

La feuille de personnage : jeu de rôle, jeu de quantification

David JAVET et Yannick ROCHAT

1. INTRODUCTION

Le présent texte se propose d'aborder l'étude d'un motif ludique, celui de la *feuille de personnage* (*character sheet*), particulièrement — mais non exclusivement — en lien avec les modalités ludiques du jeu de rôle sur table et sur écran. Tantôt feuille de papier vers laquelle la joueuse porte son regard le temps d'un jet de dés, tantôt fenêtre interfacielle occupant partiellement, voire totalement le moniteur, c'est dans cet espace subtil de dialogue avec la joueuse que la feuille de personnage opère en tant que médiatrice d'expérience ludique. De manière à faire transparaître la complexité des échanges continus vers et hors de l'espace du jeu, cette recherche, qui constitue la première étape d'une réflexion autour des éléments de médiation de la pratique du jeu de rôle, réunit autant des intérêts pour la variation expérientielle présente dans les modalités performatives du jeu de rôle sous toutes ses formes que pour les statistiques et la manière de les représenter en jeu. Les systèmes de jeux de rôle donnent vie à des aspects de leur monde fictionnel sous la forme de modélisations mathématiques, qui constituent également des points d'entrée pour les joueuses en leur permettant d'interagir avec l'univers et leurs compagnes d'aventure.

Dans cette réflexion, nous considérons le motif de la feuille de personnage comme un objet vérifiant les deux conditions suivantes. En premier lieu, la feuille de personnage est un *élément d'interface*. Sa composition graphique est majoritairement arrangée en grille ou base de données, divisée en différentes listes et catégories. Dans le jeu de rôle sur table, la feuille de personnage est littéralement (et le plus souvent) une feuille de papier servant d'interface à la joueuse. Elle lui offre de créer et d'interpréter un ou plusieurs personnages : « [La feuille de personnage] comporte l'essentiel de ce qu'il faut savoir pour jouer [le P]¹ : ce qu'il est, ce qu'il sait faire et ce qu'il possède » (CAÏRA, 2007, p. 61). Dans le jeu de rôle sur écran, il

1. Pour « personnage joueuse ».

s'agit de menus occupant soit des portions d'écran, soit l'écran dans son entier. Sous forme papier ou à l'écran, certains espaces, de taille variable, sont communément alloués à des illustrations graphiques. C'est un élément d'interface en ce qu'il permet d'interagir avec le monde fictionnel, mais en affectant le rythme de jeu : consulter sa feuille de personnage impose de perdre de vue momentanément le décor et le contexte, et, le cas échéant, de détourner le regard des autres joueuses. Ainsi, une joueuse qui décide d'interpréter une vampire du clan Malkavian propre à l'univers fictionnel de la gamme *VAMPIRE: The Masquerade* (dès 1991) pourrait, selon ses préférences et ses pratiques, tantôt consulter la feuille de papier posée sur la table lors d'une partie de *VAMPIRE : The Masquerade* (2018, voir fig. 2), tantôt ouvrir les menus du jeu vidéo *VAMPIRE: The Masquerade – Bloodlines* (2004, Troika Games, voir fig. 1)².

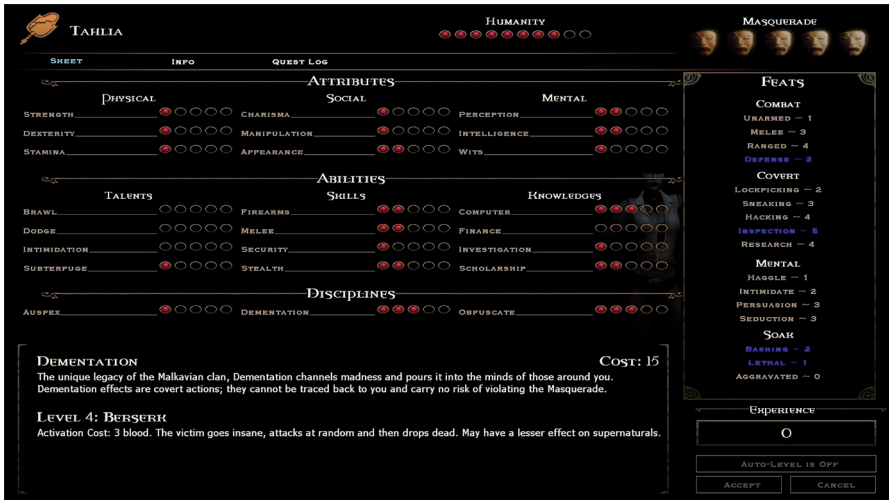


Figure 1. Feuille de personnage intégrée aux menus accessible dans le jeu vidéo *VAMPIRE: The Masquerade – Bloodlines*.

2. Nous remercions Charles Meyer de nous avoir fourni cet exemple éclairant d'un parallélisme entre une feuille de personnage de jeu de rôle sur table et sur écran.

MaLkAvian™

VAMPIRE: The Masquerade®

Name:	Nature:	Sire:
Player:	Demeanor:	Generation:
Chronicle:	Concept:	Haven:

Attributes

Physical	Social	Mental
Strength ●○○○○○○○	Charisma ●○○○○○○○	Perception ●○○○○○○○
Dexterity ●○○○○○○○	Manipulation ●○○○○○○○	Intelligence ●○○○○○○○
Stamina ●○○○○○○○	Appearance ●○○○○○○○	Wits ●○○○○○○○

Abilities

Talents	Skills	Knowledges
Acting ○○○○○○○○	Animal Ken ○○○○○○○○	Bureaucracy ○○○○○○○○
Alertness ○○○○○○○○	Drive ○○○○○○○○	Computer ○○○○○○○○
Athletics ○○○○○○○○	Etiquette ○○○○○○○○	Finance ○○○○○○○○
Brawl ○○○○○○○○	Firearms ○○○○○○○○	Investigation ○○○○○○○○
Dodge ○○○○○○○○	Melee ○○○○○○○○	Law ○○○○○○○○
Empathy ○○○○○○○○	Music ○○○○○○○○	Linguistics ○○○○○○○○
Intimidation ○○○○○○○○	Repair ○○○○○○○○	Medicine ○○○○○○○○
Leadership ○○○○○○○○	Security ○○○○○○○○	Occult ○○○○○○○○
Streetwise ○○○○○○○○	Stealth ○○○○○○○○	Politics ○○○○○○○○
Subterfuge ○○○○○○○○	Survival ○○○○○○○○	Science ○○○○○○○○

Advantages

Disciplines	Backgrounds	Virtues
Auspex ○○○○○○○○	○○○○○○○○○	Conscience ●○○○○○
Dominate ○○○○○○○○	○○○○○○○○○	Self-Control ●○○○○○
Obfuscate ○○○○○○○○	○○○○○○○○○	Courage ●○○○○○
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	
○○○○○○○○○	○○○○○○○○○	

Other Traits	Humanity	Health
○○○○○○○○○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Bruised <input type="checkbox"/>
○○○○○○○○○		Hurt -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○○○○○	Willpower	Injured -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○○○○○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Wounded -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○○○○○	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Mauled -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○○○○○		Crippled -5 <input type="checkbox"/>
○○○○○○○○○	Blood Pool	Incapacitated <input type="checkbox"/>
○○○○○○○○○	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
○○○○○○○○○	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Weakness
○○○○○○○○○		<i>Begin Unlife with at least One Derangement.</i>

Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Disciplines: 3 Backgrounds: 5 Virtues: 7 Freebie Points: 15 (7/5/2/1)

Figure 2. Première page de la feuille de personnage de la cinquième édition du jeu de rôle *VAMPIRE: The Masquerade*.

Le deuxième élément définitoire du motif de la feuille de personnage est l'opération de quantification appliquée aux personnages sous la forme d'échelles et de tableaux faisant correspondre à des variables décidées a priori (telles que force, magie, charisme, chance, etc.) des valeurs le plus souvent numériques (variables quantitatives) ou catégorielles (variables

qualitatives). Ces variables représentant des caractéristiques de l'avatar sont des éléments constitutifs des feuilles de personnages. Cette modélisation des individus est aussi un processus qui les donne à voir à la joueuse, de même qu'aux autres personnes présentes, par le biais d'indicateurs divers, notamment numériques, œuvrant dès lors dans la quantification de ces personnages. C'est une passerelle entre des règles du jeu relativement rigides et toute la liberté offerte par l'incarnation improvisée d'un personnage fictif :

Le PJ se bâtit donc sur une charpente de chiffres et de fonctions spécialisées qui procèdent plus du jeu que du rôle. La préoccupation première d'un joueur débutant ne sera pas d'« incarner » un personnage, mais de bâtir un « véhicule » d'action qui le conduise jusqu'à la fin du scénario sans trop de déboires. (CAÏRA, 2007, p. 62.)

Dans ce travail, il s'agit initialement de discuter de l'intérêt d'une réflexion motivée par un rapprochement analytique autour d'un unique élément ludique. Puis, nous explorerons plus avant ce qu'est la feuille de personnage, soit ce que recoupe ce motif et comment il s'insère dans la pratique. Nous décrivons comment elle s'incarne en jeu et quelles sont ses fonctions, mais aussi comment elle se décline sur l'entier du spectre du genre dit « jeu de rôle » et au-delà (jeux d'aventure, simulations sportives, etc.). Pour terminer, nous nous interrogerons sur les êtres fictionnels que les feuilles de personnages offrent d'interpréter à partir de l'usage d'indicateurs numériques, et sur les symboliques associées à ces manipulations de grandeurs.

Suivant l'angle d'approche, la feuille de personnage peut être perçue comme un outil à la disposition de la conceptrice de jeu, comme un élément médiateur de la pratique, comme une aide de jeu interfacielle rappelant les règles ludiques ou comme un marqueur générique. Nous entendons donc signaler cette variété, tout en indiquant nous concentrer principalement sur les phénomènes de circulation et de citation. L'objectif n'est pas de fournir une analyse détaillée d'agencements graphiques ou un recensement des formes et des contenus : ces recherches pourront être menées dans un prochain travail. Il s'agit ici de questionner une catégorie générique profondément transmédiatique et polysémique, comme c'est le cas avec le jeu de rôle, en resserrant la focale sur un dénominateur commun aisément identifiable. Dans cette première exploration, nous nous sommes par ailleurs efforcés de convoquer des exemples singuliers et variés, issus de formats et de modalités ludiques habituellement peu rapprochés, de manière à faire apparaître le caractère adaptatif, pérenne et pervasif du motif de la feuille de personnage.

2. UNE APPROCHE PAR LE MOTIF

La notion de *motif* que nous mobilisons ici se définit selon nous par une double acception : (1) une structure facilement identifiable par tous et (2) un élément qui se définit et se diffuse par répétition. Un motif a donc comme avantage d'être facilement reproductible, ce qui contribue à sa diffusion, son identification et, éventuellement, son détournement. De plus, la notion de motif a largement été débattue au sein du champ d'études de la littérature comparée, plus précisément dans la branche de la thématologie, où on la définit en complément ou en opposition aux notions complexes de « thème » et de « mythe ». Les comparatistes Pierre Brunel, Claude Pichois et André-Michel Rousseau (1983, pp. 128-129) ont proposé une synthèse de ces débats et identifié des aspects pertinents dans l'usage que nous faisons de cette notion et que nous nous permettons de reprendre. On ajoutera donc aux deux points susmentionnés qu'un motif consiste en un élément concret et non abstrait ou généralisant. On lui attribue également une fonction structurante : le motif organise la lecture d'un texte ou d'un système. Dans notre cas, un *motif ludique* facilite l'appréhension d'un nouveau système de jeu, notamment par sa dimension itérative qui va pousser la joueuse à s'accommoder à son usage au fil de la constitution de son capital ludique. En ce sens, il constitue un atout pour les créatrices qui, en le déployant, contribueront ainsi à sa dispersion. Enfin, on note que le motif gagne à être approché en tant que particule d'un ensemble plus général et abstrait, ce que la thématologie identifie communément comme *thème* ou *mythe* littéraire et que notre présent texte va chercher à circonscrire dans le contexte des études du jeu³. C'est parce que la feuille de personnage nous apparaît comme l'indice d'une préoccupation propre à l'expérience humaine, exprimée par des modalités ludiques, qu'elle attise notre intérêt.

Le focus porté sur ce motif particulier offre deux ouvertures réflexives. La première consiste en une invitation à dépasser les frontières entre les différentes pratiques pour faire état d'une application au-delà des modèles communs. En effet, le motif ludique de la feuille de personnage s'observe autant dans les jeux de rôle sur écran que dans les jeux de rôle sur table, ainsi que dans les formes hybrides qui vont unifier des éléments techniques et expérientiels des deux. Selon nous, l'étude par le motif permet de diriger le regard sur des pratiques transversales et plurimodales qui ont communément tendance à être mises de côté à cause de leur dimension inclassable. Citons

3. Précisons que Raymond Trousson, figure importante de la thématologie, propose une application contraire des notions de « motif » et de « thème ». « Motif » désignant sommairement un ensemble abstrait et englobant et « thème » son expression par un élément concret et particulier. Notre compréhension de la notion de « motif » ne reprend donc pas ses propositions (TROUSSON, 1981, pp. 21-30).

à titre d'exemple le *Game Master Mode* (ou GMM), un module indépendant créé par la structure belge Larian Studios et reprenant l'environnement de leur jeu vidéo *Divinity: Original Sin 2* (2017). Le GMM adapte l'intégralité des éléments du jeu d'origine — interface, avatars, VFX, modes de visualisation, interactions, etc. — pour y permettre l'organisation et la tenue de parties de jeu de rôle à plusieurs, c'est-à-dire avec une meneuse de jeu, des jets de dés, visibles ou cachés, et des joueuses incarnant les personnages, le tout modéré en ligne. En d'autres termes, le cadre expérientiel d'un jeu de rôle sur écran est reconfiguré pour permettre la médiation ludique d'un jeu de rôle sur table. Les joueuses peuvent alors reproduire une grande partie des manipulations déjà opérées dans le jeu vidéo d'origine, bien que la meneuse de jeu puisse réagir en direct aux actions des joueuses en modifiant des données spécifiques et en stoppant toutes les interactions pour rediriger l'attention sur son récit ou pour arbitrer une séquence problématique. Le dialogue que ce mode de jeu permet d'opérer entre les formes de la pratique sur table et celles sur écran est renforcé lors de la préparation de partie par la meneuse, car elle utilise un éditeur de niveau semblable à celui d'une *game designer* travaillant l'équilibre et l'autonomisation de l'expérience de jeu : placement des ennemis et des pièges, réglage de difficulté, accès à différentes parties de l'espace de jeu, etc.

À la sortie du GMM, Larian Studios va par ailleurs mandater l'acteur-voix Matthew Mercer, meneur de jeu de *Critical Role* (projet de diffusion en ligne de parties filmées de jeu de rôle sur table) pour diriger une aventure et présenter aux spectatrices les particularités de cette forme ludique hybride. Après un rapide texte d'introduction, la captation vidéo, disponible sur la chaîne YouTube du studio de développement belge, s'ouvre immédiatement sur une présentation de chaque personnage joueuse alors que les participantes remplissent l'écran de création de personnages (*Character Creation*)⁴. On assiste à une mise en scène didactique des usages de la feuille de personnage, modérée par un échange de questions à la meneuse. La séquence présente l'avantage d'illustrer non seulement la centralité du motif dans la pratique — la première chose que l'on fait — mais également comment la composition de la feuille de personnage, par la sélection de ses espaces à remplir et de ses cases à cocher (additionnés ici aux modalités de variations des aspects de l'avatar), s'intègre dans l'expérience ludique, en se pensant potentiellement en spectacle de (co)création en direct. Bien au-delà de la dichotomie simpliste écran-table, les pratiques actuelles s'approprient les technologies numériques et défient les catégories pour redéfinir nos rapports aux jeux de rôle et à leurs dispositifs de médiation habituels. Le GMM

4. Larian Studios, 2017, *Divinity: Original Sin 2 Game Master Mode hosted by Matt Mercer*, <https://tinyurl.com/4z8dph6t> (consulté le 24 mars 2021).

de *Divinity: Original Sin 2* est un exemple singulier au milieu d'un apport continu d'outils mis à la disposition des joueuses pour mener des parties de jeu de rôle devant un écran : jets de dés virtuels, intégration de cartes de jeu (*game map*) directement dans une interface, déplacement de pions virtuels, planification du déclenchement de musiques et d'effets sonores. En parallèle, des plateformes web comme Roll20 ou Fantasy Grounds se définissent comme des tables de jeu virtuelles (*Online Virtual Tabletop*). Elles permettent d'intégrer des scripts de programmation et ainsi d'automatiser certaines activations de résolution de règles. Elles proposent des cartes interactives animées dotées de divers effets spéciaux et un accès à des salons textuels et vocaux durant la partie, qui sont des espaces privés permettant de distinguer les informations que reçoit chaque joueuse (voir fig. 3)⁵.

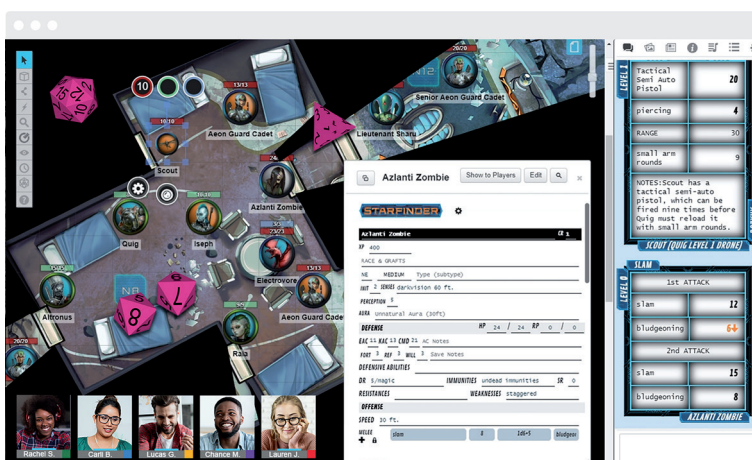


Figure 3. Composition type de la structure interfaciale d'une partie de jeu de rôle sur table virtuelle menée sur Roll20.

- Un des attraits principaux de Roll20 et de Fantasy Grounds est qu'ils intègrent du contenu sous licence utilisable directement. Un accent est mis sur la gamme *Donjons & Dragons*, mais de nombreux autres cadres de jeu de rôle sont disponibles (*Pathfinder*, *Vampire: The Masquerade*, *L'Appel de Cthulhu*, etc.). En parallèle, citons, dans ces efforts à créer des tables de jeu virtuelles, l'apparition de plateformes dédiées à l'adaptation de jeux de société dans une interface web. Alors que Board Game Arena est la plus visitée, une proposition comme Tabletopia met, à la manière de moteurs de jeu comme Unity ou Unreal, gratuitement à disposition un éditeur dédié permettant de concevoir ses jeux à destination de matériaux physiques dans une simulation virtuelle. En plus de diversifier les modalités de pratique de jeux *sur table*, ces propositions laissent envisager des transformations industrielles importantes dans le marché des jeux de société en permettant aux conceptrices de repenser les processus de création de prototypes, en leur préférant des versions virtuelles moins onéreuses lors de leur prise de contact avec des maisons d'édition. De plus, cela autoriserait les consommatrices à pouvoir tester des versions de démonstration du jeu avant son achat physique ou une contribution à une campagne de financement participatif, à l'instar du jeu vidéo.

Mais ces dispositifs techniques répondent et se construisent en parallèle à l'augmentation conséquente de la diffusion publique de parties de jeu de rôle en ligne — parfois appelées *actual play* — qui ajoutent une dimension spectatorielle à la pratique en intégrant les logiques du direct ou du différé sur Twitch et YouTube⁶. En mettant en scène la *séance 0*, le moment de création des personnages, ces parties filmées fonctionnent également à un niveau didactique en donnant à voir et à écouter (et parfois à agir sur) le moment d'intégration des composantes sur la feuille de personnage. En plus de provoquer un rapprochement vers les modalités de création et de pratique vidéoludiques, le jeu de rôle sur table se réinvente sous l'impulsion des évolutions de la bureautique (vidéoconférences, forums, etc.) qui, comme nous le verrons plus loin, est constitutive de sa structure graphique⁷.

Le jeu vidéo se rapproche quant à lui de plus en plus des modalités expérimentielles du jeu de rôle sur table (ou grandeur nature) en voyant l'apparition de *mods* de jeux vidéo, comme *Grand Theft Auto V* (2013, Rockstar) qui donne accès à des serveurs en ligne dédiés au *roleplay* — une pratique désignée sous le terme « GTA RP ». Ces serveurs sont par ailleurs modérés par les utilisatrices selon des critères stricts rappelant le contrat tacite de cocréation autour d'une table de jeu de rôle⁸. Dans tous les cas, il ne fait aucun doute que les modalités de pratique se sont largement diversifiées depuis la description faite en 2006 par Joris Dormans d'une partie de jeu de rôle dans la revue académique *Game Studies* :

Un groupe de joueuses se rassemble pour une session dans un salon, un sous-sol, un grenier, un jardin ou en extérieur. La salle est fréquemment décorée pour l'occasion : les lumières sont tamisées, des bougies sont allumées et des accessoires sont amenés pour contribuer à l'atmosphère. Ils

-
6. Une étude comparative des dispositifs de l'*actual play* et du *let's play* vidéoludique nous paraîtrait intéressante à mener dans un deuxième temps pour souligner les parallèles et les divergences qu'ils présentent. Nous avons bon espoir qu'elle mène à faire transparaître des grandes tendances dans la prise de parole modérée par le système de jeu au sein d'un écosystème en ligne.
 7. On peut également ajouter à cette liste l'utilisation des fonctionnalités des smartphones en amont et durant les parties de jeu de rôle sur table. Le 6 juillet 2020 sort *D&D Beyond Player App* (Fandom Incorporated), une application mobile officielle de gestion de feuille de personnage pour jouer à la 5^e édition de *Donjons et Dragons* (CRAWFORD *et al.*, 2014). L'application restreint la malléabilité cocréative offerte par la feuille de papier au profit du confort fourni par l'automatisation de calculs chronophages et d'un accès facilité aux nombreuses données de jeu (métiers, armements, capacités spéciales, etc.). Ici encore, le dispositif technique apporte des modifications concrètes aux modalités ludiques. Une vidéo de présentation de l'application a été mise en ligne lors de sa sortie sur la chaîne YouTube *D&D Beyond* : <https://tinyurl.com/e6w8y4> (consulté le 25 mars 2020).
 8. Un des plus célèbres est le *mod* multijoueur *FiveM*.

s'asseient autour d'une grande table ou se répartissent en cercle dans des chaises confortables [traduction personnelle]. (DORMANS, 2006.)

Ces différents exemples témoignent de la nécessité de plus en plus présente de prendre en compte ces phénomènes intermédiatiques. Dès lors, notre approche est motivée fondamentalement par la complexification exponentielle de la pratique du jeu de rôle, de ses espaces de jeu et des dispositifs techniques qu'elle convoque. L'étude par le motif de la feuille de personnage fait apparaître la perméabilité des pratiques, des échanges et des influences entre les communautés, mais également entre les modèles ludiques. Elle invite à un regard *en transversal*, qui fait état des points de contact, des phénomènes de réappropriation. Plutôt que de prolonger la séparation entre table et écran, sans oublier la très grande variété de pratiques autres (par exemple, celles des jeux de rôle épistolaires⁹), nous souhaitons ici réfléchir à un moyen de les rassembler, de trouver des éléments qui marquent la continuité plutôt que la rupture, de mettre en avant des dénominateurs communs convoqués de manière similaire dans la pratique ludique de ces formes de jeu de rôle. C'est le rôle que joue la feuille de personnage.

Nous souhaitons interroger la logique historique de séparation nette des pratiques rôlistiques sur table et sur écran. Chacun des deux champs a répondu à des nécessités de légitimation et de définition de ses frontières, parfois par rapport, voire en opposition à l'autre. Mais cette logique de séparation provoque dans le cadre discursif un certain nombre de problèmes, dont l'impression d'un processus de *remédiation* (au sens de Jay David Bolter et Richard Grusin, 1999) unilatérale plutôt que d'un dialogue : du jeu de rôle sur table vers le jeu de rôle sur écran. Puis, tous les deux formeraient deux histoires génériques distinctes et parallèles plutôt qu'entremêlées. Pourtant, dans une étude du jeu de rôle sur table, Olivier Caïra propose à juste titre de parler de « pratiques cousines » (2007, p. 40) en désignant le jeu vidéo et le jeu de rôle grandeur nature notamment, des pratiques émergeant d'un tronc familial commun.

Selon les travaux en théorie des genres (SCHAEFFER, 1989 ; ALTMAN, 1999 ; MOINE, 2002), les catégories génériques peuvent être abordées sous l'angle de leur dimension pragmatique, de ce qu'elles produisent et de ce que l'on en fait, en tant que médiateur communicationnel entre producteur et consommateur. Dominic Arsenault rappelle dans sa thèse de doctorat consacrée à l'étude des genres vidéoludiques qu'il ne s'agit pas de considérer le genre comme

9. Aussi nommées *play by mail* ou *play by post*. Ce sont des pratiques consistant à incarner son personnage par le biais de courriers, une meneuse de jeu centralisant lesdits courriers et renvoyant des informations par le même biais sur le nouvel état du jeu. Mentionnons également le jeu de rôle grandeur nature (*live-action role-playing*) et la pratique solitaire du livre-jeu.

un phénomène structurel, « duquel il serait possible de triompher à force de typologies et de critères précis » (2011, p. 333), mais bien discursif, « comme la cristallisation temporaire d'un consensus culturel commun » (*Ibid.*, p. 334). Pour lui, ce qu'il nomme « l'imprécision fondamentale du genre » (*Ibid.*, p. 333) en constitue la spécificité et est ce qui lui permet de négocier en tout temps son intégration dans de nouveaux espaces de réception, de s'y adapter. Dès lors, une approche du genre selon sa dimension pragmatique, selon ce que l'on en fait, nous permet de l'appréhender comme un outil utilisé par différents groupes d'intérêt : productrices, éditrices, journalistes, agentes de marketing, chercheuses, fans, éducatrices, etc. Ainsi, pour Christine Gledhill (2000, pp. 221-222), le genre est avant tout à comprendre comme un « phénomène de limites [traduction personnelle] » (*boundary phenomenon*), de territoires négociés entre chaque catégorie. Puisque le concept est mobilisé par différents groupes d'intérêt, on assiste constamment à des « conflits de frontières [traduction personnelle] » (*border disputes*) qui voient les limites d'un genre être définies, redessinées, défendues ou effacées. Le genre est à voir comme « terrain de négociation » (ARSENAULT, 2011, p. 92) entre espaces de production et espaces de réception.

La deuxième ouverture réflexive à laquelle invite l'approche par le motif amène ici à s'affranchir des frontières (sous-)génériques¹⁰. Les critères d'identifications génériques par la longueur textuelle du récit, la dimension cocréative ou l'aléatoire nous paraissent difficiles à appliquer à un corpus aussi extensible et plurimodal. L'approche par le détail, du particulier au général, nous semble en ce sens intéressante pour faire apparaître des tendances et questionner (sans aucune vocation de la redéfinir) cette catégorie générique. Joris Dormans écrit :

Ces jours-ci [2006], le terme *role-playing* est utilisé comme raccourci pour un type spécifique de jouabilité des jeux informatiques où la joueuse doit faire évoluer son personnage ou son groupe, dont l'évolution est

10. Précisons que la réflexion que nous présentons ici fut déclenchée à la suite d'une interrogation commune face aux usages, par les instances de production et de réception journalistiques et industrielles, de la sous-catégorie générique du JRPG (*Japan role-playing game*/jeu de rôle japonais). Dans un article consacré à une macroanalyse des 2 503 critiques journalistiques de JRPG dans des publications web anglophones, Jérémie Pelletier-Gagnon note que : « Alors que les fans de jeux vidéo débattent souvent de la signification du terme JRPG, peu de travaux académiques se sont attelés à révéler les circonstances de la montée du JRPG en tant que genre. [...] Ces lacunes rendent les JRPG difficiles à traiter dans le contexte d'une étude académique et mènent souvent les chercheurs à y référer par de grandes généralisations [traduction personnelle] » (2018, p. 137). Partageant l'avis de Jérémie Pelletier-Gagnon, nous notons à ce stade une nécessité pour la recherche académique de clarifier les fondements historiques et structurels de la catégorie « jeu de rôle » pour pouvoir l'aborder et la convoquer plus efficacement dans nos travaux.

réflétée par diverses statistiques, généralement de force, de dextérité, de charisme et ainsi de suite. Un jeu de tir à la première personne qui offre quelques choix d'évolution est dit avoir des éléments de *role-playing* [traduction personnelle]. (DORMANS, 2006.)

Ces « choix d'évolution » se déroulent au sein d'une interface convoquant le motif de la feuille de personnage. La remarque de Dormans nous invite principalement à considérer les phénomènes de dispersion exponentielle de ces « éléments de *role-playing* » dans la pratique ludique. Ainsi, on pourrait également citer la quantité de plus en plus importante de jeux de société (ou jeux de plateau) grand public qui mobilisent eux aussi ces éléments ludiques, regroupés sur des feuilles de personnage. Il ne fait aucun doute que la pratique du jeu de rôle, telle qu'elle a émergé historiquement à partir du jeu stratégique de figurines, prolonge cette filiation en parallèle de l'expansion industrielle du jeu de société du début du XXI^e siècle. N'oublions pas non plus le format particulièrement populaire dans les années 1980-1990 du livre-jeu (parfois nommé *Livre dont vous êtes le héros*) qui intègre également habituellement le motif de la feuille de personnage comme le montre à titre d'exemple les *Feuille d'Aventure* et *Feuille de Combat* que l'on trouve dès le début de *La Vengeance du Ninja* (1985, pp. 12-13), après quatre pages de présentation de son univers fictionnel (voir fig. 4).

Feuille d'Aventure

HABILETE

Coup de poing 0

Coup de pied 0

Mise à terre 0

Points de Destin 0

Force Intérieure 5

Endurance 20

SHURIKENS

Costume Ninja

Tuba

Manches de Métal

Garrot

Poudre Eclair

Silex & Amadou

Poisson-Araignée

Sang du dieu Nil

NOTES

OBJETS PARTICULIERS

Feuille de Combat

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Adversaire :

Endurance :

Figure 4. Pages 12-13 du livre-jeu *La Vengeance du Ninja* (1985).

La feuille de personnage constitue selon nous le motif systémique permettant de donner à un jeu un référent ou une tonalité *jeu de rôle* très facilement identifiable. En d'autres termes, ce serait le marqueur générique le plus évident et distinctif. De plus, puisqu'il s'agit d'un élément fondamental de médiation des règles et d'indication du type de représentation statistique de l'univers fictionnel (CAÏRA, 2007, p. 222), le motif *doit* être rendu accessible aux joueuses lors de l'expérience ludique pour opérer. C'est donc un élément visible ou visibilisé (que l'on donne à voir), au contraire des tirages aléatoires et des conditions de réussite, dissimulés au regard de la joueuse dans le cas du code d'un jeu vidéo. De plus, l'ajout d'une dimension aléatoire (habituellement en lien avec des lancers de dés) n'est en aucun cas constitutif et obligatoire dans la mise en place d'un système intégrant une feuille de personnage. Par exemple, le système créé par Erick Wujcik dans le jeu de rôle sur table *Amber: Diceless Role-Playing* (1991) repose sur une mécanique de mise aux enchères lors de la séquence de création des personnages, garantissant que chaque avatar ait des compétences différentes¹¹. Aucun jet de dés n'est ensuite demandé et la résolution des actions procède par un échange cocréatif avec la meneuse de la partie et une comparaison simple des statistiques de chaque personnage impliqué. *Nobilis* (1999) de Jenna K. Moran propose également un système dénué de dés, mais qui fonctionne sur la gestion d'une réserve limitée de ressources, représentées par des jetons, qu'il est possible d'investir en vue de la réussite d'une action. La convocation de ces exemples singuliers de divers systèmes de jeux de rôle nous amène par ailleurs à préciser à ce stade que nous avons conscience du caractère potentiellement réducteur que notre approche peut avoir face à la diversité des propositions et expérimentations ludiques actuelles. En portant notre regard uniquement sur les jeux qui intègrent des feuilles de personnage, nous mettons de côté un pan important des formes actuelles du jeu de rôle, qui se redéfinit en particulier depuis le début du XXI^e siècle : système sans meneuse de jeu qui met l'accent sur la narration partagée, dimension physique plutôt que statistique du jeu de rôle grandeur nature, description succincte du personnage (nom-occupation-traits) à la place d'une feuille de personnage, etc. En aucun cas l'intégralité des jeux de rôle sur table n'inclut une feuille de personnage. Si ce motif est récurrent dans les jeux communément catégorisés comme « jeux de rôle », il n'est pas indispensable pour qu'un jeu soit décrit comme tel. Notre approche se structure autour de la forme *dominante*, mais nullement exclusive, des pratiques. Nous proposons

11. On citera également, du côté de la scène francophone, le jeu *Alienoids* de Jérémie Le Gall, publié sous l'alias Solo en 1992. *Alienoids* propose une variante de jeu qui se débarrasse intégralement des dés, tout en maintenant une création de personnages basée sur une répartition de points dans différentes compétences indiquées sur une feuille de personnage.

de nous limiter aux jeux de rôle qui mobilisent la feuille de personnage sous forme d'encodage statistique visible¹². Cependant, notons que ce cadre n'exclut pas d'y inclure des variations singulières des usages communs du motif. Par exemple, la feuille de personnage n'est pas forcément attribuée à une seule joueuse. Dans le jeu de romance *Breaking the Ice* (2005) d'Emily Care Boss, les feuilles de personnage sont partagées par les deux joueuses interprétant les premiers rendez-vous d'un couple. Dans *Hurléments : le Jeu de l'Initié* (1989) de Valérie et Jean-Luc Bizien, les feuilles de personnage sont manipulées par et posées devant la meneuse de jeu plutôt que devant les participantes. Côté jeu vidéo, c'est l'une des modalités ludiques habituelles du jeu de rôle sur écran, où elle consiste à interpréter un groupe de personnages — chacun doté de sa propre feuille — plutôt qu'un seul individu.

Dans l'expérience ludique, la feuille de personnage occupe des rôles d'interface, de mécanique de jeu, de vecteur narratif, ou encore d'élément de bureautique. Ces rôles et la diversité des usages ont évolué dans le temps et conduit à sa dispersion au-delà de la table de jeu, notamment vers les jeux de rôle sur écran, mais aussi de manière plus vaste vers d'autres types de jeux vidéo où l'on retrouve ce motif, parfois tel quel, parfois de manière détournée. Dès lors nous nous interrogerons dans la suite de ce texte sur les fonctions que prennent les feuilles de personnage dans les productions vidéo-ludiques diverses où elles apparaissent. Nous chercherons à savoir ce que la dissémination de ce motif signifie quant à nos tendances à appréhender un individu-avatar et ses interactions avec le monde (fictionnel) par le prisme des statistiques et des tableurs. Pour terminer, en partant du motif ludique de la feuille de personnage, que dire de notre rapport aux variables, aux nombres, à la donnée, au code, plus globalement au monde numérique, voire numérisé?

3. TRADUIRE, SIMPLIFIER, MODÉLISER, COMMUNIQUER

Sur une feuille de personnage, les variables qualitatives décrivent des attributs en utilisant le langage et en se rapportant soit à l'univers du jeu, soit à des indicateurs issus d'une culture commune (humaine, elfe, guerrière, magicienne, etc.). Nous ne développerons pas cet aspect-là, qui existe facilement au-delà des jeux comprenant des feuilles de personnage. Nous nous focaliserons sur la présence récurrente de nombreuses variables numériques, faisant parfois des feuilles de personnage des *tableaux de bord* statistiques. Ces variables quantifient certaines caractéristiques des personnages et permettent en premier lieu à la meneuse ou à l'ordinateur

12. L'effort encyclopédique communautaire du site Guide du rôliste galactique (GROG) a conduit à l'élaboration d'une liste récapitulative des modèles de système de règles développés à travers l'histoire du jeu de rôle sur table.

de *calculer* les résultats d'une action sur la base des règles du jeu et, le plus souvent, d'une forme contrôlée ou non d'aléatoire. Elles servent également à décrire le personnage par un moyen autre que des mots. Comment en est-on arrivé à ce que la présentation d'indicateurs numériques, tels ceux composant les feuilles de personnage, deviennent si bien acceptée qu'elle se dissémine dans bon nombre de jeux populaires, au point que des indicateurs deviennent eux-mêmes le centre du propos tels que, hors jeux de rôle, dans certaines simulations sportives¹³? Que permettent-ils d'exprimer? Et que tirer comme conclusion, en observant les diverses utilisations et mises en scène d'indicateurs numériques en jeu, dans les feuilles de personnages ou dans des déclinaisons de ce motif, de notre rapport aux nombres et à toutes choses numériques pour *décrire* des univers fictionnels?

Les nombres comme grandeurs, qu'ils soient valeurs ou quantités, ont été présents de tout temps dans notre société pour décrire qui nous sommes : quel est le capital de l'une, la dot de l'une, le nombre de têtes de bétail en sa possession, etc. Les nombres servent à décrire et appréhender des situations, mais ils permettent surtout de résoudre ces situations en comparant les grandeurs entre elles. L'origine des indicateurs quantifiés dans les productions ludiques remonte à la seconde génération des jeux de simulation militaire¹⁴. Il s'agissait alors, dès la fin du XVIII^e siècle, sur un plateau de jeu quadrillé représentant un terrain réel, avec ses obstacles, de manœuvrer et de s'affronter conformément au déroulement dans la réalité de ce type de conflit dans le but de conquérir une position dans la zone adverse. Déjà, il s'agissait de représenter la réalité sous la forme d'un modèle intégrant ses règles. Parmi les objets ludiques historiques ayant recours à des variables numériques dans leurs systèmes de jeu, on trouve également des jeux de société de simulation sportive, en particulier traitant du baseball¹⁵ :

On observe clairement en quoi ce type de jeux [les jeux sur le thème du baseball] a beaucoup en commun avec *Donjons et Dragons* [D&D] et les jeux de rôle sur écran. Tout d'abord, il y a l'effort d'utilisation des dés et des statistiques pour modéliser de manière plus réaliste des histoires

13. Citons par exemple les séries (mises à jour chaque année avec des données actualisées) *Football Manager* (2004-2019, SEGA), *Eastside Hockey Manager* (2001-2015, SEGA), *Pro Cycling Manager* (2001-2018, Focus; 2019 Bigben Interactive; 2020, Nacon) et *Out of the Park Baseball* (1999-2020, Sports Interactive). Cette situation est également particulièrement visible dans certains jeux incrémentaux (*clicker games*) où il s'agit de cliquer sur des boutons, voire de laisser fonctionner une application pour augmenter un capital, seule variable présente en jeu. On retrouve également un système similaire dans des puzzles à base de nombres, comme *2048* (2014, Gabriele Cirulli) ou le *sudoku*.

14. Aussi connus sous les termes « jeux de guerre » (*wargames*). Voir CAFFREY Jr., 2019, p. 14.

15. Un sport qui fut lui-même très tôt abordé à travers des modèles statistiques.

fantastiques [*fantasies*], qu'il s'agisse d'évènements sportifs imaginaires ou de batailles avec des créatures fantastiques. [...] Ces influences viennent de ce que d'aucuns considèreraient comme une source improbable : la science mathématique des statistiques. Alors que le thème des statistiques semble désespérément aride et abstrait pour beaucoup de gens, il est néanmoins à l'origine de certains des jeux les plus fascinants et les plus addictifs jamais conçus [traduction personnelle]. (BARTON, 2008, p. 15.)

Dès la feuille de personnage de *Dungeons & Dragons* (ARNESON et GYGAX, 1974), des indicateurs numériques sont présents pour permettre d'explorer les donjons (ouvrir des portes, battre des monstres, découvrir des trésors¹⁶). Il faut signaler que l'on trouve déjà des nombres dans des jeux vidéo de l'époque, par exemple dans *Pong* (1972, Atari), où ils indiquent le score. On en trouvera rapidement ailleurs pour indiquer l'écoulement du temps ou le nombre d'essais restants. Ils ne font souvent que rendre visibles des variables présentes dans le système. Des indicateurs numériques vont apparaître pour décrire les caractéristiques des personnages de jeux vidéo en parallèle au développement de l'offre de jeux de rôle, celle-ci se déroulant à l'époque de la micro-informatique, soit au moment de l'arrivée des ordinateurs dans les foyers. Mathieu Triclot suggère un lien entre ces deux phénomènes :

Si la bureautique s'apparente [...] à une « érotique du bureau », alors le jeu de rôle est son dieu, lui qui sait transformer les tableaux de chiffres en univers fantastiques, convertir les feuilles Excel en objets de désir. Aucune autre forme de jeu n'a poussé aussi loin l'amour des statistiques que le jeu de rôle occidental, lui qui apparaît sur les micro-ordinateurs exactement au même moment que le tableur. (2011.)

Une posture partagée par Evan Torner :

La popularité de *Dungeons & Dragons*, avec ses cartes de donjons quadrillées, est représentative de la prolifération de l'informatique ainsi que de l'hyper-quantification de la société dès le début des années 1970. Réussir dans *Dungeons & Dragons*, c'est parvenir à vaincre l'algorithme, à contrecarrer la puissance de l'aléatoire [traduction personnelle]. (2016, p. 152.)

Il faut noter que la construction d'un personnage de jeu vidéo reposait déjà pour de nombreux aspects sur des variables numériques (taille du personnage, vitesse de déplacement, longueur de saut, etc.)¹⁷.

16. Une formule généralement appelée « porte-monstre-trésor ».

17. À ce propos, tout l'intérêt du jeu récent *Hack 'n' Slash* (2014, Double Fine Productions) repose sur la manipulation des variables numériques des ennemis, celles-ci étant à priori invisibles, ce qui permet de décider de leurs valeurs au moment des rencontres. Il s'agit de les toucher avec une épée en forme de stick USB pour accéder en clair aux statistiques

Pour intégrer un personnage dans l'environnement où le jeu prend place et pour qu'il puisse interagir avec celui-ci ainsi qu'avec les objets qu'il contient, il est nécessaire pour l'opérateur du jeu (meneuse ou ordinateur) de pouvoir comparer des grandeurs. Pour ceci, le système de jeu nécessite une quantification de toutes sortes d'attributs, physiques comme cognitifs, voire au-delà, pour permettre aux personnages de prendre vie. Ces variables les modélisent en décrivant de manière simplifiée un nombre de traits relativement restreints, comme le souligne Coralie David mentionnant notamment l'oubli d'un paramètre de la douleur :

À partir de là, l'impossibilité de simuler parfaitement la réalité, ou de cerner avec une totale certitude sa logique, oblige cette recomposition : les points de vie sont, sur ce point, un cas d'école : ce décompte mathématique et réglé de la santé d'un personnage (qui, bien souvent, ne prend pas en compte certains paramètres comme la douleur ou l'état psychologique) est typiquement le résultat d'un processus de reconstruction du réel qui vise à une véracité qui ne peut exister dans l'espace fictionnel [...]. (2015, p. 290.)

Au-delà de données notamment nécessaires à la mise à jour des états du jeu, le reste de la construction du personnage sera laissé aux graphistes, aux scénaristes et aux participantes de la session de jeu. Ces données quantitatives permettent ensuite à la meneuse ou à l'ordinateur de mettre à jour l'état du jeu et de mesurer les répercussions de chaque action sur le monde et sur les autres personnages. Ces nombres sont également sollicités pour mesurer la réussite ou les échecs des personnages, leur évolution en fonction du temps. Ils sont cruciaux dans la détermination de l'embranchement à suivre. L'histoire se raconte alors avec les textes, les images et les indicateurs métriques, qu'il s'agisse de décrire un personnage, de déterminer sa progression, de l'évaluer ou encore, à un niveau paratextuel, de visualiser sa progression dans l'aventure par exemple. Matt Barton revient sur le rôle central des indicateurs numériques dans son ouvrage consacré à l'histoire des jeux de rôle sur écran :

Nuances mises à part, tous les jeux de rôle¹⁸ fantastiques nécessitent un système de règles basé sur des statistiques pour offrir une structure complétant le jeu de scène [*playacting*] et l'imagination [*make-believe*] ; sans elles, le jeu semblerait désespérément arbitraire et probablement peu amusant à jouer. Ce que nous verrons au cours de cette histoire des jeux de

de leurs feuilles de personnages. D'éléments cachés dans le code, ces indicateurs numériques invisibles sont devenus des éléments ludiques mis en scène dans le déroulement de l'expérience de jeu. En 2014, plus de quarante ans après l'apparition du premier jeu de rôle, on fait confiance au public et à son capital (vidéo)ludique pour comprendre l'intérêt d'une telle démarche et apprécier de pouvoir devenir joueuse-reprogrammeuse de jeu vidéo.

18. Les auteurs ont des réserves sur l'aspect catégorique de cette assertion.

rôle sur écran, c'est cette tension entre les mathématiques et la narration, certains jeux cachant à la joueuse la plupart des mathématiques, tandis que d'autres les mettent au premier plan [traduction personnelle]. (2008, p. 22.)

Ce n'est pas un hasard si les nombres sont souvent un élément central des systèmes de jeu : les langages de programmation intègrent de nombreux outils de gestion des nombres, entiers ou réels, sans parler du niveau le plus bas des machines informatiques, où la représentation binaire des opérations permet à l'ordinateur de mettre à jour les états du jeu. En jeu, nos personnages sont donc quantifiés de plusieurs manières :

- par des variables affichées dans la feuille de personnage ;
- par des représentations graphiques, orales ou dessinées ;
- via les informations renvoyées à la joueuse lorsque le personnage interagit avec l'univers (dynamiques de jeu).

Les variables et les nombres servent à modéliser un monde et ses règles en se reposant sur des traits principaux, mais aussi en réduisant un univers qui devrait être aussi complexe que le nôtre à un nombre (si possible) minimal de variables permettant à l'univers de jeu d'exister et de fonctionner. À ce stade, les choix ne sont pas anodins : « 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 les personnages » (CAÏRA, 2007, p. 222). Les nombres vont déterminer des traits centraux des personnages, des combats ou de l'univers fictionnel en jeu et sont l'occasion de fournir à sa création une signature, pour des raisons économiques (se diversifier), mais aussi pour des raisons politiques (véhiculer des valeurs importantes).

L'ambition autour de l'élaboration de feuilles de personnages est d'inscrire sa création comme un modèle (crédible) d'un univers fictionnel afin que la feuille de personnage puisse alors agir en médiatrice. Il existe cependant des contrexemples à l'idée d'avoir des modèles collant au plus près à la réalité. *QWOP* (2008, Bennett Foddy) propose de faire courir un athlète en collant à ses gestes. En effet, quatre boutons activant ses deux hanches et ses deux genoux sont disponibles, pour un résultat étonnamment complexe. Nul jeu en dehors de la réalité virtuelle ne demande de déplacer un personnage en activant chacun de ses membres séparément. Généralement, il s'agit de presser la croix directionnelle ou un joystick et tout le corps suit. Les jeux vidéo, sous de nombreuses formes, doivent simplifier le monde. Ils le font grâce à une quantification de toutes les propriétés signifiantes. En cela, la feuille de personnage offre un aperçu des traits d'un univers fictionnel donné, ainsi qu'une cartographie des possibilités d'actions dans ledit univers.

À partir de là, et à partir de leur inclusion en jeu, nous observons une dissémination de l'usage de variables quantitatives — et, évidemment, leur détournement — qu'il s'agisse de vouloir contourner l'usage des nombres, de les utiliser dans d'autres contextes, de les utiliser pour coller de manière réaliste au monde ou encore d'exploiter leur impact sur le public, souvent dans un combat où les règles permettant de calculer la résolution des attaques et des coups de défense ne sont pas connues des joueuses, ce qui n'empêchera pas de nombreux jeux d'afficher pléthore de nombres à l'écran en plein combat¹⁹. Dans son livre *Basics of Game Design*, Michael E. Moore constate à ce propos que :

De nombreux jeux complexes utilisent certains types de nombres pour présenter des informations importantes aux joueuses [...] Dans la plupart des cas, les nombres doivent être relativement peu élevés et faciles à comprendre d'un seul coup d'œil. Si les nombres présentés aux joueuses atteignent des milliers ou des millions, il leur faut du temps pour les analyser et comprendre ce qui se passe et ce qu'il faut faire ensuite. Il est également difficile pour la joueuse d'avoir trop de nombres à traiter à la fois, de sorte qu'un écran d'interface rempli de nombreux champs pleins de nombres différents peut ressembler davantage à une feuille de calcul Excel qu'à un écran de jeu. De même, alors que de plus en plus de jeux de rôle sur écran gèrent les combats en temps réel (plutôt qu'au tour par tour), il peut être déroutant pour la joueuse de voir une multitude de chiffres défiler à l'écran au fur et à mesure que les attaques sont résolues [traduction personnelle]. (2011, p. 45.)

L'apparition frénétique de nombres à l'écran, en particulier superposés au monstre à abattre, porte une charge esthétique : la présentation de ces nombres, leur forme et leur fréquence d'apparition sont généralement plus importantes que leurs grandeurs (dont on pourrait penser, avec un soupçon de mauvaise foi, qu'elles sont aléatoires). L'objectif est de ressentir les impacts, de recevoir une gratification immédiate pour les coups portés et de faire monter la tension en simulant plus d'actions dans le jeu vidéo qu'une meneuse de jeu de rôle sur table ne parviendrait à gérer dans le même laps de temps. Les nombres traduisent une surenchère de puissance qui se veut encourageante. Les nombres, « arides et abstraits » selon les mots de Matt Barton (2008), trouvent un nouveau sens dans cette situation. Ils sont réinterprétés en objets de valorisation et de gratification. Leur apparence cryptique tourne à leur avantage et leur profusion, savamment mise en scène, devient alors symbole de succès (et de richesse) sur le terrain pour la joueuse.

19. Les exemples sont nombreux. Parmi les jeux récents, nous pouvons citer : *Diablo III* (2012, Activision Blizzard), *Final Fantasy XIII* (2013, Square Enix), *Final Fantasy XV* (2018, Square Enix), *Monster Hunter: World* (2018, Capcom) ou *Xenoblade Chronicles* (2010, Nintendo).

La feuille de personnages en tant que médiateur ludique nous préparerait donc à l'idée de réduire nos expériences, sensations et réactions à des données chiffrables, à nous *autoquantifier*. Par leur omniprésence, d'abord dans les jeux de rôle, ensuite dans de nombreux autres genres vidéoludiques, les indicateurs numériques feraient autorité pour décrire des personnes, une tendance que l'on observe aujourd'hui à travers la course au nombre d'abonnées qui se pratique sur certains services de médias sociaux ou, plus morbide, que l'on observe dans le système liberticide de *crédits sociaux* mis en place en Chine et visant à trier la population à partir d'un score déterminé sur la base de leur exemplarité en regard d'une série de critères mis en place par le gouvernement chinois.

La feuille de personnage, telle que nous l'avons définie, porte ainsi en elle deux composantes emblématiques — la fonction d'interface et le recours à l'autorité, rarement remise en question, du nombre affiché — de notre époque fortement influencée par les innovations informatiques et logicielles. En 2006, Alexander R. Galloway arrivait à une conclusion similaire sur la pratique du jeu vidéo, esquissant depuis un autre point de départ la raison (peut-être) pour laquelle le motif de la feuille de personnage était devenu ubiquitaire :

Les mêmes modulations quantitatives et évaluations numériques requises par la nouvelle travailleuse de l'information sont ainsi observées dans un éventail éblouissant de nouveaux phénomènes culturels, de la culture du *sampling* [*cut-up sampling culture*] du hip-hop aux courbes de calcul de la conception architecturale assistée par ordinateur. Bref, vivre aujourd'hui, c'est savoir utiliser les menus. Les actes de configuration dans les jeux vidéo ne sont qu'une note de bas de page au sein de cette transformation générale [traduction personnelle]. (2006, p. 17.)

La dispersion de l'élément ludique de la feuille de personnage est l'indice d'un ensemble plus vaste et plus abstrait. Elle constitue l'expression particulière d'une préoccupation propre à la nature humaine, de notre besoin de quantifier notre expérience du monde et des individus, d'appivoiser l'immensité et la complexité de ce qui nous entoure et de ce que l'on est *par le nombre*, de proposer un modèle mathématique de lecture du monde, fictionnel ou pas. Elle témoigne d'un changement de paradigme fort, exprimé par les évolutions de la bureautique et par l'apparition de nouveaux dispositifs techniques offerts au grand public.

Le motif ludique fonctionne en fil conducteur. Il nous guide dans un corpus de productions médiatiques, étendu dans le temps, dispersé dans de multiples formes. Ici, la feuille de personnage est traditionnellement associée au genre du jeu de rôle. Mais, au vu de ses attributs et de ses fonctions, on la remarque à de nombreux endroits, alors qu'elle peut aussi disparaître dans

le jeu de rôle, genre auquel elle est traditionnellement associée. Le motif permet de s'affranchir de la compartimentation en genres, mais également des frontières entre les disciplines. C'est ce que, dans le champ littéraire, le comparatiste belge Raymond Trousson appelle de ses vœux lorsqu'il voit dans l'approche par le motif et le thème une manière d'exclure « le cloisonnement stérile entre les époques littéraires et entre les littératures, entre la littérature et les autres arts [...] [, de] constituer un excellent terrain de rencontre et [de] favoriser un œcuménisme des disciplines, trop souvent schismatiques » (1981, p. 122). Le même espoir mérite d'être partagé dans le domaine des études du jeu, en particulier du jeu de rôle. À ce titre, l'élément ludique observé au prisme du motif nous semble être un moyen pertinent pour la construction de corpus cohérents et transmédiateurs : motifs du pion ou de la figurine, des ressources naturelles ou monétaires, etc. Ici, la poursuite d'un motif feuille de personnage permettant de décrire des avatars (souvent humains) à travers des indicateurs numériques nous a permis de construire une réflexion et d'élaborer des conclusions communes à des productions vidéoludiques pourtant de prime abord distantes, mais partageant un langage symbolique (les variables quantitatives) et une série de codes (par exemple, l'avalanche de données affichées). Nous espérons que l'approche par le motif permettra des *crossovers* ambitieux.

LUDOGRAPHIE

2048, 2014, Gabriele Cirulli.

Diablo III, 2012, Blizzard.

Divinity: Original Sin 2, 2017, Larian Studios.

Eastside Hockey Manager [série], 2001-2015, SEGA.

Final Fantasy XIII, 2013, Square Enix.

Final Fantasy XV, 2018, Square Enix.

Football Manager [série], 2004-2019, SEGA.

Grand Theft Auto V, 2013, Rockstar.

Hack 'n' Slash, 2014, Double Fine Productions.

Monster Hunter: World, 2018, Capcom.

Out of the Park Baseball [série], 1999-2020, Sports Interactive.

Pong, 1972, Atari.

Pro Cycling Manager [série], 2001-2018, Focus.

Pro Cycling Manager, 2019, Bigben Interactive.

Pro Cycling Manager, 2020, Nacon.

QWOP, 2008, Bennett Foddy.

VAMPIRE: The Masquerade – Bloodlines, 2004, Troika Games.

Xenoblade Chronicles, 2010, Nintendo.

BIBLIOGRAPHIE

ALTMAN, Rick, 1999, *Film/Genre*, Londres, British Film Institute Publishing.

ANDREW, Jason, BERGSTRÖM, Karl, *et al.*, [1991] 2018, *VAMPIRE: The Masquerade* (5^e éd.), Londres, Modiphius.

ARNESON, Dave et GYGAX, Gary, 1974, *Dungeons & Dragons. Rules for Fantastic Medieval Wargames. Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures. The Underworld & Wilderness Adventures*, Lake Geneva, Wisconsin, Tactical Studies Rules.

ARSENAULT, Dominic, 2011, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Thèse de doctorat, Université de Montréal.

BARTON, Matt, 2008, *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, Natick, Massachusetts, A.K. Peters.

BIZIEN, Valérie et BIZIEN, Jean-Luc, 1989, *Hurlements : le jeu de l'initié*, Morestel, Dragon Radieux.

BOLTER, Jay David et GRUSIN, Richard, 1999, *Remediation, Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

BORGSTROM, Rebecca Sean (aka Jenna Katerin Moran), 1999, *Nobilis*, Tulsa, Pharos Press.

BOSS, Emily Care, *Breaking the Ice*, 2005, Greenfield, Massachusetts, Black & Green Games.

BRUNEL, Pierre, PICHOS, Claude et ROUSSEAU, André-Michel, 1983, *Qu'est-ce que la littérature comparée?*, Paris, Armand Colin.

CAFFREY Jr., Matthew B., 2019, *On Wargaming: How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future*, Newport, Rhode Island, Naval War College Press.

CAÏRA, Olivier, 2007, *Jeux de rôle. Les Forges de la fiction*, Paris, CNRS éditions.

CRAWFORD, Jeremy, MEARLS, Mike, et PERKINS, Christopher, 2014, *Dungeons & Dragons* (5^e éd.), Renton (Washington), Wizards of the Coast.

DAVID, Coralie, 2015, *Le Jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, Thèse de doctorat, Université Sorbonne Paris Cité.

- DORMANS, Joris, 2006, « On the Role of the Die: A Brief Ludologic Study of Pen-and-Paper Roleplaying Games and their Rules », in *Game Studies*, vol. VI, n° 1, <https://tinyurl.com/r5dtr588> (consulté le 24 mars 2021).
- GALLOWAY, Alexander R., 2006, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis (Minnesota), University of Minnesota Press.
- GLEDHILL, Christine, 2000, « Rethinking genre », in Christine Gledhill et Linda Williams (éd.), *Reinventing Film Studies*, Londres, Arnold, pp. 221-243.
- MOINE, Raphaëlle, 2002, *Les Genres du cinéma*, Paris, Nathan.
- MOORE, Michael E., 2011, *Basics of Game Design*, Pittsburgh (Pennsylvanie), Carnegie Mellon ETC Press.
- PELLETIER-GAGNON, Jérémie, 2018, « “Very Much Like any Other Japanese RPG You’ve Ever Played”: Using Undirected Topic Modeling to Examine the Evolution of JRPGs’ Presence in Anglophone Web Publications », in *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. X, n° 2, pp. 135-148.
- SCHAEFFER, Jean-Marie, 1989, *Qu’est-ce qu’un genre littéraire?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique ».
- SMITH, Mark et THOMSON, Jamie, [1985] 1987, *La Vengeance du Ninja – La Voie du Tigre/1*, Paris, Gallimard, coll. « Folio junior – un livre dont vous êtes le héros ».
- SOLO [LE GALL, Jérémie], 1992, *Alienoids*, Caen, Éditions de la Lune-Sang.
- TORNER, Evan, 2016, « Uncertainty in Analog Role-Playing Games », in Aaron Trammell, Evan Torner, et Emma Leigh Waldron (éd.) *Analog Game Studies*, vol. I, Pittsburgh (Pennsylvanie), Carnegie Mellon ETC Press, pp. 137-156.
- TRICLOT, Mathieu, 2011, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, coll. « Zones », aussi disponible sur <https://tinyurl.com/d8cfzhux> (consulté le 26 mars 2021).
- TROUSSON, Raymond, 1981, *Thèmes et mythes. Questions de méthode*, Bruxelles, Éditions de l’université de Bruxelles.
- WUJCIK, Erick, 1991, *Amber: Diceless Role-Playing*, Détroit (Michigan), Phage Press.

SOURCES AUDIOVISUELLES

- Larian Studios, 2017, *Divinity: Original Sin 2 Game Master Mode hosted by Matt Mercer*, <https://tinyurl.com/4z8dph6t> (consulté le 24 mars 2021).
- D&D Beyond, 2020, *D&D Beyond Player App – Now Available!*, <https://tinyurl.com/e6w8y4> (consulté le 24 mars 2021).

SITES

Board Game Arena, <https://tinyurl.com/4j6hwx3k> (consulté le 25 mars 2021).

Critical Role, <https://tinyurl.com/my4wexa8> (consulté le 25 mars 2021).

Fantasy Grounds, <https://tinyurl.com/mt99ct7m> (consulté le 25 mars 2021).

FiveM, <https://tinyurl.com/uf3kt8wf> (consulté le 25 mars 2021).

Guide du rôliste intergalactique, <http://www.legrog.org/systemes> (consulté le 25 mars 2021).

Roll20, <https://tinyurl.com/bwtnfbd3> (consulté le 25 mars 2021).

Tabletopia, <https://tinyurl.com/4f368yr5> (consulté le 25 mars 2021).