIRE EN LIGNE PRÉ-ENTRETIEN

Concept	Dimension	Sous-dimension	Question
Section 0 : Consentement et informations sur le participant			
Dimensions : consentement éclairé.			
N/A	Consentement éclairé	Information	Votre groupe de jeu a signalé leur intérêt de participer à cette recherche qui porte sur la façon dont les joueurs et des joueuses de la cinquième édition de Donjons et Dragons (D&D 5^e) jouent au jeu. Nous nous questionnons sur pourquoi et comment les joueuses peuvent choisir de modifier les règles du jeu. La recherche comporte deux parties, ainsi qu'une partie optionnelle. Ce court sondage en ligne est la première partie. Vous répondrez à des questions à propos de votre expérience avec D&D 5^e, vos préférences en tant que joueur ou joueuse, ainsi que votre opinion des règles du jeu. Vos réponses à ce formulaire nous permettront de nous préparer à la seconde partie. La seconde partie est une entrevue de groupe avec tous les membres de votre groupe de jeu. Nous discuterons de votre partie, de comment votre groupe joue au jeu et de si vous utilisez des règles modifiées. L'entrevue de groupe sera enregistrée et retranscrite pour la recherche. Finalement, si vous et votre groupe le souhaitez, nous vous invitons à enregistrer une de vos séances de jeu avant de participer à l'entrevue de groupe. Ceci nous permettra d'observer votre façon de jouer et d'avoir des conversations plus riches lors de notre entretien de groupe. Cette dernière partie est optionnelle. Afin de limiter les risques auxquels vous pourriez être exposés durant la recherche, nous vous demandons de nous soumettre un pseudonyme pour vous identifier durant la recherche. Ceci nous permettra d'anonymiser les données privées que nous récolterons à propos de vous durant la recherche. De plus, les enregistrements de l'entretien et de votre partie seront supprimés

			sécuritairement avec l'aide de logiciels spécialisés à la fin de la recherche. Vous pouvez retirer votre consentement à participer à cette recherche en tout temps. Si vous souhaitez vous retirer, veuillez contacter Cédric Duchaineau par courriel (-----). Nous détruirons les données que vous nous avez fournies dans le cadre de cette recherche. Consentez-vous à participer à cette recherche ? O Oui O Non
N/A	Consentement éclairé	Information de contact	Pour pouvoir vous rejoindre, pourriez-vous nous fournir les informations suivantes à propos de vous ? Votre nom : Votre adresse courriel :
N/A	Consentement éclairé	Pseudonyme confidentiel	Quel pseudonyme aimeriez-vous utiliser dans le cadre de cette recherche ?
Section 1 : Profil du sujet Dimensions : Profil du sujet (informations générales), Préférences individuelles (Edwards, 2001)			
N/A	Profil du sujet	Expérience du sujet	Depuis combien de temps jouez-vous à Donjons et Dragons ?
N/A	Profil du sujet	Expérience du sujet	Depuis combien de temps jouez-vous à Donjons et Dragons avec le groupe sélectionné pour cette recherche ?
N/A	Profil du sujet	Expérience du sujet	Avez-vous joué, ou jouez-vous actuellement, à d'autres jeux de rôles sur table ? Si oui, lesquels, et depuis combien de temps ?
N/A	Profil du sujet	Expérience du sujet	Consultez-vous du contenu de communautés en ligne en lien avec Donjons et Dragons ? Si oui, quels types ? Je ne consulte pas de contenu à propos de D&D. YouTube TikTok Reddit Communautés Facebook Autre, précisez ?
Modèle GNS (Edwards, 2001)	Préférences individuelles	Ludisme	Nous changeons maintenant de sujet. Nous aimerions connaître vos préférences personnelles en ce qui a trait aux jeux de rôles. Comment noteriez-vous vos préférences personnelles sur ces différents axes ?

			De 1 à 4, à quel point aimez-vous la difficulté dans un combat de D&D 5^e Je n'aime pas $\leftrightarrow$ J'aime beaucoup ☐ ☐ ☐ ☐ 1 2 3 4 De 1 à 4, à quel point aimez-vous employer des mécaniques du jeu complexes pour surmonter des défis dans le jeu ? (1 pas du tout et 4 j'aime beaucoup). Je n'aime pas $\leftrightarrow$ J'aime beaucoup ☐ ☐ ☐ ☐ 1 2 3 4 De 1 à 4, à quel point maximisez-vous l'efficacité et la puissance de votre personnage (<i>Minmaxing</i>, en anglais) ? Je ne maximise pas $\leftrightarrow$ Je maximise ☐ ☐ ☐ ☐ 1 2 3 4 De 1 à 4, à quel point essayez-vous d'être essentiel à l'équipe lorsque vient le temps de surmonter un défi dans le jeu ? Je laisse la place aux autres $\leftrightarrow$ Je participe activement ☐ ☐ ☐ ☐ 1 2 3 4 De 1 à 4, préférez-vous résoudre des situations narratives en combattant ou par des méthodes hors-combat ? Je préfère me battre pour surmonter $\leftrightarrow$ Je préfère les résolutions hors-combat ☐ ☐ ☐ ☐ 1 2 3 4 De 1 à 4, à quel point cherchez-vous à remporter la victoire dans les situations dont vous êtes confrontés ? Autrement dit : placez-vous « gagner » au-delà d'autres considérations, comme la création d'une histoire intéressante ? Je veux gagner à tout prix $\leftrightarrow$ Je veux faire évoluer la trame narrative ☐ ☐ ☐ ☐ 1 2 3 4
--	--	--	---

Modèle GNS (Edwards, 2001)	Préférences individuelles	<i>Narrativism</i>	Nous aimerions connaître vos préférences personnelles en ce qui a trait aux jeux de rôles. Comment noteriez-vous vos préférences personnelles sur ces différents axes ? De 1 à 4, aimez-vous créer des personnages avec une personnalité définie et des motivations précises ? La personnalité et les motivations de mon personnage ne sont pas importantes $\leftrightarrow$ Mes personnages ont une personnalité et des motivations définies O O O O 1 2 3 4 De 1 à 4, à quel point prenez-vous des décisions sous-optimales (en combat, en lien avec les objectifs du groupe) parce que c'est ce que votre personnage ferait ? Je prends des décisions optimales $\leftrightarrow$ Les motivations du personnage sont ma plus grande considération O O O O 1 2 3 4 De 1 à 4, à quel point préférez-vous créer des personnages dont la façon de penser et d'agir est différente de la vôtre ? Je n'aime pas $\leftrightarrow$ J'aime O O O O 1 2 3 4 De 1 à 4, à quel point aimez-vous encourager l'inclusion de thèmes narratifs complexes dans votre partie ? Je préfère éviter les thèmes narratifs complexes $\leftrightarrow$ J'encourage l'inclusion de thèmes narratifs complexes O O O O 1 2 3 4 De 1 à 4, à quel point aimez-vous développer les thèmes narratifs de votre partie au travers de vos actions en jeu ? Je n'aime pas $\leftrightarrow$ J'aime O O O O 1 2 3 4
-------------------------------	------------------------------	--------------------	---

Modèle GNS (Edwards, 2001)	Préférences individuelles	<i>Simulationism</i>	Nous aimerions connaître vos préférences personnelles en ce qui a trait aux jeux de rôles. Comment noteriez-vous vos préférences personnelles sur ces différents axes ? De 1 à 4, à quel point aimez-vous découvrir des nouveaux aspects du monde dans lequel votre partie se déroule ? Je n'aime pas $\leftarrow \rightarrow$ J'aime O O O O 1 2 3 4 De 1 à 4, à quel point aimez-vous le réalisme dans vos parties ? Je n'aime pas $\leftarrow \rightarrow$ J'aime O O O O 1 2 3 4 De 1 à 4, à quel point aimez-vous utiliser des règles « réalistes, » comme la gestion de l'inventaire, la récupération de points de vie lente, ou le comptage des munitions ? Je n'aime pas $\leftarrow \rightarrow$ J'aime O O O O 1 2 3 4 De 1 à 4, à quel point aimez-vous explorer des endroits dans le jeu ? Je n'aime pas $\leftarrow \rightarrow$ J'aime O O O O 1 2 3 4 De 1 à 4, à quel point placez-vous de l'importance à ce que l'univers de votre partie ait une logique interne cohérente ? Je ne trouve pas cela important $\leftarrow \rightarrow$ Je trouve cela très important O O O O 1 2 3 4
-------------------------------	------------------------------	----------------------	---

			De 1 à 4, à quel point préférez-vous que les règles du jeu ne changent pas, malgré la situation narrative dans le jeu ? Je préfère que les règles du jeu soient constantes ←→ Je préfère que les règles du jeu représentent la situation. O O O O 1 2 3 4
Section 2 : Votre partie de D&D 5^e			
Dimensions : style de jeu (Edwards, 2001), autorité et agentivité des autrices (Hammer, 2007).			
Modèle GNS (Edwards, 2001)	Style de jeu	Préférences du groupe de jeu	Comment classeriez-vous votre partie sur ces différents axes ? Peu de combat ←→ Beaucoup de combats O O O O 1 2 3 4 Combats difficiles ←→ Combats faciles O O O O 1 2 3 4 Moralité noire et blanche ←→ Moralité grise O O O O 1 2 3 4 Nous jouons sérieusement ←→ Nous jouons pour le plaisir O O O O 1 2 3 4 Peu de social avec les PNJ ←→ Beaucoup de social avec les PNJ O O O O 1 2 3 4 Les personnages des joueuses entrent en conflit ←→ Les personnages des joueuses évitent les conflits O O O O 1 2 3 4 Nous touchons à des thèmes sérieux ←→ Nous évitons les thèmes sérieux O O O O 1 2 3 4

			Thèmes narratifs définis $\leftrightarrow$ Pas de ligne thématique précise O O O O 1 2 3 4 Histoire linéaire $\leftrightarrow$ Histoire « bac à sable » O O O O 1 2 3 4
Négociations entre les autrices (Hammer, 2007)	Autorité et agentivité des autrices	Négociation entre les autrices	Lorsque les joueuses dans votre partie veulent faire des actions qui ne sont pas représentées dans les règles, de quelle façon votre groupe décide habituellement de résoudre la situation ?
Négociations entre les autrices (Hammer, 2007)	Autorité et agentivité des autrices	Négociation entre les autrices	Votre partie se déroule-t-elle dans un monde fictif inspiré par des mondes publiés ou dans un univers préexistant (<i>Faerûn</i> , <i>Eberron</i> , <i>Wildemount</i> , ou des univers comme <i>Westeros</i> dans <i>Game of Thrones</i> , la galaxie de <i>Star Wars</i> , la <i>Terre du Milieu</i> du <i>Seigneur des Anneaux</i> , etc.) ? O Oui O Non Si oui, lequel ?
Négociations entre les autrices (Hammer, 2007)	Autorité et agentivité des autrices	Négociation entre les autrices	Votre partie se déroule-t-elle dans un monde fictif inventé par une joueuse ou par le groupe ? Si oui, pourriez-vous le décrire rapidement ?
Négociations entre les autrices (Hammer, 2007)	Autorité et agentivité des autrices	Négociation entre les autrices	Les joueuses ont-elles une influence sur le contenu du monde fictif dans lequel votre partie se déroule ? Si oui, comment prend forme cette influence ? Les joueuses ont créé des personnages non-joueuses Les joueuses ont créé/influencé le lieu d'origine de leurs personnages Les joueuses ont créé ou influencé certains éléments importants du monde fictif (religions, politiques, nations, technologie) Autre, précisez ?
Détournement (Barnabé, 2017)	Détournement	Exemples de détournements par le <i>game</i>	Si votre groupe a apporté des changements aux règlements de D&D 5 ^e , quelles parties du jeu ont été modifiées ? Les règles de combat Les races et les options disponibles aux joueuses Les habiletés et les sorts des joueuses Les règles pour gérer les situations sociales Les règles liées à l'exploration Autre, précisez ?

Détournement (Barnabé, 2017)	Détournement	Exemples de détournements par le <i>play</i>	Avez-vous incorporé des habitudes ou des rituels précis à votre partie ? Par exemple, avez-vous des pratiques particulières pour commencer la partie ? Avez-vous des façons de gérer la façon dont les joueuses participent au jeu ? Avez-vous un rituel précis lorsque certains événements se passent en jeu (comme le « <i>How do you wanna do this?</i> » dans Critical Role) ? Si oui, quels sont ces rituels ?
Section 3 : Votre vision de D&D 5^e Dimensions : <i>play</i>-modèle (Triclot, 2013), interprétation (Bonenfant, 2010).			
Play-modèle (Triclot, 2013)	Play-modèle	Votre interprétation de « la bonne façon de jouer »	Selon vous, lesquelles de ces différentes interprétations représentent les intentions derrière la cinquième édition de Donjons et Dragons ? (Vous pouvez choisir plus d'une réponse). D&D 5^e est un jeu de fantaisie dans lequel les joueuses incarnent des personnages héroïques. D&D 5^e est un jeu modifiable, qui permet de créer des histoires dans n'importe quel genre. D&D 5^e est un jeu où les histoires complexes sont encouragées. D&D 5^e est un jeu de combat tactique. D&D 5^e est un jeu où on explore des donjons.
Appropriation (Bonenfant, 2010)	Interprétation du média	Votre façon de jouer	Entre ces différentes interprétations, laquelle représente davantage votre opinion sur les règlements de D&D 5^e? Les règles doivent être respectées le plus possible. Les règles peuvent être changées quand elles représentent mal les actions des joueuses. Les règles existent pour être adaptées à chaque groupe de jeu. Les règles sont des suggestions à considérer, mais sans plus.

N/A	Conclusion	Conclusion	En terminant, avez-vous des commentaires à propos de vos préférences, votre style de jeu et votre vision de D&D 5^e qui n'ont pas été abordées dans ce questionnaire ? Si oui, veuillez-nous en faire part dans la section ci-dessous. Merci beaucoup de votre aide ! À bientôt !
-----	------------	------------	--

ANNEXE B
RECRUTEMENT DANS LES MÉDIAS SOCIONUMÉRIQUES



Figure 1 Publication de recrutement

ANNEXE C

GRILLE D'ENTRETIEN POUR L'ENTRETIEN SEMI-DIRIGÉ

Concept	Dimension	Sous-dimension	Question principale Questions de relance
Section 1 : Autodescription de la campagne des joueuses. Discussion sur les opinions des joueurs et des joueuses à propos du système de D&D 5^e. Dimensions : appropriation (Bonenfant, 2010), <i>play</i>-modèle (Triclot, 2013) et incomplétude des règles (White et al., 2018).			
Appropriation (Bonenfant, 2010)	Appropriation	Pratiques des joueuses	Pouvez-vous me parler de votre partie de D&D 5^e? Dans le questionnaire en ligne, j'ai vu que votre partie semble avoir beaucoup de (X) et de (Y), mais moins de (Z). Est-ce que c'est une bonne façon de résumer le type de partie que vous jouez ensemble ? Exemples : beaucoup ou peu de combat, importance du <i>roleplay</i>, éléments sandbox, histoire épique, réaliste ou linéaire ? Quel est le concept de chacun de vos personnages ?
Triclot (2013)	Le play-modèle (Triclot, 2013)	N/A	Selon votre interprétation des livres de règlements, quelle est la bonne façon de jouer à D&D 5^e?
Appropriation (Bonenfant, 2010)	Appropriation	Interprétation du média	Quel est le rôle des livres de règlements de D&D 5^e selon vous ? Pourquoi suivez-vous les règlements du jeu ? Comment utilisez-vous les règlements ? Est-ce que les règlements du jeu aident à rendre le jeu plus équilibré, selon vous ?
Section 2 : co-autorialité. Discussion de la distribution des responsabilités d'autrice entre les livres de règlements, le meneur ou la meneuse et les joueurs et joueuses. Dimensions : autorité et agentivité des autrices (Hammer, 2007).			
Co-autorialité (Hammer, 2007)	Autorité des auteurs	Autorité du texte primaire	Quelle autorité donnez-vous aux règlements tels qu'ils sont présentés dans les livres de règlements officiels ?

			Lorsqu'un joueur ou une joueuse tente d'accomplir une action dont la procédure n'est pas évidente, comment réglez-vous la situation ?
Co-autorialité (Hammer, 2007)	Autorité et agentivité des autrices	Autorité et agentivités de la meneuse	Quelle autorité donnez-vous au meneur ou à la meneuse durant la partie ? Est-ce que le mot du meneur ou de la meneuse est définitif ? Avez-vous des exemples de moments où les joueurs et joueuses ont convaincu le meneur ou la meneuse de faire des exceptions à la règle ? Est-ce que le meneur ou la meneuse a introduit des concepts, des idées ou des mécaniques à la partie ? Si oui, comment les joueurs et les joueuses ont-ils réagi face à cela ? Est-ce que certaines des idées du meneur ou de la meneuse ont été adaptées pour répondre aux besoins ou aux idées des joueurs et des joueuses ? Le meneur ou la meneuse a-t-il réduit la puissance de certaines des habiletés, pouvoirs ou options de personnage ? Comment les joueurs et les joueuses ont-ils réagi face à cela ?
Co-autorialité (Hammer, 2007)	Autorité et agentivité des autrices	Autorité et agentivités des joueuses	Quelle autorité donnez-vous aux joueurs et aux joueuses ? Est-ce que les joueurs et les joueuses ont tendance à respecter les règles, ou à effectuer des actions sans prendre en considération les règles ? Les joueurs et les joueuses ont-elles voulu ajouter ou modifier des habiletés, des sorts ou des éléments du jeu ? Si oui, comment est-ce que ces demandes ont été résolues ?
Section 3 : Appropriation et détournements. Identification des modifications des règles du jeu mis en place dans le groupe de jeu. Dimensions : détournement (Barnabé, 2017).			
Barnabé (2017)	Détournement	Détournement par le <i>play</i>	Avez-vous des façons de jouer, des rituels ou des pratiques en jeu que vous considérez « différentes » d'une partie « normale » de D&D 5^e ? Quelles sortes d'outils technologiques utilisez-vous durant votre partie ? Avez-vous intégré des rituels à votre expérience de jeu ?

			Dans la série de D&D 5^e en ligne Critical Role, il y a la phrase « <i>How you wanna do this?</i> » qui est utilisée lorsqu'un joueur ou une joueuse tue le dernier monstre dans un combat. Dans la série de D&D 5^e en ligne <i>Dimension 20</i>, on utilise le rituel de la « <i>Tower of Doom</i> », où certains jets cruciaux sont roulés dans une tour de dés afin d'augmenter la tension. Avez-vous des rituels un peu comme ceux-là dans votre propre partie ? Avez-vous intégré des pratiques différentes à votre façon de jouer ? Comment commencez-vous typiquement une session de jeu ? Comment terminez-vous typiquement une session de jeu ?
Barnabé (2017)	Détournement	Détournement par le <i>game</i>	Avez-vous introduit des modifications aux règlements de D&D 5^e? Si oui, pouvez-vous me donner un exemple d'une telle modification ? Quelle forme prend la modification ? Comment est-ce que la modification est appliquée à la table ? Comment la modification est-elle communiquée aux joueurs ? Avez-vous écrit les modifications, ou les avez-vous communiquées oralement, par exemple ?
Barnabé (2017)	Détournement	Détournement par le <i>game</i>	Dans quel univers fictif votre monde se déroule-t-il ? Comment l'univers fictif dans votre partie diffère-t-il d'un « univers standard » de D&D 5^e, selon vous ? Avez-vous changé des éléments de la cosmologie de D&D 5^e? (Les différentes plaines d'existence, les dimensions, les dieux et déesses etc.) Avez-vous changé des détails à propos des races de D&D 5^e? (Des détails culturels, les langues, l'apparence des personnages, etc.) Avez-vous modifié le fonctionnement de la magie de D&D 5^e? (Changement de mécaniques, nouveaux sorts.) Avez-vous modifié le niveau technologique de D&D 5^e ? (Avez-vous, par exemple, ajouté des fusils, retiré certains types d'équipement ?)

Section 4 : Motivations derrière les détournements.

Identification des motivations derrière chacun des détournements identifiés durant l'entrevue.
Les questions ci-dessous seront posées à propos de chaque modification des règlements identifiée durant l'entretien.

Dimensions : appropriation (Bonenfant, 2010), détournement (Barnabé, 2017),
co-autorialité (Hammer, 2007).

Bonenfant (2010) et Barnabé (2017)	Détournement	Détournement par le <i>game</i>	Questions à propos de l'univers fictif dans lequel la partie se déroule. À propos de [reformuler dans nos mots un détournement de l'univers fictif identifié précédemment] : Pourquoi avez-vous décidé de faire cette modification ? Comment les joueurs et les joueuses ont-ils collaboré ou exercé une influence à la création de l'univers fictif ? Comment avez-vous adapté l'univers fictif dans votre partie aux idées et aux préférences du meneur ou de la meneuse du jeu ? Comment avez-vous adapté l'univers fictif dans votre partie aux idées et aux préférences des joueurs et des joueuses ?
Bonenfant (2010) et Barnabé (2017)	Détournement	Raisonnement derrière un détournement précis	Questions à propos de détournements du <i>game</i>, comme les modifications des règlements du jeu. À propos de [reformuler dans nos mots un détournement par le <i>game</i> identifié précédemment] : Pourquoi avez-vous décidé de faire cette modification ? Qui a eu l'idée de modifier la règle de cette façon ? Quels sont les objectifs derrière cette modification des règlements ? Est-ce que les joueurs et les joueuses ont participé à la création de la règle ? Joueurs et joueuses, comment avez-vous réagi à cette modification ? Quel est l'impact de cette modification à la table ?

			Est-ce que cette modification respecte l'esprit des règles de Donjons et Dragons, selon vous ? Pourquoi ?
			Questions à propos de détournements du <i>play</i>, comme les modifications des règles sociales ou les rituels intégrés à la partie. À propos de (reformuler dans nos mots un détournement par le <i>play</i> identifié précédemment) : Pourquoi avez-vous décidé de faire cette modification ? Qui a eu l'idée de modifier votre façon de jouer de cette façon ? Quels sont les objectifs derrière cette façon de faire ? Quel est l'impact de cette modification à la table ? Est-ce que les joueurs et les joueuses ont participé à la création de la modification ? Est-ce que cette modification respecte l'esprit de Donjons et Dragons, selon vous ? Pourquoi ?

ANNEXE D

RÉPONSES AU QUESTIONNAIRE EN LIGNE PRÉ-ENTRETIEN

Tableau 8 Résultats du questionnaire préentretien du groupe 1

Question	Brida	Eryck (Meneur)	Itham	Laniel85	Zratch
Depuis combien de temps jouez-vous à Donjons et Dragons ?	Moins d'un an	Entre cinq et dix ans	Moins d'un an	Entre un ou deux ans	Plus de dix ans
[Commentaire]		Entre coupée d'une pause de plus de 10 ans			
Depuis combien de temps jouez-vous à Donjons et Dragons avec le groupe sélectionné pour cette recherche ?	Moins d'un an	Moins d'un an	Moins d'un an	Moins d'un an	Moins d'un an
[Commentaire]					
Avez-vous joué, ou jouez-vous actuellement, à d'autres jeux de rôles sur table ? Si oui, lesquels, et depuis combien de temps ?	Non	Non	Non	2 autre avec des amis une homebrew et l'autre avec presque le même groupe mais comme DM les 2	Ne jouent pas à d'autres jeux
Consultez-vous du contenu de communautés en ligne en lien avec Donjons et Dragons ? Si oui, quels types ?	YouTube (RPG Su'lside)	Facebook (groupes).	YouTube, Tiktok, Facebook (groupes).	YouTube (RPG su'lside, Critical Role), Facebook (groupes).	YouTube, Reddit, Facebook.
De 1 à 4, comment noteriez-vous votre niveau de connaissance des règlements de D&D 5e?	Je connais un peu les règles (2)	Je connais suffisamment les règles (3)	Je connais suffisamment les règles (3)	Je connais suffisamment les règles (3)	Je connais beaucoup les règles (4)
Comment noteriez-vous vos préférences personnelles sur ces différents axes ? De 1 à 4, à quel point aimez-vous la difficulté dans un combat de D&D 5e ?	J'aime la difficulté dans un combat de D&D 5e (3)	J'aime la difficulté dans un combat de D&D 5e (3)	J'aime la difficulté dans un combat de D&D 5e (3)	J'aime la difficulté dans un combat de D&D 5e (3)	J'aime beaucoup la difficulté dans un combat de D&D 5e (4)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous employer des mécaniques complexes pour surmonter des défis dans le jeu ?	Un peu (2)	Un peu (2)	Un peu (2)	Assez (3)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, à quel point maximisez-vous l'efficacité et la puissance de votre personnage (Minmaxing, en anglais) ?	Un peu (2)	Assez (3)	Assez (3)	Un peu (2)	Pas du tout (1)
De 1 à 4, à quel point essayez-vous d'être essentiel à l'équipe lorsque vient le temps de surmonter un défi dans le jeu ?	Assez (3)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Assez (3)
De 1 à 4, préférez-vous résoudre des situations narratives en combattant ou par des méthodes hors combat ?	Je préfère largement me battre pour surmonter les défis (1)	Je préfère légèrement me battre pour surmonter les défis (2)	Je préfère légèrement résoudre les défis sans combattre (3)	Je préfère légèrement me battre pour surmonter les défis (2)	Je préfère légèrement résoudre les défis sans combattre (3)

De 1 à 4, à quel point cherchez-vous à remporter la victoire dans les situations dont vous êtes confrontés ? Autrement dit : placez-vous « gagner » au-delà d'autres considérations, comme la création d'une histoire intéressante ?	Assez (3)	Pas du tout (1)	Un peu (2)	Pas du tout (1)	Pas du tout (1)
De 1 à 4, aimez-vous créer des personnages avec une personnalité définie et des motivations précises ?	Beaucoup (4)	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)
De 1 à 4, à quel point prenez-vous des décisions sous-optimales (en combat, en lien avec les objectifs du groupe) parce que c'est ce que votre personnage ferait ?	Assez (3)	Assez (3)	Un peu (2)	Un peu (2)	Assez (3)
De 1 à 4, à quel point préférez-vous créer des personnages dont la façon de penser et d'agir est différente de la vôtre ?	Un peu (2)	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)	Un peu (2)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous encourager l'inclusion de thèmes narratifs complexes dans votre partie ?	Un peu (2)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous développer les thèmes narratifs de votre partie au travers de vos actions en jeu ?	Un peu (2)	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous découvrir de nouveaux aspects du monde dans lequel votre partie se déroule ?	Assez (3)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous le réalisme dans vos parties ?	Assez (3)	Un peu (2)	Assez (3)	Pas du tout (1)	Un peu (2)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous utiliser des règles « réalistes, » comme la gestion de l'inventaire, la récupération de points de vie lente, ou le comptage des munitions ?	Pas du tout (1)	Un peu (2)	Pas du tout (1)	Pas du tout (1)	Un peu (2)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous explorer des nouveaux endroits dans le jeu ?	Assez (3)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, à quel point placez-vous de l'importance à ce que l'univers de votre partie ait une logique interne cohérente ?	Un peu (2)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Assez (3)
De 1 à 4, à quel point préférez-vous que les règles du jeu ne changent pas, malgré la situation narrative dans le jeu ?	Je préfère légèrement changer les règles pour représenter la situation (3)	Je préfère légèrement que les règles ne changent pas (2)	Je préfère légèrement changer les règles pour représenter la situation (3)	Je préfère légèrement changer les règles pour représenter la situation (3)	Je préfère légèrement changer les règles pour représenter la situation (3)
Comment classeriez-vous votre partie sur ces différents axes ?					
Peu de combats (1) ou beaucoup de combats (4)	3	4	3	3	3

Combats difficiles (1) ou combats faciles (4)	3	2	4	2	3
Moralité noire et blanche (1) ou moralité grise (4)	2	2	3	1	4
Nous jouons sérieusement (1) ou nous jouons pour le plaisir (4).	3	4	3	4	4
Peu de social avec les PNJ (1) ou beaucoup de social avec les PNJ (4) (PNJ = Personnages non-joueurs)	3	2	1	2	2
Les personnages des joueurs et des joueuses entrent en conflit (1) ou les personnages des joueurs et des joueuses évitent les conflits (4)	3	3	3	3	3
Nous touchons à des thèmes sérieux (1) ou nous évitons les thèmes sérieux (4)	3	3	3	3	3
Thèmes narratifs définis (1) ou pas de ligne thématique précise (4)	3	3	2	1	1
Histoire linéaire (1) ou histoire « bac à sable » (4)	3	2	1	1	1
Votre partie se déroule-t-elle dans un monde fictif préexistant ? (Faerûn, Eberron, Wildemount, ou des univers comme Westeros dans Game of Thrones, la galaxie de Star Wars, la Terre du Milieu du Seigneur des Anneaux, etc.) Si oui, indiquez lequel en commentaire.	Non	Non	Non	Non	Non
[Commentaire]	Un homebrew			Dans mes autres parties sur la cote des épées	
Votre partie se déroule-t-elle dans un monde fictif inventé par un des joueurs ou une des joueuses ? Si oui, pourriez-vous le décrire rapidement ?	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
[Commentaire]		Un monde dominé par 6 croyances distinctes, dont une maléfique. Un monde composé d'un continent et plusieurs îles.	Un monde homebrew avec peu de magie ou un dieu infernal tente de prendre le contrôle sur les diverses divinités et le monde.		Monde créé par le DM.
Les joueurs et les joueuses ont-ils une influence sur le contenu du monde fictif dans lequel votre partie se déroule ? Si oui, comment prend forme cette influence ?	Non	Non	Oui	Non	Oui
- Les joueurs et joueuses ont créé des personnages non joueurs	Non	Non	Non	Oui	Non
- Les joueurs et joueuses ont créé ou influencé le contenu du lieu d'origine de leurs personnages	Oui	Oui	Non	Non	Non

- Les joueurs et joueuses ont créé ou influencé certains éléments du monde fictif (religions, factions, nations, technologie)	Non	Non	Non	Non	Non
- Autre	Ça me donne des idées, surtout que je commence				
Si votre groupe a apporté des changements aux règlements de D&D 5e, quelles parties du jeu ont été modifiées ?	Les règles de combat	Les règles de combat	Les règles de combat, les races et les options disponibles aux joueuses	Les règles de combat,	Les règles de combat, les races et les options disponibles aux joueuses, les règles pour gérer les situations sociales, les règles liées à l'exploration
Avez-vous incorporé des habitudes ou des rituels précis à votre partie ? Par exemple, avez-vous des pratiques particulières pour commencer la partie ? Avez-vous des façons de gérer la façon dont les joueuses participent au jeu ? Avez-vous un rituel précis lorsque certains événements se passent en jeu (comme le « How do you wanna do this? » dans la série web Critical Role) ? Si oui, quels sont ces rituels ?	Je place mes dés et je place ma feuille et je lis mes caractéristiques comme je commence :)	Non	Quand un personnage tue un ennemi	Oui dans mes autre game	Décrire la mort des ennemis, et sûrement autres choses
Selon vous, lesquelles de ces différentes interprétations représentent le mieux les intentions derrière la cinquième édition de Donjons et Dragons ? (Vous pouvez choisir plus d'une réponse.)					
- D&D 5e est un jeu de fantaisie dans lequel les joueuses incarnent des personnages héroïques	Non	Oui	Oui	Oui	Non
- D&D 5e est un jeu modifiable, qui permet de créer des histoires dans n'importe quel genre.	Oui	Non	Oui	Oui	Oui
- D&D 5e est un jeu où les histoires complexes sont encouragées.	Non	Non	Oui	Non	Oui
- D&D 5e est un jeu de combat tactique.	Non	Non	Non	Oui	Oui
- D&D 5e est un jeu où on explore des donjons.	Non	Non	Non	Non	Oui
Entre ces différentes interprétations, laquelle représente davantage votre	Les règles peuvent être changées quand elles	Les règles peuvent être changées quand elles	Les règles peuvent être changées quand elles	Les règles existent pour être adaptées à	Les règles existent pour être adaptées à

opinion sur les règlements de D&D 5e?	représentent mal les actions des joueuses.	représentent mal les actions des joueuses.	représentent mal les actions des joueuses.	chaque groupe de jeu.	chaque groupe de jeu.
En terminant, avez-vous des commentaires à propos de vos préférences, votre style de jeu et votre vision de D&D 5e qui n'ont pas été abordées dans ce questionnaire ? Si oui, merci de nous en faire part dans la section ci-dessous.	Comme je commence, je n'ai pas vraiment d'idée à donner :) je suis le flow	Comme DM j'ai un style 80/20 (80 % combats, 20 % roleplay). Je pense que je gagnerai à élever mon jeu de roleplay s'il y avait des outils pour faciliter la création de PNJ, ça pourrait m'aider.	Je trouve que le RP est moins développés, surtout dans notre partie. Ce qui est dommage selon moi. Et DnD 5e n'encourage pas beaucoup l'exploration du backstory et du caractère propre de chaque personnage.		Non

Tableau 9 Réponses du questionnaire préentretien du groupe 2

Question	Daelion	François (Meneur)	Jimmy	Liz	Simon	Thalmia
Depuis combien de temps jouez-vous à Donjons et Dragons ?	Plus de dix ans	Entre deux à cinq ans	Plus de dix ans	Entre cinq et dix ans	Entre cinq et dix ans	Entre cinq et dix ans
[Commentaire]	J'ai commencé à jouer je devais avoir 8-10 ans et j'en ai maintenant 27. J'ai commencé avec ma cousine et mon frère.	De mémoire, j'avais joué une partie en 2014-2015, mais j'ai commencé à jouer régulièrement à partir de 2019. Par contre, j'ai commencé à masteriser du jeu de rôle avec d'autres systèmes depuis avant 2010.		Entre 5 et dix ans de jeu mais étalée sur une période de 20 ans.		
Depuis combien de temps jouez-vous à Donjons et Dragons avec le groupe sélectionné pour cette recherche ?	Moins d'un an	Moins d'un an	Entre un ou deux ans	Moins d'un an	Entre un ou deux ans	Moins d'un an
[Commentaire]	Nous avons joué à d'autres jeux, mais nous avons eu une campagne depuis cet été.	Moins d'un an si on compte l'ensemble du groupe, mais je joue avec 3 des 5 autres membres du groupe depuis 2019.		Un an de jdr mais 6 mois D&D		

Avez-vous joué, ou jouez-vous actuellement, à d'autres jeux de rôles sur table ? Si oui, lesquels, et depuis combien de temps ?	Oui Vaesen : 2 ans Kids on loop : 2 ans Ten candles : 2 ans Fiasco : 1 ou 2 fois depuis 2 ans Blades in the dark : 1 ou 2 fois depuis 2 ans Légende des 5 anneaux : 8 ans ? (Mais ça fait plusieurs années que je n'ai pas joué) Star Wars : 1 fois il y a 2 ans Shadowrun : quelques fois il y a plus de 4 ans Cops : quelques fois il y a quelques années Werewolf : pareil que cops Et plusieurs autres, connus ou créé par des maîtres du jeu, mais les plus joués sont : D&D, Vaesen, légende des 5 anneaux, Kids on the Loop, Ten Candles	Oui (pas nécessairement avec le même groupe) ! En ordre à peu près chronologique : Les Terres de Légendes (env. 2007-2008) Donjon de Naheulbeuk (2009-2010, puis 2015-2021) Système D20 maison (2018-2019) Ten Candles (2019 —) Forbidden Lands (2019-2021) Root (2020 —) L'Appel de Cthulhu/Trail of Cthulhu (2020 —) Fiasco (2020 -) Blades in the Dark (2020 -) Vaesen (2021 -) Alice is Missing (2021) The One Ring (2021 -) Tales from the Loop (2021 -) Kids on Brooms/Kids on Bikes (2022 —) For the Queen (2022 -) Alien (2022 —)	Nous avons un groupe de Vaesen en cours, quelques parties de GURPS dans le passé, Ten Candles.	Oui. Variété qui va de de Tales from the Loop, The One Ring, Ten Candles, one shots variés.	Vaesen (1-2 ans), Ten Candles (2 ans), The call of Cthulhu (3-4 ans), kids on brooms (1 an), tales from the loop (1 an), shadow of the demon lord (4 ans), donjon de naheulbeuk (7-8 ans), etc.	Une campagne d'Harry Potter. Mais sinon on fait régulièrement du Vaesen et du Tales from the Loop ou d'autres one shot quand tout le monde n'est pas dispo (For the Queen, Ten Candles, Kids on Brooms, One Ring)
Consultez-vous du contenu de communautés en ligne en lien avec Donjons et Dragons ? Si oui, quels types ?	YouTube (vidéos humoristiques comme Viva la Dirt),	YouTube (XP to LVL 3, MCDM, Web DM), Reddit (r/DnDnext,	Instagram, Forum spécialisé.	Reddit	YouTube, Dropout.tv (Dimension 20).	YouTube avis sur des classes/races., récemment aussi à propos

	Facebook (groupes).	r/DMAcademy , r/Dimension20...), Facebook (groupes), Discord (festival Draconis).				du OGL), Tiktok (des anecdotes de parties ou tavernes et villageoise).
De 1 à 4, comment noteriez-vous votre niveau de connaissance des règlements de D&D 5e?	Je connais suffisamment les règles (3)	Je connais beaucoup les règles (4)	Je connais suffisamment les règles (3)	Je connais suffisamment les règles (3)	Je connais suffisamment les règles (3)	Je connais beaucoup les règles (4)
Comment noteriez-vous vos préférences personnelles sur ces différents axes ? De 1 à 4, à quel point aimez-vous la difficulté dans un combat de D&D 5e ?	J'aime beaucoup la difficulté dans un combat de D&D 5e (4)	J'aime beaucoup la difficulté dans un combat de D&D 5e (4)	J'aime la difficulté dans un combat de D&D 5e (3)	J'aime la difficulté dans un combat de D&D 5e (3)	J'aime la difficulté dans un combat de D&D 5e (3)	J'aime la difficulté dans un combat de D&D 5e (3)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous employer des mécaniques complexes pour surmonter des défis dans le jeu ?	Beaucoup (4)	Assez (3)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, à quel point maximisez-vous l'efficacité et la puissance de votre personnage (Minmaxing, en anglais) ?	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)	Un peu (2)	Un peu (2)	Un peu (2)
De 1 à 4, à quel point essayez-vous d'être essentiel à l'équipe lorsque vient le temps de surmonter un défi dans le jeu ?	Assez (3)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Un peu (2)	Assez (3)	Un peu (2)
De 1 à 4, préférez-vous résoudre des situations narratives en combattant ou par des méthodes hors combat ?	Je préfère légèrement résoudre les défis sans combattre (3)	Je préfère largement résoudre les défis sans combattre (4)	Je préfère légèrement me battre pour surmonter les défis (2)	Je préfère légèrement résoudre les défis sans combattre (3)	Je préfère légèrement résoudre les défis sans combattre (3)	Je préfère largement résoudre les défis sans combattre (4)
De 1 à 4, à quel point cherchez-vous à remporter la victoire dans les situations dont vous êtes confrontés ? Autrement dit : placez-vous « gagner » au-delà d'autres considérations, comme la création d'une histoire intéressante ?	Un peu (2)	Assez (3)	Un peu (2)	Pas du tout (1)	Un peu (2)	Assez (3)
De 1 à 4, aimez-vous créer des personnages avec une personnalité définie et des motivations précises ?	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Assez (3)
De 1 à 4, à quel point prenez-vous des décisions sous-optimales (en combat, en lien avec les objectifs du groupe) parce que c'est ce que votre personnage ferait ?	Un peu (2)	Un peu (2)	Un peu (2)	Un peu (2)	Un peu (2)	Pas du tout (1)
De 1 à 4, à quel point préférez-vous créer des personnages dont la façon de penser et d'agir est différente de la vôtre ?	Un peu (2)	Assez (3)	Un peu (2)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Un peu (2)

De 1 à 4, à quel point aimez-vous encourager l'inclusion de thèmes narratifs complexes dans votre partie ?	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Un peu (2)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous développer les thèmes narratifs de votre partie au travers de vos actions en jeu ?	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Assez (3)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous découvrir de nouveaux aspects du monde dans lequel votre partie se déroule ?	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous le réalisme dans vos parties ?	Assez (3)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Assez (3)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous utiliser des règles « réalistes, » comme la gestion de l'inventaire, la récupération de points de vie lente, ou le comptage des munitions ?	Assez (3)	Assez (3)	Pas du tout (1)	Pas du tout (1)	Un peu (2)	Pas du tout (1)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous explorer des nouveaux endroits dans le jeu ?	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Un peu (2)
De 1 à 4, à quel point placez-vous de l'importance à ce que l'univers de votre partie ait une logique interne cohérente ?	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Un peu (2)	Assez (3)	Assez (3)
De 1 à 4, à quel point préférez-vous que les règles du jeu ne changent pas, malgré la situation narrative dans le jeu ?	Je préfère largement changer les règles pour représenter la situation (4)	Je préfère légèrement changer les règles pour représenter la situation (3)	Je préfère largement changer les règles pour représenter la situation (4)	Je préfère largement changer les règles pour représenter la situation (4)	Je préfère légèrement changer les règles pour représenter la situation (3)	Je préfère largement changer les règles pour représenter la situation (4)
Comment classeriez-vous votre partie sur ces différents axes ?						
Peu de combats (1) ou beaucoup de combats (4)	2	2	2	2	1	2
Combats difficiles (1) ou combats faciles (4)	2	1	2	4	3	2
Moralité noire et blanche (1) ou moralité grise (4)	3	4	4	4	4	3
Nous jouons sérieusement (1) ou nous jouons pour le plaisir (4).	2	2	3	2	3	4
Peu de social avec les PNJ (1) ou beaucoup de social avec les PNJ (4) (PNJ = Personnages non-joueurs)	3	4	4	4	4	4
Les personnages des joueurs et des joueuses entrent en conflit (1) ou les personnages des joueurs et des joueuses évitent les conflits (4)	1	1	2	1	1	2
Nous touchons à des thèmes sérieux (1) ou nous évitons les thèmes sérieux (4)	1	1	3	1	1	2
Thèmes narratifs définis (1) ou pas de ligne thématique précise (4)	1	1	2	1	1	1
Histoire linéaire (1) ou histoire « bac à sable » (4)	2	2	1	2	2	3

Votre partie se déroule-t-elle dans un monde fictif préexistant ? (Faerûn, Eberron, Wildemount, ou des univers comme Westeros dans Game of Thrones, la galaxie de Star Wars, la Terre du Milieu du Seigneur des Anneaux, etc.) Si oui, indiquez lequel en commentaire.	Non	Non	Oui	Oui	Non	Oui
[Commentaire]	En fait un peu, l'univers est basé sur l'univers de Naheulbeuk, mais de très loin maintenant. La carte et les noms de lieux de base. La majorité des intrigues se déroulent dans des lieux créés de toute pièce. L'univers, la carte de Naheulbeuk sert de trame de fond.		Terre de Fang	Terre de Fang		Je ne suis plus sûr. Je crois sur Naheulbeuk
Votre partie se déroule-t-elle dans un monde fictif inventé par un des joueurs ou une des joueuses ? Si oui, pourriez-vous le décrire rapidement ?	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Non
[Commentaire]	Voir commentaire précédent. Mais selon les campagnes c'est différent. Cette campagne se déroule dans une ville où la magie est omniprésente et très puissante. Ainsi les sorts de base n'impressionnent pas les personnes et les mages et ensorceleurs sont monnaie	L'Archipel des Anciens est un archipel d'îles qui se déplacent au gré des courants magiques. Medjaïlla est la principale cité de l'archipel, et la principale plaque tournante du commerce et du savoir de la région. On y retrouve une foule de savants	Terre de Fang, mais avec modifications par le DM		C'est parti de l'univers de Naheulbeuk que notre maître du jeu a pas mal changé (en le rendant plus sombre).	

	courante. La ville où nous sommes est en quelques sorte la capitale de la magie et notre groupe est composé essentiellement de drakéides, qui sont habituellement associé à une autre faction dirigée par une dragonne. L'histoire inclut intrigue politique, un objet sur puissant venant de légende du passé convoité par plusieurs faction, intrigue familiale (PJ ayant trahit les parents de d'autres PJ par exemple) etc.	excentriques, de mages plus ou moins sains d'esprit, des tas d'aventuriers assoiffés de richesse, en plus de quelques guildes d'artisans aussi ingénieux que peu recommandables. Et tout ce beau monde est réuni dans une ville qui irradie la magie jusque dans ses moindres pierres, plus ou moins conscient qu'un jour ou l'autre, cette véritable poudrière arcanique risque de leur exploser à la figure...				
Les joueurs et les joueuses ont-ils une influence sur le contenu du monde fictif dans lequel votre partie se déroule ? Si oui, comment prend forme cette influence ?						
- Les joueurs et joueuses ont créé des personnages non joueurs	Oui	Non	Non	Oui	Oui	Oui
- Les joueurs et joueuses ont créé ou influencé le contenu du lieu d'origine de leurs personnages	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
- Les joueurs et joueuses ont créé ou influencé certains éléments du monde fictif (religions, factions, nations, technologie)	Oui	Oui	Non	Non	Oui	Non
- Autre	La plupart des intrigues viennent de la création de					

	nos personnages, de leur background. Le MJ a ensuite tissé une histoire à partir de cela, mais régulièrement on pouvait dire que tel ou tel élément de notre passé existait et c'était généralement approuvé par le MJ.					
Si votre groupe a apporté des changements aux règlements de D&D 5e, quelles parties du jeu ont été modifiées ?	Règles de combat, races et options disponibles aux joueuses, habiletés et sorts des joueuses,	Règles de combat, races et options disponibles aux joueuses		Règles pour gérer les situations sociales, règles liées à l'exploration.	Races et options disponibles aux joueuses, habiletés et sorts des joueuses,	Races et options disponibles aux joueuses
[Autre]	Je ne suis pas au courant de tous les changements, mais des sorts ont été adapté, on n'avait pas le choix de toutes les races. On a modifié un peu les règles des ensorceleurs de wild magic, une race a plus ou moins été créé etc.	Plusieurs objets magiques "maisons"		Certaines règles sur un moment donné pour arriver à une action qui ne rentrait pas dans le cadre mais était assez imaginative et entrainait assez bien dans le concept de personnage pour être accepté (*rule of coolness... kinda). Aussi les xp de partie.		
Avez-vous incorporé des habitudes ou des rituels précis à votre partie ? Par exemple, avez-vous des pratiques particulières pour commencer la partie ? Avez-vous des façons de gérer la façon dont les joueuses participent au jeu ? Avez-vous un rituel précis lorsque certains événements se passent en	il y a un 30 minutes avant la partie permettant de discuter de choses et d'autres et il y a toujours une pause de 15	En fait, probablement que nous en avons, c'est juste que je ne les ai pas remarqués.		Je n'en ai pas remarqué à part les chandelles qui sont allumées.	Il y a des cartons sur la table sur lesquels sont écrit "skip", "pause" et "rewind" qui servent de rappel visuel	

jeu (comme le « How do you wanna do this? » dans la série web Critical Role) ? Si oui, quels sont ces rituels ?	minute environ en milieu de partie. Les sessions sont d'environ 4 heures, peu importe le développement pour permettre de mieux planifier notre horaire. Il y a une ambiance sonore thématique. Il y a toujours moyen de dire que tel ou tel situation nous rend mal à l'aise, que nous avons besoin d'une pause etc. Par moment, on choisit d'omettre volontairement certaines informations aux autres joueurs et joueuses afin d'éviter le Métagaming et créer de vraies surprises pendant la partie.				pour que les joueur.euses se sentent à l'aise d'interrompre le jeu en cas de malaise, problème ou autre. Ex. la description d'une scène d'horreur trop détaillée, ou simplement parce qu'on n'a pas été attentif.	
Selon vous, lesquelles de ces différentes interprétations représentent le mieux les intentions derrière la cinquième édition de Donjons et Dragons ? (Vous pouvez choisir plus d'une réponse.)						
- D&D 5e est un jeu de fantaisie dans lequel les joueuses incarnent des personnages héroïques	Oui	Oui	Non	Oui	Non	Oui
- D&D 5e est un jeu modifiable, qui permet de créer des histoires	Oui	Non	Non	Non	Oui	Oui

dans n'importe quel genre.						
- D&D 5e est un jeu où les histoires complexes sont encouragées.	Non	Non	Oui	Non	Non	Non
- D&D 5e est un jeu de combat tactique.	Non	Oui	Oui	Non	Non	Non
- D&D 5e est un jeu où on explore des donjons.	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Entre ces différentes interprétations, laquelle représente davantage votre opinion sur les règlements de D&D 5e?	Les règles existent pour être adaptées à chaque groupe de jeu.	Les règles existent pour être adaptées à chaque groupe de jeu.	Les règles peuvent être changées quand elles représentent mal les actions des joueuses.	Les règles existent pour être adaptées à chaque groupe de jeu.	Les règles peuvent être changées quand elles représentent mal les actions des joueuses.	Les règles existent pour être adaptées à chaque groupe de jeu.
En terminant, avez-vous des commentaires à propos de vos préférences, votre style de jeu et votre vision de D&D 5e qui n'ont pas été abordées dans ce questionnaire ? Si oui, merci de nous en faire part dans la section ci-dessous.	J'ai fait des commentaires tout au long. Pour préciser, je pense que les règles servent de cadre au développement de l'histoire et aide à assurer une cohérence et balance dans l'univers et les parties. Elles peuvent donc être modifiées pour s'adapter au besoin du groupe et de l'histoire où elles sont utilisées et être adaptées au fur et à mesure selon ce qui fonctionne bien ou non.	En tant que maître de jeu, j'ai une relation compliquée avec Donjons et Dragons. D'un côté, c'est un jeu qui place beaucoup d'emphasis sur le combat et sur les capacités des personnages. Le système outille les joueurs avec tellement de capacités diverses et d'options (dont beaucoup tournent autour d'éliminer des monstres) et fournit au MJ une structure claire pour gérer les affrontements avec différents types d'ennemis. C'est la raison pourquoi j'ai fini par adopter ce		Je ne suis pas une rules lawyer. J'aime beaucoup pouvoir exprimer mon idée de ce que je veux faire et qu'on puisse chercher en groupe (joueurs avec ou sans dm) comment actualiser cette idée. Dans notre campagne à l'automne nous avons eu un très grand différent entre les personnages (j'avais kidnappé leurs parents) et deux des personnages voulaient tuer le mien. C'était drôle de voir mon personnage se débrouiller pour rester en vie et accomplir son désir profond.	Je suis une personne qui n'aime pas les jeux de société parce que dans leur cas, le jeu c'est les règles / les règles sont le jeu. Dans une partie de jeu de rôle bien exécutée, les règles ne font que soutenir la création collective d'une histoire intéressante. C'est une flexibilité que j'adore.	J'aime beaucoup quand ya des romances (que ce soit entre joueurs, ou avec des PNJ)

		système pour mes parties qui se passent dans un univers fantastique héroïque : les combats sont plus satisfaisants et les personnages plus développés mécaniquement qu'avec d'autres systèmes (comme celui du Donjon de Naheulbeuk ou des Terres de Légendes, avec lesquels j'ai beaucoup joué avant). Cela dit, c'est un système qui ne donne pas beaucoup d'outil au MJ pour créer des conflits qui ne tournent pas autour du combat. Et autant j'aime bien construire des combats intéressants au plan mécanique, j'aime surtout explorer les réactions de personnages dans des situations complexes où la violence n'est pas nécessairement la meilleure option. J'aime aussi les mystères, les conflits entre				
--	--	--	--	--	--	--

		personnages, les interactions avec des PNJ, l'exploration de l'univers... et sur ce point, je n'ai pas l'impression que DnD fait un très bon travail pour outiller les MJs et soutenir ce style de jeu. C'est bien sûr absolument possible de le faire, mais ça retombe sur les épaules du MJ d'improviser, ou de créer des mécaniques ou des situations qui renforcent ce style de jeu. Par exemple en empruntant des mécaniques et des éléments d'autres systèmes.				
--	--	--	--	--	--	--

Tableau 10 Réponses au questionnaire en ligne préentretien du groupe 3

Question	Crowcrowdeal	Meggie	P-A	Raine	Sokka (Meneur)	Zéphyr
Depuis combien de temps jouez-vous à Donjons et Dragons ?	Entre deux à cinq ans	Entre deux à cinq ans	Entre deux à cinq ans	Entre deux à cinq ans	Entre deux à cinq ans	Entre deux à cinq ans
[Commentaire]			J'ai commencé avec Pathfinder il y a 7 ans. J'ai fait la transition vers DnD il y a environ 2 ans.	Je joue avec 3 des autres personnes de notre groupe depuis 2 ans et demi. Les 2 autres personnes se sont rajoutées à nous un an plus tard.		
Depuis combien de temps jouez-vous à Donjons et Dragons avec le groupe sélectionné pour cette recherche ?	Entre un ou deux ans	Entre deux à cinq ans	Entre un ou deux ans	Entre un ou deux ans	Entre un ou deux ans	Entre un ou deux ans
[Commentaire]						
Avez-vous joué, ou jouez-vous actuellement, à d'autres jeux de rôles sur table ? Si oui, lesquels, et depuis combien de temps ?	Non	Non	Oui, comme mentionné plus haut, j'ai fait plusieurs campagnes de Pathfinder. Nous avons aussi essayé Star Wars : Force and Destiny et Traveller. Nous sommes actuellement en apprentissage du système de jeu Avatar Legends (basé sur Avatar the last Airbender).	Je joue à Traveller 2e (avec beaucoup de homebrew) avec une partie du groupe et nous avons joué à Star Wars Force and Destiny de fantasy flight Games toutes ensemble.	Star Wars: Force and Destiny from Fantasy Flight Games. Depuis près de 2 ans. Traveler 2e edition : Depuis moins d'un an.	Pathfinder, 1e / 3 ans
Consultez-vous du contenu de communautés en ligne en lien avec Donjons et Dragons ? Si oui, quels types ?	YouTube (idées d'optimisation).	Non	YouTube (idées d'optimisation).	YouTube (Critical Role), groupes Facebook (communautés LGBTQ+)	YouTube, Reddit (memes et informations), groupes Facebook.	YouTube (Critical Role, Es-tu Game, Naetherion)

De 1 à 4, comment noteriez-vous votre niveau de connaissance des règlements de D&D 5e ?	Je connais suffisamment les règles (3)	Je connais un peu les règles (2)	Je connais beaucoup les règles (4)	Je connais suffisamment les règles (3)	Je connais beaucoup les règles (4)	Je connais suffisamment les règles (3)
Comment noteriez-vous vos préférences personnelles sur ces différents axes ?						
De 1 à 4, à quel point aimez-vous la difficulté dans un combat de D&D 5e ?	J'aime la difficulté dans un combat de D&D 5e (3)	J'aime la difficulté dans un combat de D&D 5e (3)	J'aime la difficulté dans un combat de D&D 5e (3)	J'aime la difficulté dans un combat de D&D 5e (3)	J'aime beaucoup la difficulté dans un combat de D&D 5e (4)	J'aime beaucoup la difficulté dans un combat de D&D 5e (4)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous employer des mécaniques complexes pour surmonter des défis dans le jeu ?	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)
De 1 à 4, à quel point maximisez-vous l'efficacité et la puissance de votre personnage (Minmaxing, en anglais) ?	Assez (3)	Pas du tout (1)	Beaucoup (4)	Un peu (2)	Beaucoup (4)	Assez (3)
De 1 à 4, à quel point essayez-vous d'être essentiel à l'équipe lorsque vient le temps de surmonter un défi dans le jeu ?	Assez (3)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, préférez-vous résoudre des situations narratives en combattant ou par des méthodes hors combat ?	Je préfère légèrement me battre pour surmonter les défis (2)	Je préfère légèrement résoudre les défis sans combattre (3)	Je préfère légèrement résoudre les défis sans combattre (3)	Je préfère légèrement résoudre les défis sans combattre (3)	Je préfère largement me battre pour surmonter les défis (1)	Je préfère légèrement résoudre les défis sans combattre (3)
De 1 à 4, à quel point cherchez-vous à remporter la victoire dans les situations dont vous êtes confrontés ? Autrement dit : placez-vous « gagner » au-delà d'autres considérations, comme la création d'une histoire intéressante ?	Pas du tout (1)	Un peu (2)	Un peu (2)	Pas du tout (1)	Pas du tout (1)	Pas du tout (1)
De 1 à 4, aimez-vous créer des personnages avec une personnalité définie et des motivations précises ?	Assez (3)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, à quel point prenez-vous des décisions sous-optimales (en combat, en lien avec les objectifs du groupe) parce que c'est ce que votre personnage ferait ?	Assez (3)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Un peu (2)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, à quel point préférez-vous créer des personnages dont la façon de penser et d'agir est différente de la vôtre ?	Assez (3)	Assez (3)	Un peu (2)	Un peu (2)	Un peu (2)	Assez (3)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous encourager l'inclusion de thèmes narratifs complexes dans votre partie ?	Assez (3)	Beaucoup (4)	Un peu (2)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Un peu (2)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous développer les thèmes narratifs de	Assez (3)	Beaucoup (4)	Un peu (2)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Un peu (2)

votre partie au travers de vos actions en jeu ?						
De 1 à 4, à quel point aimez-vous découvrir de nouveaux aspects du monde dans lequel votre partie se déroule ?	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous le réalisme dans vos parties ?	Beaucoup (4)	Un peu (2)	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous utiliser des règles « réalistes, » comme la gestion de l'inventaire, la récupération de points de vie lente, ou le comptage des munitions ?	Un peu (2)	Un peu (2)	Pas du tout (1)	Un peu (2)	Pas du tout (1)	Pas du tout (1)
De 1 à 4, à quel point aimez-vous explorer des nouveaux endroits dans le jeu ?	Assez (3)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)	Beaucoup (4)
De 1 à 4, à quel point placez-vous de l'importance à ce que l'univers de votre partie ait une logique interne cohérente ?	Assez (3)	Beaucoup (4)	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)	Assez (3)
De 1 à 4, à quel point préférez-vous que les règles du jeu ne changent pas, malgré la situation narrative dans le jeu ?	Je préfère légèrement que les règles ne changent pas (2)	Je préfère largement changer les règles pour représenter la situation (4)	Je préfère largement changer les règles pour représenter la situation (4)	Je préfère largement changer les règles pour représenter la situation (4)	Je préfère largement changer les règles pour représenter la situation (4)	Je préfère largement changer les règles pour représenter la situation (4)
Comment classeriez-vous votre partie sur ces différents axes ?						
Peu de combats (1) ou beaucoup de combats (4)	3	2	3	2	3	2
Combats difficiles (1) ou combats faciles (4)	1	1	2	2	1	1
Moralité noire et blanche (1) ou moralité grise (4)	3	3	2	4	4	2
Nous jouons sérieusement (1) ou nous jouons pour le plaisir (4).	3	4	3	3	3	3
Peu de social avec les PNJ (1) ou beaucoup de social avec les PNJ (4) (PNJ = Personnages non-joueurs)	3	4	2	2	2	4
Les personnages des joueurs et des joueuses entrent en conflit (1) ou les personnages des joueurs et des joueuses évitent les conflits (4)	2	1	3	2	1	2
Nous touchons à des thèmes sérieux (1) ou nous évitons les thèmes sérieux (4)	2	1	2	1	2	3
Thèmes narratifs définis (1) ou pas de ligne thématique précise (4)	3	1	2	2	1	2
Histoire linéaire (1) ou histoire « bac à sable » (4)	2	1	3	2	2	4
Votre partie se déroule-t-elle dans un monde fictif préexistant ? (Faerûn, Eberron, Wildemount, ou des univers comme Westeros dans Game of Thrones, la galaxie de Star Wars, la Terre du Milieu du	Non	Non	Non	Non	Non	Non

Seigneur des Anneaux, etc.) Si oui, indiquez lequel en commentaire.						
[Commentaire]						
Votre partie se déroule-t-elle dans un monde fictif inventé par un des joueurs ou une des joueuses ? Si oui, pourriez-vous le décrire rapidement ?	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
[Commentaire]	Monde obscur, tout le monde devient fou	Shadow realm gore/horreur	La partie prend place dans un monde dystopique où le son d'une cloche sème le chaos et pousse les gens à la folie. Les PC explore les villes et villages ravagés par la folie ou complètement déserte. Une organisation de cultistes et de fanatiques semble être derrière cette cloche. Le soleil ne se lève jamais sur le monde si bien que tous vivent dans la constante pénombre. Le temps n'a plus aucune signification.	C'est un monde de dark fantasy qui ne va pas sans rappeler les mondes de Dark Souls et de Elden Ring puisque notre DM aime ce genre de jeu. Nous avons commencé la partie emprisonnée par des cultistes déconnectés de la réalité qui vénère une cloche. Une cloche est soudainement apparue il y a un certain temps (peut être une décennie, mais le fil du temps a été perdue puisqu'aucune horloge ne fonctionne et le ciel est perpétuellement assombri) et à chaque fois qu'elle sonne elle sème la folie dans l'esprit d'un nombre grandissant de personnes. Le contact avec la réalité se perd tranquillement plus les personnes passent du temps sous l'influence de la cloche. Les gens font des	Le Monde d'Ezora est un monde abandonné par les dieux où les Démons peuvent influencer l'histoire et le monde à leur image. Les joueurs et joueuses se retrouvent dans une époque où les Démons, ont été enfermés depuis des centaines d'années par un groupe de guerriers et magiciens qui se sont unis pour faire face à la menace. Cependant, les joueurs découvrent tranquillement un ancien mal qui refait surface.	Macabre, glauque, noir. C'est une ambiance stressante puisque beaucoup d'événement punitif survient si nous ne sommes pas attentifs.

				choses que sans la cloche iels n'auraient jamais faites (par exemple un cuisinier de grande renommée qui cuisine des espèces humanoïdes, un père de famille qui continue de nourrir son enfant "malade" qui est en fait décédé depuis très longtemps, etc.) Nous avons découvert que nous serions possiblement dans un shadow realm sous le contrôle d'une dark lord. Notre but actuel est de survivre et de tenter d'arrêter la cloche.		
Les joueurs et les joueuses ont-ils une influence sur le contenu du monde fictif dans lequel votre partie se déroule ? Si oui, comment prend forme cette influence ?	Non	Non	Non	Non	Non	Non
- Les joueurs et joueuses ont créé des personnages non joueurs	Non	Non	Non	Non	Oui	Non
- Les joueurs et joueuses ont créé ou influencé le contenu du lieu d'origine de leurs personnages	Oui	Oui	Oui	Non	Oui	Oui
- Les joueurs et joueuses ont créé ou influencé certains éléments du monde fictif (religions, factions, nations, technologie)	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Non
- Autre						
Si votre groupe a apporté des changements aux règlements de D&D 5e, quelles parties du jeu ont été modifiées ?	Les races et les options disponibles aux joueuses,	Les races et les options disponibles aux joueuses, habiletés et	Les races et les options disponibles aux joueuses,	Les races et les options disponibles aux joueuses, habiletés et	Habiletés et les sorts des joueuses, règles pour gérer les	

		les sorts des joueuses, les règles liées à l'exploration		les sorts des joueuses	situations sociales	
[Autre]					Ajout de condition et ajout d'un système de folie	Les règles sont modifiées lorsque le groupe arrive dans une situation et que la règle devient illogique ou pour rajouter du piquant, dans toutes les sphères de la partie.
Avez-vous incorporé des habitudes ou des rituels précis à votre partie ? Par exemple, avez-vous des pratiques particulières pour commencer la partie ? Avez-vous des façons de gérer la façon dont les joueuses participent au jeu ? Avez-vous un rituel précis lorsque certains événements se passent en jeu (comme le « How do you wanna do this? » dans la série web Critical Role) ? Si oui, quels sont ces rituels ?	Recap au début de la partie et même concept lorsqu'un choix s'offre à nous, gros brainstorm en suis	On résume ensemble les événements de la dernière session. On partage de la nourriture. On met de la musique en fond pour donner le ton/l'atmosphère au lieu.	Non	Nous avons repris le "how do you want to do this" puisque nous aimons bien ce principe et que nous sommes 2 à écouter Critical Role plus ou moins régulièrement . Le DM commence toujours la partie en nous demandant de résumer les événements de la rencontre précédente et c'est généralement la même personne qui fait le résumé avec des ajouts de d'autres personnes. Quand nos dés roulent mal plusieurs fois on les place en punition.	À chaque début de partie. Le GM demande aux joueurs de résumer la session précédente. Chaque élimination de personnage/m onstre est décrite par les joueurs.euses. Cette situation est davantage le cas lors des ennemis importants. (Un peu à la Critical Role)	Notre dm utilise le "How do you wanna do this" Nous résumons la dernière partie avant chaque partie — Nous lançons des dés compulsivement

Selon vous, lesquelles de ces différentes interprétations représentent le mieux les intentions derrière la cinquième édition de Donjons et Dragons ? (Vous pouvez choisir plus d'une réponse.)						
- D&D 5e est un jeu de fantaisie dans lequel les joueuses incarnent des personnages héroïques	Oui	Non	Oui	Non	Non	Non
- D&D 5e est un jeu modifiable, qui permet de créer des histoires dans n'importe quel genre.	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- D&D 5e est un jeu où les histoires complexes sont encouragées.	Non	Oui	Oui	Oui	Non	Non
- D&D 5e est un jeu de combat tactique.	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non
- D&D 5e est un jeu où on explore des donjons.	Oui	Non	Non	Non	Non	Non
Entre ces différentes interprétations, laquelle représente davantage votre opinion sur les règlements de D&D 5e?	Les règles peuvent être changées quand elles représentent mal les actions des joueuses.	Les règles existent pour être adaptées à chaque groupe de jeu.	Les règles existent pour être adaptées à chaque groupe de jeu.	Les règles peuvent être changées quand elles représentent mal les actions des joueuses.	Les règles existent pour être adaptées à chaque groupe de jeu.	Les règles existent pour être adaptées à chaque groupe de jeu.
En terminant, avez-vous des commentaires à propos de vos préférences, votre style de jeu et votre vision de D&D 5e qui n'ont pas été abordées dans ce questionnaire ? Si oui, merci de nous en faire part dans la section ci-dessous.	Non, rien en particulier				Règles assez faciles à retenir. Il y a assez de contenu pour être intéressant, mais pas trop pour être intimidant.	Pour moi, le « Roleplay » est très important. J'incarne mon personnage, change ma voix, pense autrement et agis autrement, comme mon personnage. C'est ce qui contribue le plus à écrire une belle partie/histoire et des personnages « vivant ».

ANNEXE E

CITATIONS LIÉES AUX DÉTOURNEMENTS MENTIONNÉS PAR LE GROUPE 1

Modifications aux mécaniques de jeu — Groupe 1

Annexe E.1 — Casse-têtes physiques

Le meneur utilise des casse-têtes réels, comme des codes secrets à décoder, des énigmes et des objets physiques avec des indices.

Eryck : [00:10:04] Ouais, j’essaie d’amener aussi d’autres choses dans le *role play*. J’ai essayé d’amener des trucs pour l’immersion. Je leur ai donné des casse-têtes, où il fallait qu’ils trouvent le message codé. Ils l’ont fait en dehors de la partie. Ils ont eu deux semaines pour trouver le message secret. J’avais aussi amené un parchemin que j’ai vraiment imprimé moi-même avec un calque qui va par-dessus pour voir le message secret.

Brida : [00:10:34] Ils sont là ?

Eryck : [00:10:35] J’avais imprimé des blocs en papier, puis là, ils ont retrouvé les blocs dans un donjon. Fallait qu’il les place d’une certaine manière pour que la porte ouvre. Il va te les montrer.

Laniel85 : [00:10:46] [Montre les cubes à la caméra] Ce sont des dés en papier avec du *scotch tape*, mais ça fait *la job*.

Eryck : [00:10:46] J’essaie d’amener une petite immersion dans le jeu. Ça donne un peu de *roleplay* à travers les combats.

[...]

Chercheur : [01:17:12] Quelque chose qui m’intéressait beaucoup, ce sont les casse-têtes avec des objets physiques que tu fais, Eryck. C’est une façon de jouer qui est quand même différente. Tu as mentionné que tu l’utilises pour que ce soit immersif ? Est-ce que tu veux en parler un peu plus ?

Eryck : [01:17:31] Bien, ce sont des idées que j’ai qui viennent au fur et à mesure. Je n’ai pas de figurines en 3D, tu sais. J’essaie d’amener quelque chose qui est quand même intéressant, qui amène une interaction différente.

Eryck : [01:17:55] Puis tu sais, moi j'aime beaucoup les jeux d'évasion. J'ai commencé à jouer aux jeux d'évasion [dans le temps où] c'étaient juste des cartes. Puis quand j'ai vu les *escapes rooms* et je veux dire j'étais dans la fin-vingtaine quand les premières *escapes rooms* sont sorties. Eux autres ils étaient...

[...]

Eryck : [01:18:33] Bien, ça existe depuis bien avant ça. J'ai commencé à m'intéresser aux *escape rooms*. Les casse-têtes, ça m'a toujours intéressé et j'ai trouvé ça super amusant. Ça fait que j'essaie d'amener un peu de ça durant la partie pour qu'eux autres aussi trouvent ça intéressant. Pour qu'il y ait du *touch n' feel*. Pas juste de la discussion et du lançage de dés. Je trouve ça *cool*.

Annexe E.2 — Le D20 magique

Un dé avec des « 20 » sur toutes les faces. Le meneur attribue le dé comme une récompense, ou lorsqu'une joueuse manque 3 jets de suite.

Laniel85 : [00:46:44] On a aussi le D20 Magique. On a un D20 avec juste des 20.

Eryck : [00:46:57] Je l'ai fait imprimer par Zratch. Il a une imprimante 3D, ce qui est un avantage. J'ai trouvé un fichier .STL que c'est un dé avec juste des résultats de 20. Fait que parfois durant la partie, quand quelqu'un fait vraiment quelque chose au-delà de l'inspiration, il y a le droit d'utiliser le D20 une fois. Ça peut être un test, ça peut être une attaque, ça peut être une attaque d'opportunité, ça peut être pour l'initiative. Tant qu'il roule un D20, il peut prendre celui-là [D20 magique]. Une règle aussi qu'on a mise, c'est que si tu manques trois fois de suite, tu as le droit d'utiliser le D20.

Itham : [00:47:46] C'est mon *fun coin* !

Eryck : [00:47:50] C'est ça, c'est le *fun coin*.

Itham : [00:47:59] Ça arrive tu sais, des soirées que tu brasses mal, mais ça l'empêche un joueur de tirer sur rien. Pour les soirées où tu te dis : « ta — je n'ai rien câlissé de la soirée ».

[Anecdote à propos d'une séance où une joueuse a mal roulé]

Itham : [00:48:45] Ouais, c'est ça. En fait, ça, c'est une règle que j'avais vue dans un *podcast*. Je trouvais ça vraiment le fun. Ça change le rythme un peu. Parfois, le personnage-clé en combat ne fait pas de dégâts et ça met tout le monde dans le trouble. Ça fait que parfois, ça va mieux de changer le vent de bord. Je trouvais ça *le fun* comme règle.

Chercheur : [00:49:11] Est ce que c'est toi [Itham] qui a amené l'idée ?

Eryck : [00:49:14] Le D20, c'est moi qui l'ai amené au début de notre partie, puis c'est X qui a parlé du *Fun Coin* une fois dans la partie à Laniel85. Laniel85 l'a instauré, puis la semaine d'après, je disais : « oui, on va faire la même chose que dans la partie à Laniel85. Si jamais tu manques trois fois, tu as le droit d'avoir le D20. »

Substitutions de procédures — Groupe 1

Annexe E.3 — Jet avec avantage lorsque l'ennemi est encerclé

Deux alliés qui encerclent un ennemi ont plus de chance de toucher. Une règle optionnelle dans le Guide des Maîtres de Donjons.

Zratch : [01:15:23] Alors pourquoi on l'a mis ? Parce qu'à la première session, j'en ai parlé à Eryck et il a dit : « OK, ça a du sens ». Je veux dire, si tu es encerclé, c'est normal que tu n'aies pas avantage, là.

Chercheur : [01:15:36] La partie « être *threatened* fait que ça cancel », est-ce une règle dans le livre ou est-ce quelque chose qui a été rajouté ?

Zratch : [01:15:43] Ça c'est moi. Je pense qu'il l'a ajouté parce que dans une autre partie que je *DMais*, je trouvais ça logique de faire : « bien oui tu as avantage si tu es en train d'encercler, mais si toi t'es encerclé tu ne peux pas encercler. Sinon ça fait une ligne : « ennemi, joueur, ennemi, joueur. »

Itham : [01:16:03] C'est dès que quelqu'un serait en position d'encercler. S'il y a un ennemi à côté de lui, il ne peut pas encercler parce qu'il ne peut pas mettre de la pression sur un autre, puisqu'il as quelqu'un d'autre qui t'attaque.

Zratch : [01:16:17] C'est ça. Tu ne peux pas menacer quelqu'un que tu encerclerais parce qu'il y a quelqu'un à côté.

[...]

Chercheur : [01:16:50] Il y a plein de façons différentes que cette règle-là existe. J'étais curieux de savoir ce qui vous avait mené à l'utiliser ?

Zratch : [01:16:59] Initialement, je pense que c'est ça, parce que moi j'ai commencé dans 3.5 puis j'ai tout le temps joué avec le « *flanking* », donc je l'ai proposé à la première séance.

Annexe E.4 — Coups critiques améliorés

La façon dont les coups critiques fonctionnent a été changée pour augmenter le dégât.

Eryck : [01:11:00], Mais non, c'est ça la règle du coup critique. C'est Itham qui l'avait amené il y a plusieurs semaines. Les joueurs l'ont ramené sur la table au début du mois de janvier. Puis d'un commun accord, tout le monde était d'accord. Mais si le DM *crit*, c'est la même règle pour le DM.

Chercheur : [01:11:18] Est-ce que c'est arrivé depuis que vous l'avez introduit cette règle ?

Eryck : [01:11:25] Deux ou trois fois dans la dernière *game*. Pas dans la dernière, mais dans l'autre d'avant.

Itham : [01:11:28] Oui, ça fait quelques fois quand même. On s'est fait *critter* aussi d'ailleurs. Moi au début je trouvais que les combats étaient trop faciles.

[...]

Itham : [00:24:39] Oui, pour une règle pour les coups critiques que j'ai entendue dans *D&D High Rollers* que quand tu *crit*, tu fais un dé de dommages maximum, puis après tu roules un autre dé. Ça rend le coup critique un peu plus magique, tu sais. Tu ne fais pas un coup « J'ai eu un coup critique ! Le résultat : deux un. » Je trouve que ça fait plus réaliste. Avec un succès critique, tu es censé faire plus de dommages que tu peux en faire d'habitude.

[...]

Chercheur : [00:39:02] Est-ce que justement vous avez des exemples de moments où joueurs ou joueuses ont réussi à convaincre le *Dungeon Master* de faire une exception à la règle ?

Zratch : [00:39:11] Oui, il y a la règle du coup critique, qu'on a parlé tantôt ?

Brida : [00:39:13] Oui.

Zratch : [00:39:14], Mais ça, on a commencé après le combat parce que finalement on a *critté* dans le combat et on a fait : « heille, est-ce qu'on peut mettre cette règle-là ? » Et il n'était pas très content...

Eryck : [00:39:24] J'ai dit après le combat : « Regarde, à la prochaine *game*, on commencera avec cette règle-là. » Tu sais, en plein milieu d'une partie, je ne suis pas chaud à changer les règles, mais si ça amène de quoi, pourquoi pas ?

Annexe E.5 — Encombrement

Un halfelin qui a tenté de prendre un arc long a appris que l'arc traînerait sur le plancher et les murs.

Chercheur : [00:34:13] OK, puis mettons qu'un joueur ou une joueuse essaie de faire quelque chose, que ce n'est pas genre une habileté qu'elle a, quelque chose qui n'est pas bien super bien représenté par une procédure. Comment est-ce que vous réglez la situation normalement ?

Zratch : [00:34:31] As-tu un exemple ?

Chercheur : [00:34:33] On peut imaginer un joueur qui joue en ayant un chandelier dans la pièce, lui dit « Je m'agrippe sur le chandelier, et je veux me lancer sur la personne en bas pour essayer de faire plus de dégâts. »

Zratch : [00:34:44] On chante la chanson *Wrecking Ball*...

Eryck : [00:34:52] C'est arrivé quelque fois je te dirais, mais j'ai fait un roulé les dés. Un jet d'athlétisme, un jet d'acrobatie... voir s'il réussit ou pas.

Brida : [00:35:03] Comme dans le donjon, là.

Itham : [00:35:04] Comme quand je suis allé sur le mur, me tenir après une araignée mettons.

Zratch : [00:35:09] On n'est pas tous des Minotaures de 500 livres non plus, donc il faut y aller avec la logique aussi. Dans mon autre partie où je suis un Minotaure, je m'attends à ce que le DM il dise : « OK tu es assez grand ? Tu prends les chandeliers et tu l'arraches. » Ça fait que tu sais, je pense que tu as raison avec ça.

Eryck : [00:35:26] C'est avec X. À un moment donné, dans une des premières parties, il y avait un arc long. Il a dit : « Je vais la prendre. » J'ai dit : « C'est correct, mais sur ton dos, elle traîne à terre, puis sur les murs quand tu marches. » Il a répondu : « OK, c'est correct, je vais la laisser par terre. » Parce que c'est un halfelin, tu sais, l'arc mesure quatre pieds, il en mesure trois. Ça fait que non, ça ne marche pas.

Modifications aux options de personnage — Groupe 1

Annexe E.6 — Création de personnages : statistique négative

Lorsque les joueuses créent les statistiques de leur personnage, elles doivent avoir une statistique à six (ce qui impose un malus lors des jets liés).

Eryck : [00:41:00] Juste à la création de personnages je les ai obligés de prendre un six dans leurs statistiques. Je voulais que chaque personne ait une faiblesse. Ce n'est pas vrai que vous êtes-vous avez quatorze dans tout, tu sais. Je les ai forcés à avoir un six dans une de leurs statistiques de leur choix. Pour ceux qui ont refait leur personnage, le six est devenu un cinq.

Annexe E.7 — Pénalité aux statistiques du nouveau PJ lors d'un changement de PJ

Lorsque les joueuses du groupe veulent changer de personnage sans mourir, elles ont -1 dans leur pire statistique.

Laniel85 : [00:12:19] On a des bagues. J'ai perdu ma bague.

Eryck : [00:12:21] Non, non, tu ne l'as pas perdu. Tu as voulu changer de personnage, ça, c'est ton problème ! C'est son ancien personnage. Il y a deux personnes qui ont voulu changer de personnage, puis je veux toujours que ça fasse du sens dans l'histoire. C'est de *la job* en tant que GM de l'intégrer à l'histoire, quand quelqu'un veut changer de personnage. Donc je leur ai donné une pénalité : il a perdu un point dans une de ses statistiques. Si tu veux changer de personnage, d'accord, mais tu vas avoir une pénalité sur ton nouveau perso.

[...]

Chercheur : [01:22:51] En fait il y avait aussi l'affaire de « il veut changer de personnage, fait qu'il peut faire un personnage, mais sa stat minimum doit descendre un peu. » La raison semblait à être que ça cause du travail au DM. Est-ce que tu peux me décrire...

Itham : [01:23:07] Oui. C'est juste une punition.

Eryck : [01:23:09] C'est une punition pour pas que tout le monde se mette à vouloir changer de personnage à toutes les quatre séances. Laniel86 a changé là, si je ne lui avais pas donné de malus tu sais peut-être... il n'avait pas d'expérience comme joueur quand il a commencé, je comprends. Il a joué un barbare, mais après...

Laniel85 : [01:23:27] Après quelques séances, c'était comme « ouin, barbare... »

Eryck : [01:23:31] Surtout qu'il avait acheté tous les livres puis qu'il a commencé à tripper sur D&D. Puis il a commencé à DMer. Il s'est dit : « Ouin ok, je vais m'ennuyer à l'os — dans un an ».

Laniel85 : [01:23:39] Je commençais déjà à m'ennuyer.

Eryck : [01:23:40] C'est ça. J'ai dit : « pas de problème », mais là, tu veux jouer un fighter, parfait, mais je ne veux pas que dans un mois et demi, deux mois, tu me dises : « mais là je peux-tu jouer un druide je suis tanné. » Puis que là six mois ou six semaines plus tard tu me dises : « je peux-tu jouer un magicien ? Je m'ennuie. » Non. En donnant un malus tout de suite, ça brise le cycle de « tu peux changer et c'est gratuit et amuse-toi. »

Annexe E.8 — Manuel du joueur seulement

Les joueuses sont limitées aux races, classes et sous-classes présentées dans le *Guide des joueurs* pour la création des personnages.

Chercheur : [01:02:53] J'entends que vous aviez des races que les gens n'ont pas le droit de choisir, comme Tiefling ?

Zratch : [01:03:01] On a limité, ben Eryck a limité, au *Player's Handbook only*.

[...]

Zratch : [01:03:06] Pas de *Xanathar* pas de *whatever*, on fait *Player's Handbook only* pour cette campagne-là parce que, bon, mis à part moi, c'était tous plus des nouveaux à cinquième édition.

Laniel85 : [01:03:20] Puis il y en a qui s'investissent plus.

Zratch : [01:03:25], Mais tu sais, c'est beaucoup plus simple de dire que tout est dans le *Player's Handbook*. « Oh ben non moi mon *subclass* est dans *Xanathar*, ce *spell*-là il vient de *Ravnica*, puis bla bla bla. » Puis là ça fait genre 3 000 livres sur la table et des heures de recherche pour trouver des choses. « Oh ben là telle affaire c'est dans tel livre, et tel *feat* nanana. » Eryck avait limité aussi les *spellcasters*. On ne pouvait pas être Magicien, on ne peut pas être un Sorcier.

Zratch : [01:03:53] [...] X c'est un druide, mais initialement c'était un paladin. [Vers Eryck] Je pense que tu lui as laissé Druide parce qu'il en faisait un à ma table, puis il sait comment gérer ça.

Eryck : [01:04:04] C'est parce qu'au début, comme je t'ai dit au début de l'entrevue, je ne me sentais pas à l'aise à gérer toute la magie et tout ça. C'est pour ça que j'ai créé un monde qui était très peu ouvert à la magie. Tu sais, ils n'en font pas en public. Même au début des premières séances, ils n'en parlaient pas, tu sais, ils faisaient ça en secret.

Itham : [01:04:34] Dans un donjon.

Eryck : [01:04:36] C'est ça fait que je me suis familiarisé avec ça. Si aujourd'hui je réécrivais la partie, est-ce que je ferais la même chose ? Probablement pas. Je leur laisserais tout le *Player's Handbook* et tu sais, je serais *all in*. Je n'irais pas dans tous les autres livres. Je pense qu'il faut limiter.

Annexe E.9 — Objets magiques maison

Le meneur Eryck a créé des objets magiques personnalisés pour chaque joueuse, mais dont le rôle est principalement d'influencer le scénario.

Eryck : [00:04:35] En fait, ce que je voulais créer pour le monde, c'étaient surtout des dieux, donc chaque personnage a une croyance. Ils ont un Dieu qui leur donne des missions à accomplir. Ils découvrent des nouvelles affaires, puis ils essaient d'aller chercher des amulettes, dans le fond.

[...]

Eryck : [00:43:50] Je veux juste revenir sur un point, tu disais « est-ce que ça arrive au DM d'enlever des pouvoirs à un personnage parce qu'il est trop fort ? » Tu sais pourquoi Itham n'est pas l' élu de Rusina [divinité]? Parce que Rusina c'était le premier Dieu, le premier temple qui ont été libérés et Itham l'a dit lui-même, c'est lui qui a fait le plus de dégâts autour de la table. Donc s'il trouve l'amulette de Rusina, qui va lui amener des pouvoirs particuliers en plus... Itham était déjà le joueur autour de la table qui faisait le plus de dégâts.

Zratch : [00:44:27] C'est un anneau magique qui le rend encore plus fort.

Eryck : [00:44:28] Bon ben oui, mais attends. Sans lui enlever du pouvoir, j'ai juste fait en sorte qu'un autre personnage va peut-être prendre plus d'aval dans un futur plus proche. Tu sais, c'est Zratch qui est l' élu de Rusina et Zratch était très très bon dans le *role play* dans le groupe, mais durant les combats, à part jouer de la guitare et chanter des petites chansons à ses amis...

Modifications de types rituels — Groupe 1

Annexe E.10 — How do you want to do this?

Lorsqu'un ennemi important est tué en combat, le meneur demande à la joueuse qui a porté le coup final de décrire l'attaque ultime.

Chercheur : [00:50:36] Est ce que vous avez intégré genre des rituels dans votre partie en fait ? Pour devancer, par rituel j'imagine des choses comme... tu sais dans *Critical Role*, la série en ligne, ils utilisent le « *How do you wanna do this?* » quand ils tuent un boss.

Itham : [00:50:53] Ah ça on le fait !

Zratch : [00:50:57] On le fait parfois.

Eryck : [00:50:57] Laniel85 le fait. C'est ce que je trouve *cool* quand il est DM. Moi, je l'ai fait un peu, mais je ne l'ai pas naturellement.

Chercheur : [00:51:02] OK.

Eryck : [00:51:02] Ce n'est pas naturel pour moi donc je l'ai fait un peu, mais je ne le fais pas tout le temps.

Laniel85 : [00:51:06] Ben, je ne le fais pas tout le temps. Je me suis calmé là-dessus.

Zratch : [00:51:08] Parfois ça devient redondant. Si tu tues un goblin : « OK comment tu le tue ? » Il y a huit goblins, donc on ne le fera pas genre à chaque fois.

Laniel85 : [00:51:14] C'est là que je me suis ramassé, comme « Ouais, on va le faire une fois à la fin, quand le dernier coup est donné dans le combat. »

Zratch : [00:51:23] Où contre un boss et seulement un boss. Un « Comment tu vas le faire ? » ou « Comment tu le *kill* ? » sur le dernier qui reste dans le combat.

Annexe E.11 — Personnage-joueur du meneur

Le meneur a créé un personnage comme les joueuses, qui est parfois utilisé lors de la partie.

Eryck : [00:18:22] Quand j'avais créé la partie, j'avais créé un cinquième personnage qui était un moine, parce qu'il y avait cinq dieux. C'était comme un PNJ, mais qui pouvait remplacer un absent. J'essayais tout le temps de calibrer mes combats pour quatre joueurs. Donc, s'il y a quelqu'un qui ne pouvait pas jouer, au moins lui pouvait aller les aider. Avec un cinquième joueur qui a embarqué, qui est Brida, il a disparu.

Laniel85 : [00:18:54] Il est mort !

Eryck : [00:18:55] Il n'est pas mort, mais...

Brida : [00:18:58] Il est dans le village si on a besoin.

Annexe E.12 — Récapitulatifs en début de séance

Les récapitulatifs au début de chaque session de jeu sont faits collaborativement.

Eryck : [00:53:13] On fait un mini récap. Du genre où ils sont rendus, mais « mini »... parfois il est plus long que d'autres, mais parfois comme juste vraiment un mini récap qui vous êtes rendus à telle place, vous avez eu telle affaire.

Chercheur : [00:53:26] C'est toi Eryck qui le fait ?

Eryck : [00:53:28] Pas tout le temps. Parfois c'est X, Zratch l'a fait quelques fois aussi. Itham c'est le gars qui prend le plus de notes du groupe, souvent il est bon dans les récapitulatifs.

Modifications hors de la table — Groupe 1

Annexe E.13 — Collaboration entre les séances

Les joueuses et le meneur manigancent pour créer des évènements durant les séances.

Eryck : [01:25:30], Mais tu sais, moi quand il m'avait parlé de son fils qui existait déjà, moi dans ma tête, il y avait déjà quelque chose qui allait lui arriver dans un futur très lointain. Son fils arriverait pour soit se battre avec eux autres, soit se battre contre eux autres, ou peu importe, il meurt dans sa face. Puis là, lui il dit « OK, je vais changer de perso bientôt. ». OK, laisse-moi penser à quelque chose. Il dit : « Ça peut être mon fils qui vient se battre parce que mon père a été tué. » Ça fait que là je dis « OK, non, [son fils] il n'aura pas été tué. »

Laniel85 : [01:26:12] Ça s'est mal passé, en plus.

Eryck : [01:26:13] Je lui ai dit : « Je te mets dans la prochaine partie. Quand je vais te donner un coup en dessous de la table, fonce comme s'il n'y avait pas de lendemain. »

Laniel85 : [01:26:20], Mais là, il y a un autre joueur qui s'en allait faire ça aussi. Il venait de changer de personnage en même temps que moi. J'étais comme : « Ah ok, lui aussi fait partie genre du *trick*. » On fonçait dans le tas et Eryck me donne le coup de pied au même moment. Je suis comme : « OK on fonce dans le tas. » Moi j'attends que l'autre le fasse, il ne le fait jamais. À un moment donné, je suis comme : « bon bien, je vais sauter puis aller me battre. »

Eryck : [01:26:54], Mais là, tout ce que j'avais pensé dans un futur lointain avec le fils de Laniel, je suis obligé de le changer. Ce que j'avais comme histoire dans ma tête pour son fils, ce soit pour Laniel. Ça m'ouvre des portes pour amener d'autres *twists* dans le futur.

Annexe E.14 — Création collaborative de l'univers

Les joueuses et le meneur communiquent en dehors des séances pour prendre des décisions à propos de l'univers fictif.

Laniel85 : [01:24:56] Je peux parler pour moi : j'ai texté Eryck sur le *side*, pour qu'il intègre certaines choses par rapport à mon personnage. Par exemple mon fils, bien le fils de Laniel. Ça faisait longtemps qu'il existait. Oui, ça faisait vraiment longtemps que j'avais écrit. « Si jamais, mettons mon personnage meurt, ça va être un fighter, puis ça va être le fils de Laniel que les autres ne sont même pas au courant qu'il existe ». »

ANNEXE F

CITATIONS LIÉES AUX DÉTOURNEMENTS MENTIONNÉS PAR LE GROUPE 2

Modifications de mécaniques — Groupe 2

Annexe F.1 — Système d'expérience

Les joueuses reçoivent de l'expérience en répondant à des questions à la fin des séances. Inspiré du jeu de rôles *Vaesen*.

Thilmia : [00:53:20] C'est un peu à la *Vaesen*. Tu vois, ou pas du tout ?

Liz : [00:53:24] Non.

Thilmia : [00:53:24] Il y a une dizaine de questions.

Thilmia : [00:53:27] Il [meneur] pose dix questions. Toujours les mêmes. Est-ce que vous vous êtes fait un contact important ? Est-ce que vous avez un nouvel objet magique ? Est-ce que quelqu'un fait un sacrifice pour le reste du groupe ? Est-ce qu'il y a eu une action exceptionnelle ?

Liz : [00:53:41] On répond individuellement puis on gagne des XP.

[...]

Thilmia : [00:56:26] Je pense qu'on avait demandé ça aussi. Est ce qu'on gagne tous le même XP ?

Liz : [00:56:33] [Discussions chaotiques] Dans D&D oui, mais pas dans *Vaesen*

François : [00:56:37] Vous répondiez personnellement, mais si une personne répond oui, vous avez de l'XP, alors que dans *Vaesen* il y a huit questions et c'est individuel. Mais tu sais, dans *Vaesen* il n'y a pas de niveaux.

[...]

Thilmia : [00:56:52], Mais ça, ça avait été dit à la séance zéro. Est ce qu'on veut monter ensemble ou est-ce que c'était chacun pour soi et que du coup il aurait pu y avoir des différences de niveau ? On s'était dit on était tous d'accord que c'est quand même plus *fun* qu'on monte tous en même temps, sauf si quelqu'un fait quelque chose d'exceptionnel qui mériterait plus d'XP que les autres.

[...]

Chercheur : [00:58:07] Cette règle-là, est-ce que vous la faites à la séance d'après ? Au début de la séance, ou à la fin de la séance ?

Jimmy : [00:58:10] À la fin de la séance.

François : [00:58:13] Ça fait un récapitulatif : « OK, qu'est-ce qu'on a fait pendant la séance ? » Parfois c'est comme « on a juste répondu oui à quatre questions aujourd'hui. Ouais, on n'a pas fait grand-chose. » Puis parfois c'est comme : « Seigneur, on a répondu oui à tout ! »

[...]

François : [00:55:04], Mais le truc en fait, c'est que le système d'XP de *Donjons* est juste mauvais. Je n'ai jamais vu aucune table utiliser le système tel qu'écrit. Les MJ, ce qu'ils font c'est juste : « On va faire du *milestone*. Donc quand vous réalisez telles affaires, vous gagnez un niveau. »

Chercheur : [00:55:25] Ce n'est pas très codifié, selon ce que je comprends.

François : [00:55:27] Plein d'aventures, de *Donjons* sont codifiés comme ça, maintenant, il y a les modules. Le problème avec le *milestone*, c'est que tu n'as pas de sens de progression. Puis moi j'aime bien ça, le sens de progression, puis je trouve que c'est le *fun* l'XP, c'est quand même une bonne motivation pour faire des choses.

Annexe F.2 — Magie risquée

Dans la campagne « Outre-Nord », les joueuses qui faisaient de la magie devaient rouler un dé. Un échec du jet causait une perte de points de vie.

François : [00:24:01], Mais, la contrepartie de ça, c'est que la magie pour faire un sort, il fallait un lancer de dés.

Chercheur : [00:24:06] OK !

François : [00:24:06] Fait que grosso modo chaque sort avait un test puis dépendamment de si tu échouais le test, le sort ne coûtait pas le même nombre de points de magie. Puis si tu manquais de points de magie parce que tu avais fait un sort trop coûteux, ben ça commençait à prendre dans ta vie, et le sort chiait solide.

Substitutions de procédures — Groupe 2

Annexe F.3 — Magie sauvage

La procédure entourant la fréquence de la magie sauvage (« *wild magic* ») a été modifiée.

Thilmia : [00:13:11] Un peu au niveau de la *Wild Magic* ? Il n'y a pas des trucs qu'on faisait différemment ?

Daelion : [00:13:13] On a changé un petit peu.

Thilmia : [00:13:15] Quand je faisais un 20, quand je faisais un sort, je lançais - je ne sais pas si tu vois comment ça marche la *Wild Magic* - et quand je faisais un 20, je pouvais choisir, je lançais deux fois le sort et je choisissais dans la table un truc de *Wild Magic*.

[...]

François : [00:13:36] Des fois les règles sont des suggestions. Il y a des choses dans *Donjons & Dragons* qui n'ont pas beaucoup de sens. Si tu fais un 20 naturel sur un sort, tu sais, l'esprit du 20 naturel dit qu'il faut que tu récompenses ça. Mais si ça déclenche aussi de la *Wild Magic*, c'est un peu poche que ton 20 naturel te transforme en pot de fleurs. Parfois, je suis un peu flexible pour ça.

[...]

Chercheur : [01:46:28] Vous diriez que c'était quoi l'objectif derrière ça ?

Thilmia : [01:46:30] Parce qu'on avait quand même pris *Sorcerer Wild Magic* pour avoir un peu de *Wild Magic*. On trouvait qu'il n'y en avait pas tant que ça.

François : [01:46:40] C'était pour augmenter les chances que ça arrive.

[...]

Daelion : [01:47:08] Moi ça a bien donné, mais l'idée c'était juste parce qu'on était comme : « on a le truc de *Wild Magic* et finalement ça n'arrive même pas une fois par séance. » On veut que ça arrive plus, pis on ne veut pas que ça arrive de façon aléatoire. Donc l'idée c'est que je peux me donner un avantage comme je veux, ce qui est vraiment fort, mais en même temps ça veut dire que le prochain sort c'est forcément de la *Wild Magic*. Puis de la *Wild Magic*, c'est de la *Wild Magic*. Donc il y a une chance que ce soit bien, mais il y a aussi une chance c'est que ce ne soit vraiment pas le bon moment et donc ça rajoute un côté un peu dangereux qu'on va utiliser ça pour créer du *drama*.

Annexe F.4 — Sortilège personnalisé

Les joueuses ont modifié le type de dégâts d'un sort mineur.

Chercheur : [00:27:13] OK. Est-ce que si je dis mettons qu'il y a — là, je parle à François spécifiquement parce que meneur — est-ce qu'il y a un aspect de modifier les habiletés et les sorts pour mieux conformer à un « genre » de campagne ? Un genre au sens littéraire, là.

François : [00:27:29] Oui, oui, oui, absolument, absolument. Puis de recolorer des trucs. Il y a un exemple, un truc où on a changé les règles, c'est que si tu étais un drakéide noir, puis tu es comme : « tu sais, je pourrais prendre *Firebolt*, mais tu sais, ça *fitte* moins. C'est possible de le faire, mais en dégâts d'acide ? » Ouin, ok.

Annexe F.5 — Mention de garder une procédure même si elle est incorrecte par erreur

Les joueuses ont mentionné que si elles découvrent qu'elles suivaient une procédure incorrectement, mais que leur façon de faire était mieux, elles préféreraient garder la règle modifiée. (Pas d'exemples précis.)

Daelion : [00:37:57] Donc des fois on a commencé de le faire d'une façon, puis après, en cours de route de retour, on a modifié la façon parce que finalement on s'est rendu compte que dans les règles ce n'était pas tout à fait comme on avait compris, ou que ça va servir mieux l'histoire de changer la règle en tant que telle.

François : [00:38:12] On a aussi déjà fait l'inverse. Il s'est passé une affaire et après quatre séances, vous êtes comme « oh, finalement on l'appliquait [la règle] de la mauvaise manière », puis là c'est comme « oh... mais c'était mieux à la manière dont on le faisait. Ça fait qu'on va ignorer ce que le livre dit. »

Modifications des options des personnages — Groupe 2

Annexe F.6 — Objets magiques maison

Le meneur a créé des objets magiques maison pour les joueuses.

Chercheur : [01:38:53] Il y avait mention à quelque part dans l'entrevue, mais peut être aussi dans le questionnaire en ligne, d'avoir des items magiques maison que le DM a créés. J'aimerais ça en entendre plus parler. Pourquoi est-ce que tu décides de faire des items magiques maison comme ça ?

François : [01:39:12] Parce que je trouve que les items magiques... moi je n'ai pas vraiment lu tant que ça le guide du maître de jeu. Le premier que j'ai possédé c'est celui que tu [Jimmy] m'as donné. Puis je n'ai pas lu grand-chose dedans. Moi en général, je suis habitué de faire du *homebrew*, donc quand j'ai besoin de quelque chose pour une campagne, souvent c'est moins de trouble de l'écrire que de chercher quelque chose qui fait l'affaire. Je le lis de temps en temps des affaires pour l'inspiration, mais j'adapte tout le temps.

Annexe F.7 — Réécriture des classes pour enlever la magie.

Dans la campagne « Outre-Nord », le meneur a réécrit les classes de D&D 5e pour remplacer les habiletés magiques

François : [01:03:00] Bien en fait, pour l'Outre-Nord, j'avais réécrit les classes au complet parce qu'il fallait enlever la magie. Et tu sais, si tu enlèves les classes qui ont de la magie, il n'en reste plus beaucoup. Pour Medjaïlla, c'était aussi une des réactions : c'est moins de trouble de suivre les trucs écrits *by the book*. Les origines aussi étaient différentes.

Annexe F.8 — Classes magiques retirées de la campagne.

Dans la campagne « Outre-Nord », le meneur a retiré les classes qui utilisent principalement des sorts.

François : [00:22:57] La première, celle qui se passait dans l'Outre-Nord. La dernière campagne dans la ville de magiciens, c'est la première où est-ce que tous les sorts du système existent à quelques exceptions près, mais on n'a pas eu besoin de les utiliser. Avant, je n'aimais pas énormément la magie dans D&D parce que la magie était un petit peu trop contrôlée à mon goût. J'avais essayé d'écrire la magie en dehors du jeu pour faire en sorte que la seule classe qui peut faire de la magie, c'est le magicien.

Jimmy : [00:23:28] OK.

François : [00:23:28] Puis ça faisait en sorte que par exemple, à part un nécromancien, personne ne pouvait faire de résurrection. Puis tu n'étais [Daelion] pas un nécromancien. Faque... quoique, presque ? [Rires]

[...]

Chercheur : [00:23:40] Est-ce que toutes les classes étaient accessibles ?

François : [00:23:42] Euh, non. Il n'y avait pas de clerc. Barde a été profondément réécrit.

Annexe F.9 — Magicien avec Métamagie.

Dans la campagne Outre-Nord, le meneur a réécrit la classe du magicien avec la capacité de faire de la « métamagie » et pour être la seule à pouvoir faire de la magie.

Simon : [00:23:50] Le mage, était un peu comme un sorcier aussi.

François : [00:23:53] Oui, oui. Essentiellement, toute la magie, j'avais mis ça dans mage. Le fait que les mages avaient de la métamagie, des trucs comme ça et accès à des sorts que normalement les mages n'ont pas accès.

Annexe F.10 — Sorts avec usages élargis.

Dans la campagne Outre-Nord, magie modifiée : pas de sorts très détaillés.

François : [00:22:57] La première, celle qui se passait dans l'Outre-Nord. La dernière campagne dans la ville de magiciens, c'est la première où est-ce que tous les sorts du système existent à quelques exceptions près, mais on n'a pas eu besoin de les utiliser. Avant, je n'aimais pas énormément la magie dans D&D parce que la magie était un petit peu trop contrôlée à mon goût. J'avais essayé d'écrire la magie en dehors du jeu pour faire en sorte que la seule classe qui peut faire de la magie, c'est le magicien.

Annexe F.11 — Limitations des races accessibles

Le meneur impose une sélection limitée de races accessibles aux joueuses.

Daelion : [00:25:22] Et au niveau des limitations de règles, pour cette campagne-là, on avait accès à plus d'options de personnages, mais je ne testais pas non plus tous les personnages de *Donjons*, il y en a des dizaines et des dizaines de races, de classes, et de peu importe. Puis on avait accès à cinq ou six races, donc je ne sais pas combien de classes.

François : [00:25:42] Vous aviez accès à toutes les classes. Les classes, j'ai dit oui à tout.

Chercheur : [00:25:47] Ça, c'est dans la campagne plus récente ?

Thilmia : [00:25:48] Ouais.

[...]

Chercheur : [00:38:51] On a parlé tantôt de comment votre maître de jeu, François, il vous a empêché de prendre certaines espèces ou certaines origines, certains sorts — peut-être dans la campagne d'avant plus que celle-ci. Mais comment est-ce que vous avez réagi à ça ?

Jimmy : [00:39:07] On connaît François ou quoi ? [Rires]

Daelion : [00:39:13] Bon, ça on s'y attend. Moi je trouve ça bien parce on prend beaucoup moins de temps à la création. Ça crée un effet de groupe.

Liz : [00:39:23] Une cohésion.

Daelion : [00:39:24] Une cohésion, oui, de base. Puis je pense qu'on est tous, comme on disait, dans la même ambiance de « on ne veut pas spécialement être le maître le plus puissant de je ne sais pas quoi. » En général on dit « j'aimerais bien faire ça », puis là, pour balancer je vais avoir tel malus ou je vais boiter pendant deux jours, je ne sais pas, parce que ça a du sens et pour éviter d'être trop puissant.

Annexe F.12 — Races sont des « origines »

Séparation des éléments « biologiques » de la race (taille, sens, certains bonus) et des traits « culturels » (habiletés dans certaines activités).

Simon : [00:26:13] Oui mais souvent dans la partie de François, on essaie d'avoir des liens tout de suite au début. Dans cette partie-là, tu avais changé les *backgrounds*, puis les races.

François : [00:26:32] Je ne suis pas un fan de l'idée que dans *Donjons...* déjà le mot « race ». Je préfère « origines. » Les origines. Bon ok, si t'es né chez les nains, tu vas voir dans le noir, puis tu parles le nain... J'avais un petit peu remanié ça pour séparer les traits physiologiques et les traits culturels. Comme ça c'était possible d'avoir un nain qui avait vécu chez les elfes ou, etc.

Chercheur : [00:26:56] Ça, est-ce que c'était dans la nouvelle campagne aussi ?

François : [00:26:58] C'était juste dans la dernière campagne. C'est le seul élément de *homebrew* principal que j'ai fait. C'est juste un petit peu de réécriture.

Annexe F.13 — Ennemis maisons ou modifiés

Les ennemis affrontés sont souvent inventés de toute pièce. Leurs habiletés, armes, et pouvoirs sont modifiés.

Chercheur : [01:40:21] Est-ce que tu t'inspires d'un des monstres de D&D 5e?

François : [01:40:24] Des fois.

Chercheur : [01:40:26] OK.

François : [01:40:26] Récemment, il y a aussi *Flee Mortals* qui est un *third party* qui est juste un *Monster Manual*, mais en mieux. Il y a ça que j'utilise pas mal, mais encore une fois j'*homebrew* pas mal ces trucs-là.

Annexe F.14 — Ressources de tierces parties

Le meneur utilise du contenu publié dans des guides de tierces parties (*Flee Mortals* de la compagnie MCDM).

François : [01:40:26] Récemment, il y a aussi *Flee Mortals* qui est un *third party* qui est juste un *Monster Manual*, mais en mieux. Il y a ça que j'utilise pas mal, mais encore une fois j'*homebrew* pas mal ces trucs-là.

Modifications de types rituels — Groupe 2

Annexe F.15 — Séance 0

Avant de commencer une campagne, les joueuses se rassemblent pour déterminer ensemble le concept de la campagne et pour créer leurs personnages.

Liz : [00:03:27] Ça fait que dans le fond, ils ont pu se construire un *backstory* ensemble. Puis nous avons pu nous construire un *backstory* ensemble. Finalement c'est Thilmia qui a rejoint les deux groupes.

[...]

Daelion : [00:47:32] Je dirais qu'avec François, quand on part pour une campagne il y a toujours une séance zéro de création, surtout quand tu n'as pas une campagne spécialement prédéfinie.

François : [00:47:43] Je n'ai jamais fait une campagne prédéfinie, elles sont toujours *homebrew*.

[...]

François : [00:48:06] Ouais, généralement la « formule » s'est raffinée. J'en ai déjà fait des sessions zéro où c'est : « OK, voici, j'ai un plan de campagne, puis voici qui vous êtes. » Un exemple : « Vous êtes des gangsters nains qui s'en vont gérer une crise politique grave dans une ville minière ultra corrompue. Vous êtes tous des nains et vous êtes tous dans le même plan. Maintenant, faites vos personnages. » L'Outre-Nord, c'était : « qu'est-ce que vous avez envie de faire ? » Puis je suis arrivé avec un concept dans le style : « On est dans le Nord. Vous êtes des aventuriers explorateurs. Territoire dangereux. Tout ça. » Medjaïlla, je leur ai dit : « une ville, beaucoup de magie, un archipel dont les îles se déplacent, puis voilà. » Après ça, vous avez produit l'idée du groupe : « OK, bon, parfait, on est un clan drakéide. » Je savais qu'il y avait des drakéides, mais j'étais comme : « Est-ce que vous êtes avec le Conclave draconique ? Vous voulez en faire partie ou non ? » Ils m'ont dit « on n'en fait pas partie. » Moi, ça m'a dit tout de suite que le Conclave draconique sera une faction importante là-dedans. Moi, j'utilise toutes ces informations-là pour écrire la campagne.

[...]

Chercheur : [01:19:05] Je vais changer un peu le format de mes questions bientôt. Est-ce que tout le monde ici écrit un *backstory* avant puis te l'envoie ou... comment ça fonctionne ?

Simon : [01:19:13] C'est séance 0.

Liz : [01:19:14] Il n'y a personne qui n'ait rien écrit d'avance. On a jase.

François : [01:19:16] Ouais. Je n'aime pas ça lire des *backstory*, puis je n'aime pas vous en faire écrire.

Thilmia : [01:19:23] À la séance zéro, nous avons discuté de la grosse base et puis après dans la semaine, tu as posé trois questions en gros du genre : « vous avez un chef de clan, c'est quoi ses qualités ? C'est quoi ses défauts ? » On avait deux ou trois questions différentes.

Simon : [01:19:40] Puis oui je pense qu'on n'a pas réussi à être tous ensemble à la séance zéro.

Liz : [01:19:45] Non non non, la séance zéro c'était correct, on était tous ensemble, mais il y avait comme un mois de délai entre le moment où on pouvait faire la séance zéro, puis la séance un. Et puis dans le fond, tu nous as appelés individuellement pour qu'on puisse bâtir vraiment le personnage.

François : [01:20:03] Le problème, c'est que j'avais une prémisse, mais je ne savais pas c'était qui les personnages. Je n'avais aucune idée c'était quoi la campagne. Une fois que je sais les personnages, il faut que j'aie une idée de c'est quoi la campagne avant de leur poser des questions. Alors là, j'étais comme « OK ça va être quoi la campagne ? » Je ne savais pas que c'était une campagne urbaine avant la séance zéro, puis après ça, j'ai posé des questions. Un truc qui a influencé c'est *For The Queen*. Est-ce que tout le monde ici a joué à *For The Queen* ?

Jimmy : [01:20:32] Non, je pense que t'étais [Liz] pas là.

Liz : [01:20:34] Non. J'étais là.

Simon : [01:20:35] T'étais là ? OK.

François : [01:20:35] Oui, parce que *For the Queen* a beaucoup influencé les questions puis les secrets de jeu aussi. *For the Queen*, grosso modo, c'est — connais-tu ?

Chercheur : [01:20:42] Non.

François : [01:20:42] OK, c'est un jeu où est ce que t'as un paquet de cartes avec des questions. Puis à tour de rôle, chaque personne autour de la table pige une question, répond à la question ou la donne à quelqu'un d'autre pour que quelqu'un d'autre réponde. Puis grosso modo c'est que vous accompagnez la reine dans un périlleux voyage vers une contrée lointaine pour négocier une alliance. C'est tout ce que tu sais. Puis quand tu commences, tu ne sais même pas qui est ton personnage. Il faut que tu découvres ton personnage en répondant aux questions comme : « la reine t'a trahi une fois ? Qu'est-ce qui s'est passé ? » Etc. Etc. Ce sont des questions *juicy*.

Chercheur : [01:21:15] OK.

François : [01:21:16] Puis ça a fait en sorte que si ton personnage te construit puis ton *background*, tu le découvres au fur et à mesure des questions.

Daelion : [01:21:21] Même le royaume se construit. Il y a tout qui se construit vraiment et quand on y avait joué, on s'était dit tiens, c'est vraiment rigolo parce qu'à la fin on a un *background* de persos et on s'était dit que ça serait rigolo de faire ça pour la construction de mondes et de personnages pour notre prochaine campagne. Du coup tu avais repris dans la même idée les questions.

François : [01:21:40] Ouais. Moi je trouve que c'est l'avantage d'aller par question plutôt que d'écrire un *background*, parce qu'un *background* c'est tout écrit déjà. Après ça, une fois que c'est écrit, ça ne change plus alors qu'il y a des affaires que tu te rends juste compte que ça a du sens à la séance quatre.

Annexe F.16 — Secrets sombres

Les joueuses créent ensemble des secrets à propos de leur personnage et à propos des personnages des autres joueuses.

Jimmy : [00:05:35] Il nous avait invités à choisir un secret idéalement relié avec quelqu'un d'autre du groupe, un secret sombre. Puis le secret que moi et Liz on avait sélectionné, c'était que, pour sortir finalement de la faction des méchants dragons — on va dire ça comme ça — on avait vendu leurs parents [Daelion et Thilmia] en esclavage, ce qui était... ce qui pouvait amener beaucoup de drame dans une équipe.

[...]

Chercheur : [01:24:20] Puis l'idée d'avoir un secret sombre à propos des autres. L'objectif, c'est de créer du *drama* ?

François : [01:24:33] Oui, tout à fait. Ça a fonctionné au-delà de mes espérances.

Chercheur : [01:24:38] C'est moins compliqué que ce que je pensais que ça allait l'être au début.

Daelion : [01:24:41] C'est vraiment ça le but. Puis oui, parce qu'il y a eu aussi un point qui est le *fun*, comme on disait à un moment donné qu'on voulait sortir. François de la salle pour faire un plan. J'aime beaucoup le fait qu'en tant que joueur aussi, on ne soit pas forcément au courant de tous les détails de tout le monde. Parce que même si tu le dis à mon personnage, je ne le sais pas, donc je vais jouer comme s'il ne le savait pas, c'est difficile de vraiment le faire. Tu peux le faire quand même, mais après ton émotion quand ça arrive, elle n'est pas la même.

[...]

Chercheur : [01:31:39] On pourrait dire que cette idée-là d'avoir d'intégrer cet élément-là à votre création de personnages, ça facilite le *roleplay* ?

François : [01:31:48], Mais c'est juste possible à partir de à cause de tout ce qu'on a dit. Tu sais, le fait qu'on a joué dans d'autres systèmes, où est ce que les relations sont plus importantes, que vous êtes habitués d'incarner des personnages. Aussi, il y a une confiance, qu'il peut avoir des conflits interpersonnages sans que ça dégénère. Je pense que vous avez eu des conversations, une petite conversation, durant le retour en voiture... [Rires]

Annexe F.17 — Lien entre les personnages

Durant la séance 0, les joueuses ont inventé des liens (familiaux, amicaux, etc.) entre leurs personnages.

Daelion : [00:06:46] Puis tu sais quoi ? Il y avait d'autres questions, donc ça permettait de diriger, avoir créé un *background* commun à tout le monde qui était beaucoup plus orienté que juste chacun qui crée son *background* de son côté sans vraiment de lien avec les autres. Les questions forçaient à créer des interactions, et aussi que ce ne soit pas juste François qui fasse le maître du jeu, qui crée l'univers au complet, mais qu'on participe à la création de base de l'univers.

Thilmia : [00:07:11] Ça orientait aussi le *background* du genre, c'était « Tu penses que tes parents t'ont abandonné ? Mais pourquoi ? » Des trucs comme ça. Du coup bah mon perso pensait que ses parents l'avaient abandonné pour une raison particulière ou quelque chose comme ça.

François : [00:07:24] C'était vraiment la *game* la plus incestueuse de toutes les manières. [Rires]

François : [00:07:28] Avec tout le monde, joueurs et non-joueurs, il y avait tout le temps un lien de quelque chose. Il y avait votre père qui était un ambassadeur, qui était un ennemi, mais qui finalement ce n'était pas un ennemi, mais finalement, c'est un ennemi... [Rires]

[...]

Simon : [01:23:46] Oui, c'est ça. Puis il s'est vraiment créé des liens entre personnages comme ça. Le fait d'avoir fait plusieurs parties, où est ce que tu crées à chaque fois un personnage différent, je pense, ça nous habitue.

Annexe F.18 — Lines and Veils / X-Card

Un système de sécurité pour permettre aux joueuses de déclarer les choses qui les rendent inconfortables et de passer par-dessus.

François : [01:32:47] Ouais, mais moi je l'utilisais avant, puis je l'utilise. C'est bien la *X-Card*, que tu vas connaître. Grosso modo, c'est comme les *scripts tools*, c'est comme une version améliorée. C'est l'idée, tu as un *skip* pour passer par-dessus la scène, tu peux *rewind* pour revenir un peu en arrière, puis réécrire une scène au besoin, ou pause s'il y a besoin d'une pause. C'est vrai qu'on ne l'utilise pas beaucoup dans nos séances, mais d'un autre côté... Je l'ai vu dans des séances de convention où ça sert plus parce qu'on ne connaît pas les gens. À la table, souvent on a utilisé des outils. C'est juste qu'on n'ait pas utilisé les cartes parce qu'on se le dit directement : « Attends, est-ce qu'on peut faire pause » « On peut tu *backup* un peu » ...

Liz : [01:33:27] Tu sais, comme quand on joue des trucs d'horreur et qu'il y a des descriptions trop gore, ça c'est que c'est *too much* pour Thilmia, fait que tu sais, elle est comme : « Non, là on va arrêter de parler de ça s'il vous plaît. Passons au suivant. »

Daelion : [01:33:46] François est assez bon pour faire des bonnes descriptions très visuelles de trucs très précis.

[...]

Chercheur : [01:34:33] C'est quoi l'objectif d'intégrer ça à la partie ?

François : [01:34:38] Ah. Éviter de traumatiser les joueurs à l'avenir ? OK, mais plus généralement, plus sérieusement, le fait de masteriser de l'horreur justement, c'est un terrain plus délicat. Surtout avec l'horreur ou des trucs plus sensibles. En fait j'aime ça et en général le groupe on aime ça explorer des trucs qui sont un peu plus sensibles. Toutes les affaires de trahison familiale, ça fonctionne, parce qu'on est émotionnellement impliqués dans ce qui se passe, mais pour être émotionnellement impliqué, ça veut aussi dire que des fois, il y a des situations où on peut se faire mal. L'idée c'est d'avoir des outils pour faire en sorte que bien un ça arrive moins, puis que si ça arrive, tu sais, c'est plus facile de récupérer par après.

[...]

Simon : [01:35:40] C'est ça que j'allais dire, comme le fait de voiler aussi, c'est une solution élégante aussi quand on parle d'horreur parce que ça ne veut pas dire que tu ne veux absolument jamais qu'on parle d'une certaine affaire. Voiler, c'est juste comme « on le mentionne, on n'en parle pas plus. » Ça, je trouve, ce n'est quand même pas pire.

François : [01:35:55] *Lines and Veils*. Ouais.

Annexe F.19 — Joueuse invitée

Une amie des joueuses était en ville et s'est jointe à une séance de la campagne dans le rôle d'un PNJ.

Chercheur : [00:20:14] Qui venait dans la *game* ? Vous voulez dire il y a un septième joueur ?

François : [00:20:16] Il y a un sixième joueur. Un soir, un de nos amis qui était de passage, était comme : « Hey, je peux-tu venir jouer ? » Puis j'étais comme : « Ah ben, ça tombe bien, ils s'apprêtent à attaquer un bateau avec un PNJ puissant. » Fait que je lui ai dit : « Ça te tente-tu de jouer un nécromancien *sketch* ? Tiens, voici un nécromancien *sketch*. »

Simon : [00:20:33] En plus, il lui a donné une potion de démon majeur. Notre ami, tu sais, il est chaotique, il aime ça foutre la merde.

Liz : [00:20:43] Ouais, la dernière chose qu'il a fait à la fin de la soirée, c'est qu'il a pris sa potion de démon majeur et il l'a lancé dans le tas et il a fait « Pop ! C'est fini. Bye. »

François : [00:20:52] Et il a utilisé ça comme diversion pour repartir avec la gemme.

Jimmy : [00:20:56] Ouais.

Liz : [00:20:59] C'était malade.

Annexe F.20 — Faire sortir le meneur

À un moment, les joueuses ont demandé au meneur de quitter la salle pour manigancer.

Liz : [00:33:53] On voulait faire comme une décision de groupe. Il y a une fois où on a demandé à François de sortir de la pièce pour faire notre plan d'action [Rires]. Pis là il était comme : « Vous me demandez de sortir de la pièce ? » « Oui, oui, va-t'en ! »

Thilmia : [00:34:15] On voulait faire de la magie. C'était bizarre parce qu'il devait faire un test. On lui disait « oui, bien on fait ça. » En gros, c'était la fameuse gemme. Si quelqu'un la mettait dans son front, il fusionnait avec, mais il y avait des effets négatifs aussi et du coup on voulait faire semblant qu'on le faisait. On avait discuté de ça et du coup c'était Simon qui le mettait

sur Daelion. Il a dit « je mets la gemme, mais fais-moi un jet de perception. » Le GM était comme « pourquoi je ferais ça ? Quoi ? »

Thilmia : [00:34:53] Du coup c'était compliqué à faire parce qu'on a été obligé de lui expliquer qu'en fait il ne le faisait pas vraiment parce que sinon ça, ça impliquait trop de choses. Il a fait un jet de perception. J'ai fait un jet de performance ou je sais plus ce que t'avais fait.

François : [00:35:06] Ouais, parce qu'il y avait une illusion mineure.

Simon : [00:35:10] Même s'il a su comme qu'est-ce qui allait se passer, il a respecté que c'était un bon plan et qu'il y avait des chances que ça passe inaperçu, qu'on mette une fausse pierre dans son front. Ça a donné de quoi de vraiment drôle aussi.

Pratiques hors de la table — Groupe 2

Annexe F.21 — Préparation entre les séances

Les joueuses et le meneur discutent pour créer des événements précis durant les séances.

François : [01:28:47] Puis vous aviez l'intention de les cuisiner. Moi, ce que j'ai fait juste avant la séance, j'ai écrit à ces deux-là en faisant : « OK, je sais ce qu'est votre secret, mais là, juste pour que vous le sachiez, votre personnage n'est pas au courant, mais en tant que joueur, soyez préparé à répondre à des questions à propos de votre secret. » C'est un peu poche de faire une scène où est c'est : « Mais qu'est-ce que vous avez fait à nos parents ?? » et là vous répondez « Ah, ce truc-là, qu'on a déterminé il y a quatre mois dans notre arrière-plan. » [Rires]

Chercheur : [01:29:14] On a décidé ça dans des messages sur Messenger.

Liz : [01:29:19] Quand on est arrivé dans le fond — parce que ben, soyons honnête, là, on est souvent en retard parce qu'on cherche un stationnement proche de chez François — bref. François vient nous chercher à l'entrée, le temps de se rendre à la table, il nous dit « OK là, dites-moi, c'est quoi votre plan sur comment vous vous sentez par rapport à cette situation-là ? » Ça fait que Jimmy lui il fait : « Bien, moi je me sens coupable, puis je voudrais me faire pardonner ». Moi je suis comme : « Moi, je ne me sens aucunement coupable. Je n'ai genre... aucun remords. J'ai fait ce que j'avais à faire. » Quand elle [Thilmia] m'a piqué une crise parce qu'elle l'a su, j'étais comme « Ben tu es responsable de tes émotions ma grande. » [Rires]

Thilmia : [01:30:16] C'était bon comme moment, là. Ça, c'est resté.

Chercheur : [01:30:18] *Deal* avec le fait que j'ai vendu tes parents en silence s'il te plaît. [Rires]

ANNEXE G

CITATIONS LIÉES AUX DÉTOURNEMENTS MENTIONNÉS PAR LE GROUPE 3

Modifications de mécaniques — Groupe 3

Annexe G.1 — Système de folie

Lorsque certains événements se déroulent, les joueuses tentent de résister aux effets de la folie. Si elles échouent, elles souffrent d'une conséquence aléatoire, alors que le personnage devient plus fou.

Sokka : [00:03:01] [...] Les geôliers de cette prison-là, c'était des espèces de cultistes qui faisaient sonner des petites cloches. J'avais installé un système de *madness*, qui permettait de faire différents effets dépendamment des jets qu'ils roulaient pour se sauver de la cloche, dans le fond.

[...]

Chercheur : [01:15:34] J'étais curieux à propos du système de folie qu'on a mentionné au début.

Sokka : [01:15:42] Oui.

Chercheur : [01:15:43] Comment il fonctionne ?

Raine : [01:15:46] Est-ce que Meggie tu veux nous en parler ? [Rires]

Sokka : [01:15:53] Je ne dirai pas exactement tous les effets et tout. Comment ça fonctionne, c'est que quand la cloche sonne, ils doivent tous me faire un jet de sauvegarde de *Wisdom*. Plus ils avançaient dans le jeu, plus le son devenait fort, donc plus le *Difficulty Class* augmentait. Quand ils manquaient, ils lançaient les dés sur une échelle. J'avais fait une échelle, puis dépendamment du chiffre qu'il y avait, il y avait des effets différents. Sur ces effets-là, il y avait de temps en temps des *stacks* de folie. Ils se les notaient le nombre de *stacks* qu'ils avaient. Plus ils se faisaient atteindre plus qu'ils accumulaient de *stacks* de folie. Il faut aussi qu'ils notent leur nombre d'échecs. Ça fait que plus que tu as d'échecs, plus que tu vas avoir des malus en plus des malus temporaires. Ce sont des malus plus permanents que les autres sur le coup.

Zéphyr : [01:16:58] C'est quand même punitif.

Sokka : [01:16:59] C'est ça. Puis la façon que je l'avais fait aussi, c'était que le plus que tu restes longtemps dans cette place-là, plus tu deviens fou. Ça fait que tu as des malus sur tes

prochains jets contre cette cloche-là. Mettons que ça déboule de façon exponentielle. Ça force les joueurs à vouloir sortir de là, puis de se débarrasser de ça le plus vite possible.

Zéphyr : [01:17:20] Puis de ce qu'on sait aussi, c'est qu'il y a des ennemis qui utilisent ça.

Sokka : [01:17:23] Il y a des ennemis qui utilisent les *stacks* de folie que les joueurs ont accumulés pour faire des effets mauvais.

Chercheur : [01:17:31] Oooh. Il y avait un objectif de gameplay derrière ça. C'est pour presser les joueurs dans le fond ?

Sokka : [01:17:44] C'est pour donner le petit stress. Quand il y a des quêtes qui arrivent ou quand il y a des situations qui arrivent, tu n'as pas le choix de choisir et de prendre une décision. Le concept de temps pour faire les choses, il est important. Tu ne peux pas arriver dans une ville et faire toutes les quêtes secondaires et tous les trucs qu'il y a à voir. Il faut vraiment que je tu choisisse tes trucs parce qu'il y a le fait que la cloche va sonner.

[...]

Sokka : [01:20:09] C'était sensé être une campagne horreur, c'était pour mettre une certaine pression, un certain stress. Tu sais, c'est assez difficile de faire vraiment une campagne où les joueurs n'ont pas nécessairement peur, mais ressentent un certain stress. Si tu fais des monstres qui font peur, tout le monde qui a vu des films d'horreur ou joué à des jeux vidéo *gore* savent que ce n'est pas ça qui fait vraiment peur. Une mécanique comme ça pouvait apporter un plus à cette ambiance stressante. Du moins, c'était mon objectif.

Raine : [01:23:49] Ça nous implique dans l'histoire. On ne fait pas juste observer que les gens deviennent fous. On devient fou aussi. Ça n'arrive pas juste aux PNJ, ça arrive à nous. Ça rajoute un niveau de profondeur, mais comme Meggie c'est toi qui es le plus affecté par la cloche, si tu voulais parler [...]

Annexe G.2 — Composantes matérielles pour les sorts

La mécanique des composantes matérielles pour les sorts a été retirée.

Sokka : [01:08:29] Les sorts c'est la même chose. Je n'ai pas nerf les *casters* ou rien : ils ont tous accès aux sorts et à la magie normale. La seule affaire qu'on n'utilise pas c'est les *material components*.

Annexe G.3 — Système d'épuisement de OneD&D

Les joueuses ont utilisé le système d'épuisement des contenus en test de la nouvelle édition de D&D au lieu de la procédure de D&D 5e.

P-A : [00:22:03] La dernière addition qu'on a fait, c'est le système d'*exhaustion*. Celui de *One D&D*, on le trouvait beaucoup moins punitif que le système actuel sur la cinquième édition où dès que tu as un niveau d'*exhaustion*, tu es obligé de t'arrêter. C'était un peu stratégique parce que ça devient extrêmement punitif. Aussi, tu ne fais quasiment rien avec seulement la moitié de ton mouvement, en plus du désavantage sur tous tes jets.

[...]

Chercheur : [00:22:28] C'est arrivé comment que vous avez intégré cette règle-là ?

Crowcrowdeal : [00:22:33] Tout le monde était *exhausted*.

Zéphyr : [00:22:34] C'était pour se rapprocher du réalisme, je pense.

Sokka : [00:22:37] Ce n'était pas ça. C'était principalement parce que sur mon échelle de *madness*, j'avais mis des niveaux de fatigue comme punition. Quand tu lançais ton d100, puis tu arrivais proche de 100, c'était dans les gros malus que tu pouvais avoir. Mais après l'avoir donné à quelqu'un, le personnage après il veut juste aller dormir. Il veut juste faire son *long rest* pour ne plus avoir ses niveaux d'*exhaustion*. Je comprends ça et c'est normal — moi aussi en tant que personnage je ferais probablement ça — mais en même temps je voulais qu'il y aille le défi d'avoir des niveaux d'*exhaustion* qui puissent s'accumuler. Fait que c'est pour ça j'étais comme : « Pour qu'on puisse continuer à avoir du fun, à jouer même avec des niveaux d'*exhaustion*, peut-être qu'on devrait changer ça. »

[...]

Chercheur : [00:23:24] Donc c'était pour mieux intégrer l'*exhaustion* à votre partie, vous avez pris une version un peu moins punitive ? Pour que ça soit plus là souvent ?

Sokka : [00:23:34] Ouais, parce que ça peut arriver. Tu sais si la personne manque son jet contre la cloche et qu'elle est rendue à quatre niveaux d'*exhaustion*, elle ne peut plus vraiment rien faire peu importe c'est quoi la situation. Tandis que là, il y a quand même quelque chose qui peut être accompli.

[...]

Chercheur : [00:24:28] C'est une façon intéressante de voir ça. Je ne connais pas vraiment la règle de *One D&D d'exhaustion*. Est-ce que c'est juste que les punitions sont plus divisées ?

P-A : [00:24:40] Dans le fond, la règle, c'est qu'au lieu d'avoir six niveaux d'*exhaustion*, il y en a dix maintenant sur *One D&D*. À chaque niveau tu as un malus de -1 sur tous les D20 que tu lances. À chaque fois que tu brasses un d20 c'est un -1 pour ton niveau un, -2 au niveau deux, -3 au niveau trois... Tu es capable de partir au combat ou partir à l'aventure avec maintenant deux niveaux d'*exhaustion* en disant : « Je vais avoir un -2 à tout ? Je vais prendre ce risque-là pour de la fluidité et de la rapidité pour continuer à suivre l'histoire. » Alors que si tu avais deux niveaux d'*exhaustion* dans la 5e édition ? Tu es comme : « J'ai demi-mouvement, j'ai désavantage sur tous mes jets. Honnêtement, je vais juste prendre le *rest*. » Je trouve que ça accélère beaucoup le jeu et ça enlève la réflexion. Dans 5e quand tu as deux niveaux d'*exhaustion*, le seul bon *move* à faire, c'est d'aller faire un long repos. Il n'y a pas vraiment d'autre choix, à moins que tu sois dans l'impossibilité de le faire. Il n'y a pas vraiment de choix qui se passe. Tandis que là, avec un malus de -2 ou -3, il y a une réflexion de se dire : « est-ce que ça vaut vraiment la peine ? Ah oui, ça vaut la peine, on continue. » Je pense que c'est ça qui est intéressant et c'est pour ça que quand Sokka a pensé à l'amener puis on a accepté de changer [la règle] en cours de route de la campagne. On trouvait ça plus intéressant au niveau réflexion, ça nous permettait plus de latitude.

[...]

Raine : [00:26:21] Je voulais aussi rajouter quelque chose là-dessus. Je voulais juste dire que c'était surtout parce que ça affectait beaucoup le sentiment de compétence qu'on pouvait avoir. Avec deux niveaux d'*exhaustion* dans 5e on se sentait un peu *useless*, en tout cas moi je me serais senti inutile dans cette situation. Tu te sens un peu comme le boulet dans l'équipe, tu vois tout le monde qui fait des actions puis tu es genre « oh j'ai demi-mouvement ! »

Meggie : [00:26:52] C'est ça qui est arrivé à mon personnage. J'avais deux niveaux de fatigue et eux, ils allaient enquêter sur un truc plus loin. J'étais comme « là, moi j'ai le goût d'y aller, mais si je le fais, mon personnage est juste pété et elle veut dormir. Donc je vais rester, je vais dormir. » On a changé ça après coup pour que finalement je puisse y aller aussi. Ça a adonné qu'on l'a changé entre ces deux parties-là, mais sur le coup tu ne peux rien faire.

Zéphyr : [00:27:15] Dit la moine qui a genre 120 pieds de mouvement ! [Rires]

Raine : [00:27:19] J'ai vraiment l'impression que les règles comme celles-ci qu'on a changées, c'est vraiment lié à notre sentiment de compétence. Tu sais, c'était une mécanique cool à utiliser, c'est fun qu'on inclue ça dans nos sessions. Le système, il est quand même vraiment bien fait, pour donner du crédit à notre DM, mais ça, ça nous donnait vraiment l'impression d'être un petit peu inutiles. Je trouve que c'est quand même une bonne façon de balancer le sentiment de compétence et les mécaniques *cool* qu'on peut incorporer dans la partie pour que ça soit quand même punitif. Parce que c'est le *fun* quand c'est punitif, mais tu sais, quand tu es la seule personne qui est punie, c'est un peu...

Meggie : [00:28:04] Triste.

Annexe G.4 — Modification de la sous-classe *Soulknife*

Une habileté qui permettait à la joueuse de rouler un jet à nouveau si elle échoue a été modifiée. La joueuse doit décider de rouler à nouveau sans savoir si son jet a échoué.

P-A : [00:41:21] Quand on n'est pas d'accord on a une discussion, si c'est un truc qui est vraiment important, on a la discussion. J'ai un exemple : le *Soulknife* il a un truc qui lui permet, quand il échoue, de brasser un dé supplémentaire puis de l'ajouter au résultat. Puis s'il échoue encore avec ce dé supplémentaire, ça n'épuise pas ses ressources. Ça fait que le DM à deux reprises doit dire si c'est une réussite ou un échec. Mais en étant un roublard, souvent c'est à propos d'être discret ou caché. Ça vient un peu casser le *roleplay* de savoir si tu t'es fait repérer dans une situation où tu dois être discret. Sur le coup, ça a été soulevé que c'est un petit peu du *metagaming* d'avoir ce type d'information. On a beau dire : « je vais être *roleplay* », mais en tant que personne, en tant qu'humain, quand tu sais quelque chose, c'est difficile de jouer comme si tu ne le savais pas. Ça fait que pour éliminer cette partie méta, j'en ai reparlé avec Sokka après. J'ai dit : « Regarde, j'ai réalisé que c'est méta. Je pense que ça, ça déplaît un petit peu. »

P-A : [00:42:26] Moi je ne m'en rends pas compte, mais clairement ça affecte mon *gameplay* de savoir des choses. On a discuté ensemble, on a trouvé une solution, on a augmenté un petit peu mon *pool* de ressources, mais là ils sont automatiquement épuisés. Ça fait qu'il n'a pas besoin de me dire si ça a marché ou ça n'a pas marché. Je donne mon total, j'épuise une ressource, j'en ai juste un peu plus pour compenser le fait que c'est un petit *nerf* qu'il a fait. Je m'en suis remis à lui. Je dis : « parfait, c'est ça, c'est d'accord », puis l'inverse aussi est-ce qu'il est à l'aise avec ça lui aussi ? Quand on n'est pas d'accord, ou quand c'est un peu ambigu, l'opinion de quelqu'un équivaut à l'opinion de l'autre. C'est juste une question de situation où on est genre : « Sokka, qu'est-ce que tu en dis ? »

Annexe G.5 — Jets de sauvegarde de mort secrets

Les jets de sauvegarde de mort (*Death Saving Throws*) sont faits par le meneur en secret.

Sokka : [00:58:14] Ah oui ! Les jets de sauvegarde contre la mort, c'est moi qui les fais. Ce ne sont pas les joueurs qui les font.

Chercheur : [00:58:22] Ça vient d'où ça ? Est-ce que tu dois trouver en ligne ? Est-ce que tu as inventé ça ?

Sokka : [00:58:29] C'est l'idée de Raine.

Raine : [00:58:32] Parce que je trouvais que sinon ça faisait comme « Oh ! Tu as deux réussites, je ne vais pas m'occuper de toi. » Mais genre...

Sokka : [00:58:39] C'est ça. C'était pour enlever un peu le côté méta du soin quand les joueurs, les personnages, sont à terre. « Je sais que la personne a réussi ses deux jets, donc je vais être plus tenté de faire une attaque que de la soigner. » Comme là c'est moi qui le fais, ça rajoute un petit stress.

Zéphyr : [00:58:55] Il faut passer un tour à faire un jet de médecine pour savoir il est rendu où.

Sokka : [00:58:57] Ouais, c'est ça, ça ajoute un petit stress aux joueurs. Il faut agir quand il y a quelqu'un qui est à terre parce qu'on ne sait pas où il est rendu.

Modifications aux options de personnages — Groupe 3

Annexe G.6 — Ressources de tierces parties

Le meneur utilise du contenu publié dans des guides de tierces parties. Ajoute des options de classes, races et des créatures ennemies.

Chercheur : [00:17:11] Vous avez utilisé les *Blood Hunters*, la classe dont Crowcrowdeal a parlé ? Comment ça s'est passé ? Comment vous avez eu accès à des choses qui ne sont pas dans les livres officiels, mettons ? [Raine pointe Sokka]

Sokka : [00:17:29] Bah, c'est moi qui les ai proposés, parce que j'ai commandé des livres, des *Third Party* sur *Kickstarter*. Et là ils envoient des *playtests*, des trucs comme ça. Puis je propose ce matériel aux joueurs, donc s'ils veulent choisir là-dedans, je les laisse. Puis ça fait partie aussi des *playtests* que les compagnies, ou du moins les designers du livre font. Ils veulent recevoir du feedback.

Chercheur : [00:18:03] Ça faisait partie des options qui étaient accessibles à tout le monde ?

Sokka : [00:18:09] Ouais, c'est ça.

[...]

Chercheur : [00:18:33] En fait le nom de la ressource serait super. Je vais aller regarder ça plus tard.

Sokka : [00:18:37] Ouais ok, c'est bon. T'as *Grim Hollow* de *Ghostfire Gaming*. Il y a *Steinhart's Guide to the Eldritch Hunt*. Je ne sais pas si c'est une compagnie, mais en tout cas c'est Monkey DM qui l'a fait sur YouTube. Il a déjà fait du contenu aussi. C'est ce que c'est ce que je sais par rapport à celui-là.

Chercheur : [00:19:01] OK.

Sokka : [00:19:02] J'ai utilisé aussi du *third party* de *The Dungeon Dudes*, qui sont sur YouTube, puis qui ont écrit des livres. Ils en sortent un nouveau justement sur *Kickstarter*. J'ai un autre livre aussi, mais je pense que c'est *Ghostfire Gaming*, c'est *Arora : Age of Desolation* pour un peu donner me donner des idées liées à la survie et l'exploration hors ville.

Chercheur : [00:19:49] Est-ce qu'il y a une raison particulière pourquoi tu voulais proposer ça au monde ? C'est quoi la logique ? Est-ce que c'est juste pour avoir plus d'options ou est-ce qu'il y avait une raison derrière ?

Sokka : [00:19:58] Bien, vraiment je pense, c'est pour avoir plus d'options, puis pour aussi avoir des alternatives ou des règles à rajouter. Mettons des conditions, des ennemis, des compétences de plus pour faire des monstres *homebrew* qui peuvent m'inspirer plus que dans le *Monster Manual*. Ça ressemble à ça.

Zéphyr : [00:20:23] Pour avoir du réalisme ?

Sokka : [00:20:24] Pas nécessairement. Peut-être pour se rapprocher un peu du réalisme, ou du moins combler des règles, ou rajouter des choses qu'il manquerait.

Zéphyr : [00:20:34] Qui font plus de sens.

Sokka : [00:20:35] Ouais, qui font plus de sens, qui manqueraient un peu à D&D. Pis rajouter des mécaniques surtout. Tu sais, comme la mécanique de *madness*. Je me suis inspiré beaucoup de ces livres-là d'horreur pour aller chercher de l'inspiration pour faire mes chartes.

[...]

Sokka : [01:04:31] [...] Pour les monstres et tout, je me suis beaucoup basé aussi sur des monstres qui existaient déjà, mais avec un peu de *flavor* pour les adapter à l'univers. Ça, c'est vraiment basé du monde de base et j'ai comme dévié un petit peu.

Annexe G.7 — Certains sorts sont plus difficiles à obtenir

Certains sorts de haut niveau ne sont pas accessibles normalement : une quête ou un défi est nécessaire pour les obtenir.

Sokka : [01:01:38] Au départ, quand j'ai commencé la partie, il y avait des sorts que je ne voulais pas bannir, mais que si quelqu'un voulait l'avoir, il va falloir que son personnage fasse un certain travail ou qu'il y aille une quête reliée à ce sort-là. Je trouvais soit le sort très fort et je n'étais pas prêt à *dealer* avec ce genre de sorts-là quand je commençais, parce que c'était aussi ma première campagne. Tu sais avec l'expérience... on n'est pas revenu là-dessus. Puis de toute façon ce sont des sorts de très haut niveau, et ils ne sont pas rendus là encore. Quand on sera rendu là, je vais peut-être réviser ce que j'avais pensé au départ. Mais oui, au départ

départ — si je peux dire — je n'avais pas « enlevé » des choses, mais je me disais : « ils vont être accessibles, mais peut-être plus difficilement que par ce que le jeu propose. »

Chercheur : [01:02:33] C'est quoi les sorts ?

Sokka : [01:02:36] *Simulacrum*, un sort de niveau sept. Il permet de pratiquement cloner un joueur, puis ça fait un membre de plus au groupe. Avec la moitié des PV, mais avec les mêmes compétences. Ça peut débalancer un peu une partie ou un *party*. Ça je n'étais pas encore sûr d'être prêt avec ce sort-là. Pis je pense *Wish* aussi, mais je ne suis pas sûr. Le sort *Wish* de niveau neuf. Je suis encore à me demander si oui ou non je le garde ou pas, mais je ne suis pas rendu là encore.

[...]

Chercheur : [01:03:22] C'est une inquiétude plus axée sur la complexité du sort puis l'aspect potentiellement déséquilibrant qui motive ça ?

Sokka : [01:03:35] Ouais c'est ça.

Crowcrowdeal : [01:03:35] C'est l'impact que ça cause.

Sokka : [01:03:36] C'est lié à l'impact que ça va causer et comment il faut que j'adapte mes choses en conséquence. Je n'étais pas sûr si j'étais prêt à ça.

Crowcrowdeal : [01:03:45] Un combat bon pour un groupe de cinq, lorsque quelqu'un lance *Simulacrum*, ce n'est plus un défi. Ça devient un combat un petit peu plate.

Annexe G.8 — Armes à feu

Certaines des joueuses utilisent des armes à feu, des armes avec des caractéristiques distinctes des armes typiques du jeu.

Chercheur : [01:09:14] Puis, selon ce que je comprends, le niveau de technologie reste similaire à ce qui est attendu ? Dans le sens, qu'il n'y a pas genre de fusils ou il n'y a pas de *steampunk*, des choses comme ça ?

Sokka : [01:09:22], Mais j'ai rajouté des armes à feu comme des vieux pistolets qu'il faut recharger et des mousquets. Pas de mitrailleuses ou *whatever*.

Crowcrowdeal : [01:09:37] Rien d'automatique, là.

Raine : [01:09:37] *Steampunk* c'est genres des vieux pistolets.

Chercheur : [01:09:44] Ces modifications-là, est-ce qu'ils viennent de quelque part en particulier ? Est-ce que c'est toi qui as créé ces types d'armes là ?

Sokka : [01:09:51] Non, j'ai vraiment pris ça dans un des livres qui avait déjà fait des statistiques pour ce type d'armes-là. Je ne me suis pas cassé la tête.

Chercheur : [01:10:01] OK, puis la question qui suis comme toujours, pourquoi est-ce que ça a été ajouté ?

Crowcrowdeal : [01:10:07] Ben c'est mon personnage.

Sokka : [01:10:09] Oui, principalement sa classe, dans le fond. Dans le même livre qu'il a pris sa classe, la classe que Crowcrowdeal, il y avait des bonus s'il utilisait des armes à feu et ça enlevait des malus d'armes à feu. Puis j'ai décidé d'inclure aussi ça pour s'il veut l'utiliser, puis après en profiter avec la classe.

Chercheur : [01:10:39] Donc c'était un genre de modification pour fonctionner avec l'idée que Crowcrowdeal avait.

Sokka : [01:10:44] Ouais, c'est ça.

Annexe G.9 — Objets magiques maison

Le meneur crée des objets magiques personnalisés.

Meggie : [01:34:06] Je ne sais pas si ça compte comme une modification, mais le collier que tu m'as donné pour balancer mon perso. Je ne sais pas si « modification » ...

Crowcrowdeal : [01:34:14] C'est une adaptation.

Raine : [01:34:16] Tu l'as inventé le collier, tsé, pour que ce soit plus le fun pour elle.

Raine : [01:34:19] [Discussions chaotiques]

Sokka : [01:34:25] Est-ce que ça compte comme une modification ? J'ai créé des objets magiques et j'en ai créé un en particulier pour le personnage de Meggie pour un peu balancer les choses parce que son personnage est un moine. Puis les moines ont tendance à comme moins...

Crowcrowdeal : [01:34:45] Ça stagne.

Sokka : [01:34:45] C'est ça, ça stagne. C'est un petit peu moins fort et il y a des ressources limitées. C'est un peu poche quand que tu peux faire moins de choses que les autres, donc

j'avais créé un objet. Ils ont pu faire une quête pour l'obtenir, puis balancer un peu son perso. Ça la rendait un peu plus forte.

Chercheur : [01:35:05] C'est vraiment cool. Selon moi, ça fait partie de modifier les règles, avoir des items magiques *homebrew*, est-ce qu'il y en a d'autres des items comme ça qui ont été créés ?

Sokka : [01:35:14] Ouais, ils ont aussi trouvé une épée vraiment importante qui est un artefact que j'ai fait. Elle est importante dans l'histoire.

Zéphyr : [01:35:23] Elle est centrale un peu dans l'histoire.

Sokka : [01:35:26] Oui, il y a une certaine partie de l'histoire où l'épée est quand même une pièce centrale. C'est vraiment quelque chose que comme j'ai écrit que j'ai fait.

Raine : [01:35:34] Et aussi avec les gemmes.

Sokka : [01:35:38] Ouais c'est ça. Il y a un système associé. Sur le manche de l'épée, il y a des emplacements pour mettre des gemmes, puis là ils en ont trouvé une, puis ils ont vu quand ils l'ont mis qu'il y a eu des effets supplémentaires qui se sont rajoutés à l'item magique. Ils peuvent deviner que s'ils en rajoutent d'autres, ça va juste y aller en s'amplifiant.

[...]

Sokka : [01:37:37] J'inclus aussi les items du *DM's Guide* quand je veux juste un *loot* rapide et quelconque. Mais pour les trucs vraiment importants, qui pourraient vraiment améliorer le personnage, je préfère les faire personnalisés, exactement.

Annexe G.10 — Augmenter statistiques d'une PJ

Le meneur a permis d'augmenter certaines statistiques de PJ lorsque demandé.

Raine : [00:32:12], Mais surtout pour des classes qui peuvent avoir peut-être des actions un peu plus limitées. Tu sais avoir d'autres choix et avoir — tu sais comme Sokka qui nous avait laissé changer vos stats pour pouvoir faire du *multiclassing*. Vous n'auriez pas pu autrement. C'était pour vous rajouter quelque chose à votre expérience de D&D. Je ne sais pas trop où je m'en allais avec ça, mais...

Sokka : [00:32:48] Tu parlais de nos stats, pour améliorer l'expérience.

Meggie : [00:32:50] On disait que sa personnalisait la *game* mais là, ça personnalise nos personnages.

Crowcrowdeal : [00:32:56] Ça rend ça le fun à tout le monde.

Raine : [00:32:58] Ça donne plus de choses à faire. Si ça peut te donner aussi l'impression de faire de quoi de plus. Ça peut te donner accès à de trucs que tu aurais le goût de faire, mais que théoriquement tu n'aurais pas pu parce que tu n'avais pas la statistique qu'il fallait au départ. On a ajusté finalement pour que tu puisses faire des choses que tu voulais faire.

Annexe G.11 — « How do you wanna do this? »

Lorsqu'un ennemi important est tué, le meneur donne à la joueuse qui terrasse un monstre la possibilité de prendre contrôle de la narration pour décrire l'évènement.

Chercheur : [00:54:21] Je pense que c'était votre groupe. Vous avez dit que vous faites comme dans *Critical Role* « *How do you wanna do this?* » Probablement traduit en français ?

Sokka : [00:54:30] Ouais.

Chercheur : [00:54:32] Vous faites effectivement ça ?

Zéphyr : [00:54:34] Comment tu veux-tu qui meure ? [Rires]

[...]

Chercheur : [00:54:51] C'était quoi la raison d'intégrer ça ? Y avait-il une raison particulière ?

Crowcrowdeal : [00:54:58] Ça ajoute un petit quelque chose. Ce n'est pas seulement de dire « Bon ben, il décède, je l'ai poignardé avec mon épée ». C'est plus : « j'ai une scène *cool* à propos de comment je l'ai attaqué. » Tu peux l'exprimer pis là tout le monde a l'image que tu fais de ta scène. Personnellement, je trouve que ça rend ça plus *cool*.

Zéphyr : [00:55:22] Ouais.

Annexe G.12 — Information sur l'univers dans la forme de notes

Les joueuses apprennent sur l'univers du jeu à partir de notes trouvées sur des cadavres, des journaux privés, etc.

Sokka : [01:29:39] Moi, mon point de vue et mon inspiration en lien avec *Dark Souls*, c'est que les joueurs ne savent pas vraiment ce qui se passe. Plus ils avancent, plus ils trouvent des notes écrites qui font un peu du sens et qui leur donnent un peu d'information sur ce qui se passe. Puis quand ils parlent aux PNJ — ils sont tous un peu fous — donc ils ne se rappellent pas les événements. Mon moyen de communiquer l'histoire ou les événements de ce qui s'est

passé, c'est par des descriptions sur des notes, à certains endroits, et ce concept-là était basé sur comment tu trouves le *lore* dans *Dark Souls*. C'est en lisant la description des items que tu trouves. Là, ça vous donne peut-être des idées pour faire des liens.

Zéphyr : [01:30:26] Je pense que je viens de comprendre le concept.

Sokka : [01:30:33] Ce côté-là est présent. Peut-être aussi la difficulté. J'ai rendu les trucs quand même difficiles, fait que ça, ça rappelait un peu ça. Puis tu sais, c'est toujours glauque, l'environnement. Dans les *Souls-like* souvent, même s'il y a de la lumière, ce sont quand même des trucs assez glauques qui se passent et les monstres sont assez laids ou assez monstrueux. C'est moi qui ai fait le monde, ça fait que je peux dire l'inspiration. S'il y a d'autres gens qui pensent à quelque chose...

Chercheur : [01:31:05] Tu parles d'apprendre des informations sur les notes ? Est-ce que ce sont des notes physiques ou est-ce que c'est narré par toi ?

Raine : [01:31:15] Sokka les dicte, puis moi je les écris dans un *Google Docs*.

Annexe G.13 — Récapitulatifs en début de séance

Le meneur demande aux joueuses de résumer ensemble ce qui s'est passé durant la dernière séance de la campagne.

Chercheur : [00:55:24] Aussi je pense que c'était votre groupe ? Où est-ce que vous le DM demande aux joueurs de recap ?

Raine : [00:55:31] Oui ! C'est souvent Crowcrowdeal qui fait le recap !

Crowcrowdeal : [00:55:33] Woah woah, les recaps c'est dix mots, là.

Raine : [00:55:36] Ah non mais pourquoi tu fais des bons recaps.

Sokka : [00:55:38] Pour le recap le plus *short and sweet* que tu ne peux pas avoir, c'est Crowcrowdeal... mais après on en refait souvent un deuxième avec un peu plus de détails.
[Rires]

Raine : [00:55:48] Tout le monde veut mettre son grain de sel. On est genre « mais aussi il s'est passé ça ».

Sokka : [00:55:52] Ouais c'est ça. J'aime ça demander aux joueurs de me dire qu'est-ce qu'ils se souviennent de ce qui s'est passé.

Chercheur : [00:56:03] Est-ce que c'est pour ça que cette tradition-là, cette pratique-là, a été intégrée ?

Zéphyr : [00:56:10] Ça a plusieurs bénéfices, je pense. Ça fait qu'on ne perd pas le fil de la partie. On est tous bien au courant de ce qui se passe. On sait où on reprend, on sait ce qui s'est passé.

Crowcrowdeal : [00:56:28] C'est aussi qu'on est un groupe de six adultes avec des vies occupées. En ce moment, c'est la première fois en trois semaines qu'on peut se rencontrer. Si on en fait une après l'entrevue c'est sûr qu'il y a un recap parce que ce n'est pas tout le monde qui se souvient de tout non plus.

Zéphyr : [00:56:40] Ouais.

Sokka : [00:56:41] Chaque personne ramène son point avec ce qu'il se souvient. Ça fait travailler tous les joueurs à essayer de rassembler les morceaux pour se souvenir de ce qui se passe.

Modifications hors de la table — Groupe 3

Annexe G.14 — Rétroaction entre les séances

Le meneur a envoyé un formulaire en ligne pour avoir une idée de ce que les joueuses aiment et n'aiment pas.

Raine : [00:46:42] Et surtout c'est qu'on est capable de lui faire confiance. Il y a nos meilleurs intérêts en tête.

Zéphyr : [00:46:47] Oui c'est ça.

Raine : [00:46:48] On sait qu'il veut nous respecter aussi. Il sait ce qu'on aime, ce qu'on n'aime pas. On avait fait un *Google Form* aussi à un moment donné et pour qu'il ait une idée de ce qu'on aime, ce qu'on n'aime pas, ce qu'on veut voir plus souvent. Je lui fais confiance pour respecter nos intérêts et qu'est-ce qu'on aime.

Chercheur : [00:47:13] C'est quoi ton opinion là-dessus Sokka ?

Sokka : [00:47:24] Complètement d'accord avec ce que les autres disaient. Je suis reconnaissant, par rapport à ça. Je trouve que l'ambiance de groupe qu'on a est vraiment bonne. Justement, je ne veux pas faire de décisions arbitraires sans discussion, mais tu sais, j'aime aussi que quand je décide quelque chose, ou que j'aie à trancher, que ça soit respecté aussi. Je ne me sens jamais mal à l'aise de trancher ou de prendre une décision. Je sais qu'ils vont comprendre ou que du moins on s'était entendu avant. L'importance du DM, c'est de

faire l'histoire, puis de faire en sorte que les joueurs aiment ça. D'après moi les joueurs qui respectent leur DM, ce sont juste des joueurs qui ont une bonne communication avec lui.

Annexe G.15 — Discuter les limites de chaque joueuse

Le groupe a mentionné avoir discuté des limites de chacune en lien avec l'horreur.

Chercheur : [00:48:21] Il y a en fait aussi quelque chose que j'étais curieux. On a parlé du monde un peu sombre et oppressant un peu même. Ça, ce sont des concepts et des idées que toi t'as amené à la partie ? Tu es arrivé en disant, je veux que le *One-Shot* dans le fond, soit dans cet univers-là. C'était quoi la réaction des joueurs, des joueuses à propos de ça ?

Zéphyr : [00:48:45] Je pense qu'on en avait parlé un peu avant. Tu nous avais demandé « est-ce que c'est correct si c'est dans cette ambiance-là ? » Je pense qu'on avait tout embarqué à 1 000 % dans l'ambiance que tu nous avais proposé. Puis on est servis.

Raine : [00:48:57] On s'était parlé qu'on aimerait faire une campagne horreur, je pense. Puis Sokka était bien placé pour ça, parce que c'est quand même lui qui a les intérêts un peu plus « lugubres » du groupe. On s'est quand même parlé pour se demander ce qu'étaient nos limites, genre qu'est-ce que vous ne voulez pas voir dans la partie et qu'est-ce qui ne vous dérange pas. On a quand même établi ça avant, parce que c'est quand même beaucoup faire vivre quelque chose de traumatisant à quelqu'un.

Annexe G.16 — Création d'éléments de l'univers par les joueuses

Certaines joueuses ont développé des factions, des PNJ et des éléments de l'univers fictif avec le meneur en dehors de la table et en secret.

Raine : [00:14:42] Puis ouais, c'est sûr que Peony [personnage de Raine] ... J'ai créé une organisation de *Blood Hunters* pour le monde de Sokka, et Peony a grandi là-dedans puis elle y a développé des habiletés. Il y a aussi des tragédies dans tout ça, que je ne dirais pas parce que... [Rires]

Zéphyr : [00:15:06] Il y a toujours une petite partie de l'histoire des autres qu'on ne connaît pas.

BIBLIOGRAPHIE

- Barnabé, F. (2017, 11 juillet). *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon* [Université de Liège, Liège, Belgique]. <https://orbi.uliege.be/handle/2268/210764>
- Björk, S. et Zagal, J. P. (2018). Game Design and Role-Playing Games. Dans J. P. Zagal et S. Deterding (dir.), *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations* (p. 323-336). Routledge.
- Blandin, B. (2002). Les théories de l'usage. Dans *La construction du social par les objets* (p. 21-54). Presses Universitaires de France. <https://shs.cairn.info/la-construction-du-social-par-les-objets--9782130527831-page-21>
- Bogost, I. (2010). Procedural Rhetoric. Dans *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (p. 1-40). MIT Press.
- Bonenfant, M. (2015). *Le libre jeu : réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*. Liber.
- Boutet, M. (2010). Innovation par l'usage et objet-frontière : Les modifications de l'interface du jeu en ligne Mountyhall par ses participants. *Revue d'anthropologie des connaissances*, 41(1), 87-113. <https://doi.org/10.3917/rac.009.0087>
- Bowman, S. L. (2010). *The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland & Company, Inc., Publishers. <http://site.ebrary.com/id/10381368>
- Bowman, S. L. (2018). Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games. Dans J. P. Zagal et S. Deterding (dir.), *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations* (p. 379-394). Routledge.
- Bowman, S. L. et Lieberoth, A. (2018). Psychology and Role-Playing Games. Dans J. P. Zagal et S. Deterding (dir.), *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations* (p. 245-264). Routledge.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. CNRS.
- Caïra, O. (2019). Jeux de rôle sur table : une création de monde à trois niveaux. *Revue de la BNF*, 59(2), 89-95. <https://doi.org/10.3917/rbnf.059.0089>
- Certeau, M. de. (1980). *L'invention du quotidien. 1, Arts de faire*. Union générale d'édition.
- Cover, J. G. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. McFarland & Company, Inc.

- Csikszentmihalyi, M., Abuhamdeh, S. et Nakamura, J. (2005). Flow. Dans *Handbook of competence and motivation*. (p. 598-608). Guilford Publications.
- Dancey, R. (2000, 7 février). *Adventure Game Industry Market Research Summary*. The Escapist.
<http://www.theescapist.com/WotCsummary1.htm>
- David, C. (2016). Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? *Sciences du jeu*, (6). <https://doi.org/10.4000/sdj.682>
- Dormans, J. (2006). On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. *Game Studies*, 6(1). <https://gamestudies.org/06010601/articles/dormans>
- Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Presses Universitaires de France.
- Edwards, R. (2001, 14 octobre). *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*. The Forge.
<http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>
- Edwards, R. (2003). *Sex and Sorcery*. Adept Press.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. Dans *The Video Game Theory Reader* (p. 221-235). Routledge.
- Gygax, G. et Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons* (Tactical Studies Rule, vol. 1-3).
<http://archive.org/details/1456066509204>
- grimdark*. (2025, 7 janvier). Cambridge Dictionary.
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/grimdark>
- Hammer, J. (2007). Agency and Authority in Role-Playing « Texts ». Dans M. Knobel et C. Lankshear (dir.), *A new literacies Sampler* (p. 67-93). P. Lang.
- Hammer, J., Beltran, W., Walton, J. et Turkington, M. (2018). Power and Control in Role-Playing Games. Dans J. P. Zagal et S. Deterding (dir.), *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations* (p. 448-468). Routledge.
- Hendricks, S. Q. (2006). Incorporative Discourse Strategies in Tabletop Fantasy Role-Playing Gaming. Dans J. P. Williams et W. K. Winkler (dir.), *In Gaming as Culture: Essays on Identity and Experience in Fantasy Games* (p. 39-56). McFarland & Co.
- Hintze, N. et Stålenhag, S. (2017). *Tales from the Loop*. Free League Publishing.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press.

- Jones, S. (dir.). (2021). *Watch us roll: essays on actual play and performance in tabletop role-playing games*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Kitzinger, J., Marková, I. et Kalampalikis, N. (2004). Qu'est-ce que les focus groups ? *Bulletin de psychologie*, 57(3), 237-243.
- Martel-Lachance, X. (2022, mars). *Les pratiques cohésives du.de la meneur.se. de jeu de rôle sur table* [mémoire accepté, Université du Québec à Montréal]. <https://archipel.uqam.ca/15279/>
- Mearls, M. et Crawford, J. (2014a). *Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide*. Wizards of the Coast.
- Mearls, M. et Crawford, J. (2014b). *Dungeons & Dragons Player's Handbook*. Wizards of the Coast.
- Nguyen, C. T. (2019). The right way to play a game. *Game Studies*, 19(1).
<http://gamestudies.org/1901/articles/nguyen>
- Paquin, É. (2020, avril). *Dynamiques des groupes restreints dans les jeux de rôle sur table* [mémoire accepté, Université du Québec à Montréal]. <https://archipel.uqam.ca/13907/>
- Peterson, J. (2021). *Game Wizards: The Epic Battle for Dungeons & Dragons*. The MIT Press.
- Roux, U. (2016). Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique. *Sciences du jeu*, (6). <https://doi.org/10.4000/sdj.741>
- Roux, U. (2019). Actual plays : quand le jeu de rôle sur table se médiatise. *Recherches en Communication*, 49, 133-152. <https://doi.org/10.14428/rec.v49i49.57113>
- Roux, U. et Roques, N. (2018). Jeu de rôle sur table 2.0 : du salon aux plateformes de streaming. *Sciences du jeu*, (10). <https://doi.org/10.4000/sdj.1449>
- Roy, V. (2020). *Metaruling : l'expérience vidéoludique comme processus d'appropriation* [Université du Québec à Montréal]. <https://archipel.uqam.ca/14512/>
- Salen, K. et Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. MIT Press.
- Sicart, M. (2011). Against Procedurality. *Game Studies*, 11(3).
http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap
- Sidhu, P. et Carter, M. (2023). Benevolent Transgressive Play in Dungeons & Dragons [D&D]. *Simulation & Gaming*, 54(6), 708-729. <https://doi.org/10.1177/10468781231199824>
- Stricklin, C. (2017, mai). *Off the Rails: Convergence through Tabletop Role-Playing Modules* [University of Wyoming]. <https://search-proquest->

com.proxy.bibliotheques.uqam.ca/pqdtglobal/docview/1933767019/D5C130F45FFA49FBPQ/
7?accountid=14719

- System Reference Document 5.1. (2016). Wizards of the Coast.
https://media.wizards.com/2016/downloads/DND/SRD-OGL_V5.1.pdf
- Therrien, C. (2023). Immersion. Dans M. J. P. Wolf et B. Perron (dir.), *Immersion* (p. 564-571). Routledge Handbooks Online. <https://doi.org/10.4324/9780203114261.ch55>
- Thorhauge, A. M. (2013). The Rules of the Game—The Rules of the Player. *Games and Culture*, 8(6), 371-391. <https://doi.org/10.1177/1555412013493497>
- Torner, E. (2018). RPG Theorizing by Designers and Players. Dans J. P. Zagal et S. Deterding (dir.), *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations* (p. 191-212). Routledge.
- Triclot, M. (2013). Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul. *Sciences du jeu*, (1). <https://doi.org/10.4000/sdj.223>
- Trudel, L., Simard, C. et Vonarx, N. (2007). La recherche qualitative est-elle nécessairement exploratoire ? *Recherches Qualitatives, Hors Série*, (5), 38-45.
- Voelckel, A.-C. (1995). Jouer ensemble. Approche biographique d'un loisir : le jeu de rôle. *Sociétés contemporaines*, 21(1), 57-74. <https://doi.org/10.3917/soco.p1995.21n1.0057>
- White, W. J. (2020). *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at the Forge, 2001-2012*. Palgrave Macmillan.
- White, W. J., Arjoranta, J., Hitchens, M., Peterson, J., Torner, E. et Walton, J. (2018). Tabletop Role-Playing Games. Dans J. P. Zagal et S. Deterding (dir.), *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations* (p. 63-86). Routledge.
- Wieland, R. (2021, 18 mai). *2020 Was The Best Year Ever For Dungeons & Dragons*. Forbes.
<https://www.forbes.com/sites/robwieland/2021/05/19/2020-was-the-best-year-ever-for-dungeons--dragons/>
- Zagal, J. P. et Deterding, S. (2018). Definitions of “Role-Playing Games”. Dans J. P. Zagal et S. Deterding (dir.), *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations* (p. 19-51). Routledge.

LUDOGRAPHIE

- Bauer, J. (2021). *Pathfinder Core Rulebook* (Paizo Publishing; édité par A. A. Olyae, C. P. Carey, J. Case, J. Gates, L. Glass, J. Keeley, A. Kool, L. Liddell, L. Loza, E. Mona, A. Ng, L. Pellazar, E. Sjunneson-Henry et J. Tondro). Paizo.
- Blizzard Entertainment, 2004. *World of Warcraft*. [Jeu vidéo] Blizzard Entertainment.
- Bulmahn, J. (2009). *Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook*. Paizo Publishing.
- Colville, M. et Introcaso, J. (2023). *Flee, Mortals! The MCDM Monster Book*. MCDM.
- Crawford, K. (2021). *Worlds Without Number*. Sine Nomine Publishing.
- Edwards, R. (2001). *Sorcerer*. Adept Press.
- Edwards, R. (2003). *Sex and Sorcery*. Adept Press.
- From Software, 2011. *Dark Souls*. [Jeu vidéo] Bandai Namco Entertainment.
- From Software, 2022. *Elden Ring*. [Jeu vidéo] Bandai Namco Entertainment.
- Gygax, G. et Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons* (Tactical Studies Rule, vol. 1-3).
- Hite, K., Muammar, K., Bergström, K., Ericsson, M. et Petterson, J. (2021). *Vampire the Masquerade [5th ed.]* (2^e éd.). Renegade Game Studios.
- Lang, J. (s. d.). *Donjon de Naheulbeuk*. <http://www.naheulbeuk.com/>
- Larian Studios, 2023. *Baldur's Gate 3*. [Jeu vidéo] Larian Studios.
- Little, J. et Stewart, S. (2015). *Star Wars: Force and Destiny*. Fantasy Flight Games.
- Lovecraft, H. P., Petersen, S. et Willis, L. (2016). *Call of Cthulhu: Keeper Rulebook*. Chaosium.
- Mascaro, E., Kibbletasty, Phoenix, T. J., Pop, S. M. et Kirby-Jackson, M. (2022). *Steinhardt's Guide to the Eldritch Hunt*. Loot Tavern Publishing LLC.
- Maxis. (2000). *The Sims*. [Jeu vidéo] Electronic Arts.
- Mearls, M. et Crawford, J. (2014a). *Dungeons & Dragons Dungeon Master's Guide*. Wizards of the Coast.

Mearls, M. et Crawford, J. (2014b). *Dungeons & Dragons Player's Handbook*. Wizards of the Coast.

Merwin, S. (2023). *Grim Hollow: The Monster Grimoire*. Ghostfire Gaming.

Pajitnov, A. (1985) *Tetris*. [Jeu vidéo].

Priestley, R. (1987). *Warhammer 40,000: Rogue Trader*. Games Workshop.

Sprange, M. (2016). *Traveller Core Rulebook*. Mongoose Publishing.

Square Enix Business Division 5, 2013. *Final Fantasy XIV*. [Jeu vidéo] Square Enix.