

Le Paysage de l'*actual play* en France

MENANT Julien[†], YAMAMOTO Kohsuke[†], SOGA Chiaki[†]

概要

この論文では枠組みを限定し、フランスで実践されている「アクチュアルプレイ」（日本ではリプレイと呼ばれることが多い）について考察する。実際、フランスではテーブルトークロールプレイングゲーム（TRPG）の新たな黄金時代が始まっているように思われ、アクチュアルプレイは過去20年でほぼ絶滅していた余暇活動としてのTRPGの回帰の要因の一つとなっている。フランスにおけるアクチュアルプレイ現象を語るために、本論ではまずメディアにおけるその扱いから始める。というのも、この実践は約5年前から始まっているにも関わらず、重要となりはじめたのは2年前にすぎないからである。次に、形式によっても内容によっても異なるアクチュアルプレイの提供の仕方の多様性について考察する。最後に、フランス語圏でのアクチュアルプレイの実際の影響力を検討するために、YouTube上で最も人気のある、あるいは最も言及されているアクチュアルプレイの視聴回数を分析することによって、TRPGのプレイヤーであろうとなかろうと視聴者によってどのようにアクチュアルプレイが認識されているかを浮き彫りにする。

Keywords : globalisation, glocalisation, *actual play*, jeu de rôle sur table, culture ludique

Introduction

Pour R. CAILLOIS, les jeux sont largement dépendants des cultures où ils sont pratiqués (CAILLOIS 2009 : 102). Cependant, à une époque où les jeux vidéo et les jeux de société font l'objet non plus seulement d'une pratique mais également d'un spectacle – on capte puis retransmet des parties jouées – on peut légitimement se demander si ces contenus périphériques au jeu lui-même ne risquent pas d'homogénéiser les pratiques ludiques et d'imposer une manière de jouer universelle aux jeux qu'ils présentent. Une des conséquences de la mondialisation serait donc d'uniformiser les manières de jouer en rendant facilement accessibles les jeux issus de

[†] 大阪産業大学 国際学部国際学科

草稿提出日 11月30日

最終原稿提出日 12月18日

différentes régions, mais aussi en proposant des manières de jouer qui se prêtent particulièrement au spectacle sur les plateformes de streaming comme Twitch. Or, si les technocultures accélèrent « la circulation de produits, d'idées, de représentations et d'imaginaires », pour S. OCTOBRE, elles favorisent aussi le développement d'une globalisation multi-polaire et l'appropriation locale des contenus internationaux (Octobre 2019 : §.18).

Parmi ces technocultures, nous nous intéresserons ici à la pratique émergente de l'*actual play*. Apparue depuis quelques années et rendue possible par le faible coût des outils numériques et l'accès aisé à la production et la circulation des contenus (OCTOBRE, *ibid.* : § 5), celle-ci consiste à capter et à diffuser sur Internet des parties de jeu de rôle sur table afin de les proposer au public comme un spectacle. Notre intention sera d'étudier la manière dont deux territoires très éloignés aussi bien géographiquement que culturellement s'approprient et perçoivent cette pratique. Cette comparaison nous permettra de dire si les *actual plays* provoquent une convergence des pratiques dans le loisir qu'est le jeu de rôle et/ou d'examiner quelles réponses locales sont données à cette pratique internationale.

Dans le cadre plus restreint de cette communication, nous étudierons l'*actual play* tel qu'il est pratiqué en France. En effet, la France semble connaître un nouvel âge d'or du jeu de rôle sur table et l'*actual play* pourrait être un des facteurs de ce retour d'un loisir « maintenu artificiellement en vie pendant presque deux décennies sous l'assistance de quelques poignées de passionnés » (BERJOAN et alii 2019d : 1). Pour décrire le phénomène de l'*actual play* en France, nous commencerons par aborder le traitement médiatique dont il a fait l'objet, car si cette pratique a commencé il y a environ cinq ans, ce n'est que depuis deux ans qu'elle semble prendre de l'importance. Ensuite, nous tâcherons de décrire et d'expliquer la variété de l'offre, différant tant par la forme que par le contenu. Enfin, nous essaierons de dégager, en analysant les vues obtenues par les *actual plays* les plus suivis et/ou mentionnés sur YouTube, la manière dont il est effectivement perçu par le public amateur de jeu de rôle ou non afin d'examiner l'impact réel que la pratique aurait sur le territoire français.

Remarques préliminaires

Cette communication parle d'une pratique dérivée du jeu de rôle sur table mais elle n'a pas pour objet de définir ce loisir. En revanche, les nombreux exemples d'*actual plays* cités pourront constituer un bon exemple de ce que peut être le jeu de rôle sur table. Nous avons toutefois essayé de restreindre les termes techniques liés à ce loisir afin d'en faciliter la compréhension.

Pour développer notre réflexion, nous avons cherché à synthétiser des propos énoncés par les créateurs d'*actual plays* au sein de plusieurs émissions vidéo sur le sujet. Nous avons cherché à les compléter avec des revues spécialisées dans le jeu de rôle et dans la presse généraliste.

Enfin, dans notre document en annexe, nous avons choisi les quelques *actual plays* les plus cités dans l'article, mais aussi les plus populaires en nombre de vues sur la plateforme YouTube. Nous ne prétendons pas à l'exhaustivité et nous nous excusons auprès des nombreux créateurs d'*actual plays* qui ne seront pas mentionnés dans ces lignes.

Durant la rédaction, la chaîne YouTube JVTV a procédé à des changements qui suppriment certaines sources sur lesquelles s'appuyait cette étude : 1°) la série d'*actual play* « Game of Rôles », initialement sur JVTV, a migré de chaîne, or en passant sur la chaîne *Qualiter*, le nombre de vues que nous avons constatées le 11 novembre 2020 a été remis à zéro, ce qui fausse les données du tableau que nous avons élaboré en annexe pour ce programme. 2°) L'un des débats que nous citons a été lui aussi retiré de la chaîne JVTV après cette date, il s'agit de la discussion animée par FibreTigre (2019). Après ce constat, dans la mesure du possible, nous avons essayé d'en limiter les références et, le cas échéant, nous avons tenté de croiser les propos avec d'autres documents. Néanmoins, certaines informations, notamment le coût d'une émission, n'étant pas abordées dans les autres documents que nous avons étudiés, nous avons dû maintenir ces mentions.

Concernant les auteurs, nous avons choisi de présenter les patronymes en majuscules quand il s'agissait du nom officiel et en minuscules lorsqu'il s'agissait d'un pseudonyme.

Les abréviations suivantes seront utilisées (ordre alphabétique) :

D&D : Donjons & Dragons (traduction de *Dungeons & Dragons*)

FR : Feuilleton rolfphonique

GoR : Game of Rôles

JdR ou JDR : Jeu de rôle (sur table)

LBA : La Bonne Auberge

LMP : Les Mondes perdus

RnP : Rôle'n Play

ToP : Tales of Pi

1°) Le traitement médiatique de l'*actual play* en France

L'*actual play* est une pratique où une compagnie de joueurs utilise les moyens à leur disposition pour enregistrer leurs sessions de jeu de rôle et les diffuser sur Internet. L'enregistrement peut être vidéo ou seulement audio. La retransmission peut être faite en direct ou en différé selon la plateforme de diffusion utilisée¹⁾.

En 2018, cette pratique restait marginale dans la sphère rôliste²⁾. En effet, dans son article « Le JDR sur nos écrans », Arnaud PIERRE fait un constat plutôt pessimiste de la situation de l'*actual play* en France : les vidéos sont peu suivies, la chaîne dédiée à l'*actual play* la plus populaire compte environ mille cinq cents abonnés et leur accessibilité est réduite : « les vidéos sont souvent assez difficiles à suivre au-delà de quelques minutes, la faute à un montage peu dynamique, d'une longueur indigeste (avec des vidéos allant jusqu'à douze heures !) et un contenu pas vraiment orienté vers le divertissement du spectateur. » (PIERRE 2019 : 111) On pourrait penser que cela vient principalement du caractère amateur de ces propositions, mais le constat que l'auteur fait n'est pas vraiment meilleur pour les vidéos d'*actual play* de qualité plus professionnelle au moment de l'article, que ce soit celles des chaînes consacrées aux jeux vidéo ou celles de youtubeurs installés comme le Joueur du Grenier et sa série d'*actual plays* qu'est *Aventures*³⁾. Pour PIERRE, « force est de constater que si la forme

1) Nous paraphrasons la définition que donne Naetherion dans sa vidéo sur l'*actual play* (Naetherion 2019).

2) « rôliste » : adjectif désignant ce qui est relatif au jeu de rôle [sur table] (Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/r%C3%B4liste/186726>).

3) <https://www.youtube.com/watch?v=jixB1pAJMqY&list=PLWmL9Ldoef0sDNxbi5wVyvoCw>

est plus soignée, elle ne semble pas toujours refléter ce que le JdR a de meilleur. »
(*ibid.*)

Dans son article, PIERRE compare les productions françaises aux productions américaines. Il appuie son analyse principalement sur *HarmonQuest*⁴⁾, une série dirigée par Dan Harmon, qui n'est pas seulement un passionné mais un véritable professionnel. Ce dernier est connu pour être un *show runner* de programmes télévisés à succès aux États-Unis (*ibid.* : 112). Ses invités et les autres joueurs sont aussi des professionnels, ce qui fait que l'interprétation des personnages est plus juste (*ibid.* : 114). Le programme est ponctué de scènes en animation et est par ailleurs fortement édité car une vingtaine de minutes seulement est conservée en moyenne sur un enregistrement de deux heures (*ibid.*). Tout cela contribue donc à faire de cette série un véritable spectacle et non pas une simple captation de partie. Comparées à de telles productions, les tentatives françaises ne constituent qu'une pratique marginale et pèchent par leur amateurisme tant par la qualité de la production que par le traitement du sujet.

Pourtant, dès le début de l'année 2019, le traitement médiatique de l'*actual play* est différent. Le thème semble suffisamment pertinent pour qu'il soit l'objet d'une conférence lors du *Festival Au-Delà du Dragon* à Montpellier en mars⁵⁾. Quelques jours auparavant, JVTV⁶⁾ avait d'ailleurs consacré un débat sur le thème du retour du jeu de rôle sur table, où la question de l'*actual play* et de son impact sur la pratique du loisir est largement discutée (FibreTigre 2019). Or, cet éclairage médiatique semble s'inscrire dans la durée car il est aussi l'objet de discussion sur des médias qui, bien que consacrés aux jeux, ne sont pas spécifiquement liés au jeu de rôle sur table, comme Tric Trac⁷⁾, site spécialisé dans les jeux de société (COLTICE et alii 2019), ou LeStream⁸⁾, une webTV française plutôt consacrée aux jeux vidéo (Ezechiel Din Cyr 2020). Il est vrai que ces deux médias se sont intéressés assez tôt à l'*actual play*, Tric Trac en développant la série *Mashup*, commencée en 2015⁹⁾ et LeStream avec la

8uZmJR-F

4) <https://www.harmonquest.com/>

5) <https://www.facebook.com/festival.au.dela.du.dragon/>

6) WebTV du site Jeuxvideo.com

7) <https://www.trictrac.net/>

8) <https://www.lestream.fr/>

9) https://www.youtube.com/watch?v=_d0I79Q-cOo

série *Game of rôles (GoR)* en 2018¹⁰, qui reste aujourd'hui encore l'une des plus populaires.

Ce phénomène est toutefois relayé par des médias n'ayant pas directement trait aux jeux, comme le site *dcplanet.fr*, consacré aux comics américains de DC, qui a lancé un *actual play* en octobre 2020¹¹, et par d'autres médias généralistes. C'est le cas du *Feuilleton rolophonique*¹², commandé et diffusé initialement par la radio FM-plus, radio locale sur Montpellier¹³, mais surtout du *Figaro* qui y consacre un article (PAQUOT 2019) et développe même son propre programme d'*actual play* : *Premier rôle*¹⁴. De même, l'*actual play* est évoqué dans un article consacré au jeu de rôle dans *Le Point* en septembre 2019 (BLANC 2019) et l'édito de la revue rôliste *Casus Belli* souligne que le magazine de cinéma *Première* semble s'intéresser « au succès fou des *actual play* » (BERJOAN et alii 2019a).

Enfin, on peut ajouter que, comme cela a été le cas aux États-Unis, des personnalités françaises mettent en avant leur activité rôliste ou leur passé rôliste (BERJOAN et alii 2019b : 1 ; FibreTigre 2019). Ainsi, Maxime CHATTAM, écrivain à succès de thrillers¹⁵, est le parrain de *Rôle and Play* : il a participé aux premiers épisodes et revient à la table périodiquement¹⁶. Pénélope BAGIEU et Joann SFAR, auteurs de BD, s'impliquent également : la dessinatrice participe à l'émission *La Bonne Auberge* et le second a participé à la création d'un jeu de rôle dans son univers, *Monstres*, et à un

10) <https://www.youtube.com/watch?v=IIERfTDHLUI&t=8905s> Cette émission diffusée auparavant par JTV, mais celle-ci a fusionné avec LeStream en 2019 <https://fr.wikipedia.org/wiki/LeStream>.

11) <https://www.dcplanet.fr/269044-dcplanet-lance-son-podcast-jdr-dcp-adventures>

12) https://www.youtube.com/watch?v=L64aHtTIwx0&list=PLDJfQd3qVB6sbXiWrNvQSmSJ_ann-YuW

13) <http://www.radiofmplus.org/>

14) <https://video.lefigaro.fr/figaro/premier-role/>

15) <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/livres/maxime-chattam-j-ai-17-romans-quasiment-prets-27-10-2018-7929609.php>

16) Il présente ce qu'est le jeu de rôle dans l'épisode 0 de *Rôle'n Play* : <https://www.youtube.com/watch?v=S9Ngt8OJU1A&t=1s> ; il participe au premier épisode de la première saison, puis revient en début de troisième saison. Il participe également à une partie de *Chroniques Oubliées Cthulhu* <https://www.youtube.com/watch?v=MKKY00ZMB8Y&t=68s> et au live réalisé lors du Festival International des Jeux à Cannes le 22 février 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=VG3DLBzs5Yk&t=3600s>.

actual play le présentant¹⁷⁾. *Casus Belli* interviewe régulièrement dans ses pages des célébrités qui ont pratiqué ou qui pratiquent encore le jeu de rôle, comme l'écrivain Alain DAMASIO (BERJOAN et alii 2019b). Cela contribue à diffuser le jeu de rôle au-delà de sa sphère d'habitues.

Ainsi, l'*actual play* semble être passé en quelques mois d'une pratique marginale au sein d'une communauté où des enregistrements sont faits pour et par des rôlistes – sans parfois même l'ambition de viser un public autre que le cercle des joueurs de la table¹⁸⁾ – à un phénomène touchant un public bien plus large. Comment expliquer cette évolution?

2°) L'offre de l'*actual play* en France

Aujourd'hui, l'offre d'*actual play* est importante mais il est difficile d'en tracer les contours car elle est protéiforme. De fait « Magnéto rôliste », communauté francophone des créateurs et auditeurs d'*actual play* de jeu de rôle, ne propose pas moins d'une cinquantaine de chaînes ou podcasts d'*actual play* parfois aussi appelés *let's play* sur son canal Discord consacré aux émissions¹⁹⁾.

Parmi les émissions citées, celles au format vidéo sont généralement diffusées sur Twitch et/ou YouTube : une pratique courante consistant à utiliser Twitch pour le live et YouTube pour les archives (PIERRE 2019 : 112). Par exemple, *La Bonne Auberge (LBA)* permet d'abord aux spectateurs de Twitch d'assister à la partie en direct, soit des parties de quatre heures environ²⁰⁾, et ces parties sont ensuite rediffusées sous la forme d'épisodes d'une heure sur YouTube²¹⁾. Quant aux émissions proposées au format audio, elles peuvent l'être via des plateformes de podcasts comme Spotify ou Deezer, ou peuvent même simplement être hébergées par le site en question²²⁾. On voit donc

17) <https://www.youtube.com/watch?v=cyt3LFVYmdo>

18) C'est ce que raconte le créateur de la chaîne YouTube *Grimoires et tentacules (Icosaèdre 2019)*.

19) <https://discord.gg/MANd4Pz>; *Discord* est un logiciel de VoIP qui peut faire office de forum pour des communautés.

20) www.twitch.tv/labonneaubergejdr

21) https://www.youtube.com/watch?v=mPHXKH1O1KY&list=PL89MuBwGt_x3RKVYVWbDZmWwGGAObdN0v

22) *2D6+cool*, par exemple : <http://2d6pluscool.ovh/>

qu'une certaine perméabilité entre les plateformes est nécessaire. Mais c'est également le cas pour le format : *2d6+cool* et le *Feuilleton Roliphonique (FR)*, par exemple, ont fini par diffuser leurs productions audio sur YouTube, notamment pour répondre à la demande de leur communauté, en proposant leurs enregistrements accompagnés d'images fixes. En effet dans un post du 24 novembre 2017, Volsung, créateur de *2d6+cool* s'explique sur la mise à disposition de ses créations sur YouTube :

« on m'a conseillé de ne pas limiter *2d6PlusCool* à la sphère des podcasts. Difficile de nier l'omniprésence de YouTube sur la toile. Or, il semblerait que des amateurs de parties enregistrées préfèrent y assister par ce moyen, et cela même sans image. Pourquoi ne pas tenter l'expérience? »²³⁾

Inversement, les *actual plays*, même s'ils existent au format vidéo, sont souvent consommés par la simple écoute, que ce soit en lisant la vidéo dans un onglet du navigateur sans la regarder ou en écoutant le podcast audio de l'émission. FibreTigre explique d'ailleurs que celui de *GoR* fait autant d'écoutes qu'il a de vues sur YouTube (FibreTigre 2019). C'est pourquoi on peut penser que, même si le choix de la plateforme de diffusion peut impacter la création comme le dit PIERRE (*ibid.*), la perméabilité des plateformes et des formats tient surtout au besoin de toucher une audience plus large et des publics différents : il est nécessaire de faciliter l'accès aux émissions en tentant de répondre au mieux aux habitudes d'écoute ou de visionnage des spectateurs et des auditeurs.

De plus, les parties de jeu de rôle qui sont diffusées sont soit organisées avec des joueurs réunis physiquement autour d'une table, soit avec des joueurs réunis au moyen d'une table virtuelle. Il existe en effet des logiciels développés pour jouer des parties de jeu de rôle à distance. Dans un dossier consacré à ceux-ci, *Casus Belli* explique que :

« le logiciel vous fournit tous les outils nécessaires à [votre partie de JdR sur table à distance] : partage de cartes et illustrations, jets de dés (même privés), discussions écrites et orales, musique d'ambiance, sans oublier les fiches des PJ²⁴⁾,

23) <http://2d6pluscool.ovh/?s=youtube>

24) PJ : personnage-joueur, personnage incarné par un joueur par opposition aux PNJ,

la gestion des règles, même, pour certains et bien d'autres choses encore afin de simuler l'ambiance d'une table de jeu [...] Par ailleurs, il est aisé de trouver d'autres joueurs si nécessaire, la communauté étant importante sur Internet. » (BERJOAN et alii 2015b : 236)

Ainsi, alors qu'ils organisent une table ronde pour discuter de l'*actual play*, les animateurs de *LeStream* précisent rapidement qu'ils ont dû faire des choix et qu'ils ont donc privilégié les productions mettant en scène des joueurs physiquement présents autour de la table pour cette émission tout en soulignant qu'une autre émission dédiée aux productions recourant aux tables virtuelles était envisagée avant d'en citer un certain nombre pour montrer l'intérêt qui était également porté à ceux-ci (Ezechiel Din Cyr 2020). Par ailleurs, avec le confinement débuté en mars 2020, certaines productions ont dû passer aux tables virtuelles : *Rôle and Play (RnP)*, *LBA* et *Premier rôle* notamment.

Or, si ces trois *actual play* ont dû opter pour l'utilisation des tables virtuelles lors du confinement, c'est aussi parce que ce sont des productions professionnelles et qu'elles doivent répondre à une certaine régularité. *RnP* a fait le choix de prendre des acteurs comme joueurs et ces derniers touchent un cachet à chaque partie. Afin de financer l'émission, ils ont choisi de recourir au financement participatif, d'abord en janvier 2019 où 173 456 € ont été recueillis²⁵⁾ puis en janvier 2020 avec 131 552 €²⁶⁾. *Premier rôle* est à l'initiative du *Figaro* et l'animateur de *LBA* rappelle qu'elle est tenue à des résultats (Ezechiel Din Cyr 2020). *FibreTigre* et D. COLTICE expliquent dans une autre émission qu'un épisode de *RnP* ou de *GoR* coûte environ 5000 € (*FibreTigre* 2019). L'apport d'un revenu extérieur est donc une nécessité car la simple diffusion ne permet pas de générer suffisamment de revenus, quelle que soit la forme que cela puisse prendre : partenariats commerciaux, créations d'objets à l'effigie de l'émission, apports financiers de la part du public. Le caractère professionnel permet plusieurs choses : notamment des moyens techniques suffisants pour une bonne captation, un habillage visuel de qualité, l'utilisation de maquettes pour donner un attrait visuel aux scènes de

personnages non-joueur, incarnés par le meneur de jeu.

25) <https://www.gameontabletop.com/cf166/role-n-play.html>

26) <https://www.gameontabletop.com/cf307/role-n-play-2-0.html>

combat et les rendre plus lisibles, voire une implication plus grande des joueurs dans la partie tant au niveau de l'interprétation des personnages que de la génération de l'intrigue. *RnP* a aussi produit deux génériques costumés et même commandé une musique d'introduction pour sa deuxième campagne en diffusion.

Mais professionnels ou pas, les diffuseurs s'interrogent sur la manière de proposer un programme qui soit plaisant à suivre pour l'auditeur ou le spectateur (Ezechiel Din Cyr 2020 ; Icosaèdre 2019). FibreTigre explique qu'il y a des choses qui sont agréables à faire autour de la table mais très pénibles à regarder pour des spectateurs, notamment les séquences d'achat d'équipement, et que ce genre de détail a dû être évalué avec des émissions test (BERJOAN et alii 2019c : 240). Cela peut avoir un impact sur le nombre de joueurs : Monsieur Phal explique que pour *Mashup*, il a choisi de ne jouer qu'avec deux joueurs parce qu'il voulait conserver un certain rythme pour que la vidéo soit acceptable pour les spectateurs (COLTICE et alii 2019). Si la dimension technique, prise de son et qualité de la vidéo, est importante, l'habillage visuel, incrustations, génériques, décor, font l'objet d'un soin particulier. L'idée est de faciliter la compréhension du spectateur. Par exemple, dans *Aventures*, les joueurs possèdent une bannière colorée qui indique à l'écran quand c'est leur tour d'agir et les joueurs font l'effort de porter des vêtements qui rappellent ces couleurs. Ainsi, le lien entre la personne qui parle et son jeton sur la carte du scénario est-il facile à retrouver pour le spectateur. Pour les combats, l'utilisation de maquettes et de figurines dans *LBA* et *RnP* facilite la compréhension de leur dimension tactique : placement, distance, zone d'effets... En matérialisant de cette manière les phases d'exploration et les scènes d'action, on permet au spectateur, surtout néophyte, de ne pas décrocher à cause de la rupture dans le rythme que celles-ci pourraient provoquer. Les jets de dés et les changements d'état font aussi souvent l'objet d'un habillage afin que le public puisse visualiser ceux-ci plus facilement, comme c'est le cas pour *RnP*, qui a choisi d'illustrer les points de vie et les points de magie des personnages-joueurs par des jetons de poker et a même fourni des petites fioles pour illustrer les potions de soins. Les spectateurs, d'un simple coup d'œil, peuvent donc deviner si les personnages sont en forme ou mal en point.

De plus, quand les créateurs d'*actual play* sont interrogés, il apparaît clair que le choix de l'univers de fiction présenté est mûrement réfléchi. *RnP* a choisi de faire jouer

dans un cadre fantasy et il y a à cela plusieurs raisons : tout d'abord, Julien DUTEL, le meneur de jeu, connaissait bien le jeu *Héros et Dragons* pour avoir travaillé à sa conception et élaboré un univers de campagne²⁷⁾ ; de plus, il ajoute que la fantasy s'est beaucoup popularisée depuis les années 2000 : les adaptations du *Seigneur des Anneaux* au cinéma par Peter Jackson, ou encore d'*Harry Potter*, et le succès de la série télévisée *Game of Thrones* sur HBO en sont la preuve. Elle est donc capable de toucher un public plus large que dans les années quatre-vingt (Icosaèdre 2019). Au contraire, le *FR* a choisi délibérément de ne pas faire du médiéval fantastique avec la volonté de toucher un public essentiellement non rôliste et de rompre avec la vision stéréotypée que ce public pourrait avoir du jeu de rôle. Le choix d'univers plus réalistes, comme la France de 1900, ou d'un genre fictionnel peu associé au jeu de rôle, le film noir, se sont donc respectivement imposés pour la première et la deuxième saison de l'émission (*ibid.*). Aucune licence ne s'impose donc vraiment dans le paysage car même si les plus grosses émissions francophones d'*actual play* se passent dans un cadre fantasy comme c'est le cas pour *Aventures du Joueur du Grenier*, *Héros et Dragons* pour *RnP*, *Donjons et Dragons (D&D)* pour *LBA*, *Aria* pour *GoR*, pour ne citer qu'eux, il faut ajouter que, mis à part *LBA*, toutes ces émissions proposent également d'autres univers de jeu que ce soit sous forme de campagne ou de scénarios indépendants. De plus, dans une interview accordée à *Casus Belli*, Lucien MAINE, le meneur de *LBA*, exprime son envie de faire des parties ponctuelles dans d'autres univers (BERJOAN et alii 2020 : 247).

Enfin, parallèlement au choix de l'univers de jeu, se pose la question du type de récit qu'on veut mettre en scène. Cela peut tenir d'abord au goût des joueurs autour de la table : dans *Tales of Pi (ToP)*, les créateurs ont choisi de reproduire ce qu'était leur pratique à la table en alternant entre histoire d'horreur et gros délire, avec l'idée de vouloir faire peur dans un premier temps et de permettre aux spectateurs comme aux joueurs de décompresser ensuite (Ezechiël Din Cyr 2020). Lucien MAINE, quant à lui, explique qu'il n'aime pas les émotions suscitées par les films d'horreur ou les récits lovecraftiens où les personnages sont condamnés à mourir ou sombrer dans la folie. Il a donc choisi *D&D* parce que ce dernier propose aux joueurs de pouvoir devenir de véritables héros qui seront capables de surmonter l'adversité (*ibid.*). C'est pourquoi, si

27) Le terme « campagne » désigne dans le jeu de rôle une suite de scénarios liés par une même intrigue.

l'on considère l'offre des parties d'*actual play*, on ne peut que noter la variété des décors proposés : du médiéval fantastique à la space opéra, du film noir au récit de super héros, du huis clos horrifique à la farce grotesque, tout type de récit semble pouvoir trouver sa place dans l'offre. D'ailleurs, pour Julien DUTEL, tout univers peut faire l'objet d'un *actual play*, il faut seulement être à l'aise avec et bien penser à la capacité de cet univers à évoquer des images mentales fortes chez les auditeurs et que les intrigues soient suffisamment prenantes (*ibid.*).

Si le public est en partie pris en compte pour le choix de l'univers où les fictions se dérouleront, il l'est aussi quand il s'agit de choisir où placer le curseur entre le jeu et l'histoire, c'est-à-dire entre les deux pôles qui constituent le jeu de rôle, le ludique et le narratif. De nombreux podcasts vont privilégier le côté narratif et essayer de faire jouer avec un système suffisamment discret pour ne pas entraver ou ralentir la narration. Or, lorsqu'on parle d'un système discret, ce sont souvent les d100 – abréviation pour dé à 100 faces – qui sont utilisés : on lance deux dés à dix faces, l'un représentant les dizaines et l'autre les unités, et on obtient un chiffre entre 1 et 100 qui peut être lu comme un pourcentage. Pi de *ToP* explique que c'est ce type de système qui l'a réconcilié avec le jeu de rôle alors que le système de *D&D* lui avait fait une très mauvaise impression : « En fait, que ce soit un pourcentage, on te dit t'as 70 en Force, pour moi c'est hyper clair de me dire : "je suis quelqu'un de plutôt fort, j'ai 70% de chance de réussir" » (Ezechiel Din Cyr 2020). Interrogé sur le système de résolution utilisé pour *Mashup*, Monsieur Phal explique que « ce sera un système le moins intrusif possible, plutôt narratif. Ce seront des d100. » (BERJOAN et alii 2015a : 31) Le système à base de dés de pourcentage apparaît donc comme le plus accessible pour les néophytes. *Aventures*, *GoR* ou *Les Mondes Perdus (LMP)* ont également recours aux dés de pourcentage. Le *FR*, quant à lui, essaie même de couper au montage la plupart des intrusions du système dans la narration afin de ressembler le plus possible aux feuilletons radiophoniques qu'il prend pour modèle (Icosaèdre 2019). En mettant en avant cet aspect narratif et en donnant à leurs fictions un côté sériel, les *actual play* peuvent ainsi retenir davantage leur public qui va s'attacher aux personnages et s'intéresser à l'intrigue proposée (COLTICE et alii 2019), voire s'attacher aux joueurs (Icosaèdre 2019). C'est pourquoi beaucoup de créateurs proposent leurs *actual plays* de manière sérielle en tentant de conserver un rythme susceptible de maintenir l'attention

des spectateurs et vont pour cela utiliser des ressorts narratifs similaires aux séries télévisées, en terminant, par exemple, un épisode par un *cliffhanger* (COLTICE et alii 2019 ; Ezechiel Din Cyr 2020) ou encore en privilégiant les interactions fortes entre les personnages-joueurs qui créent ainsi des histoires par-dessus la trame principale du scénario (COLTICE, *ibid.*). Néanmoins, B. RAMOS du *FR* insiste sur le fait que même si elle s'inspire des séries, la fiction créée lors d'une partie de jeu de rôle permet une certaine fraîcheur car les personnages incarnés par les joueurs ont des réactions moins formatées que lorsqu'elles sont écrites par un scénariste et il ajoute que, pour les comédiens qui incarnent les personnages, il peut être gratifiant d'être ceux qui font évoluer leurs personnages non pas parce que cela a été écrit, mais parce que c'est à eux de déduire la réaction de leur personnage en fonction de ce qu'ils auront vécu dans la fiction collective (Icosaèdre 2019).

Cependant, certains pensent que l'aspect ludique du jeu de rôle ne doit pas être oublié : D. COLTICE explique ainsi que chez Black Book Edition, ils défendent une vision du jeu de rôle : « 100% jeu 100% rôle » et il ajoute qu'ils essaient de « promouvoir les deux afin que chacun puisse s'y retrouver dans le loisir. » (FibreTigre 2019) Ce discours est repris par J. DUTEL²⁸⁾ qui précise qu'une partie du public de *RnP* aime suivre l'émission pour la commenter du point de vue strictement ludique, à la manière dont on peut apprécier une prestation sportive à la télé : « ils regardent comme ils regarderaient un match de foot » et il appelle cette pratique « le plaisir du commentateur » (COLTICE et alii 2019). Ce public commentera les vidéos en donnant des conseils sur les placements lors des combats, sur l'utilisation des sorts ou sur les changements à apporter lors des passages au niveau supérieur des personnages (Icosaèdre 2019). C'est pourquoi, en mettant en scène les jets de dés avec un habillage visuel ou les combats avec des maquettes et des figurines, des *actual play* font le choix d'afficher le caractère ludique de l'activité. Néanmoins, même si le système

28) Il est important ici de rappeler les liens existant entre *RnP* et Black Book Edition pour qui travaille D. COLTICE. *RnP* est un projet qui est né grâce à Black Book Edition, maison d'édition spécialisée dans le JdR, qui a investi 50 000€ pour l'émission (<https://www.gameontabletop.com/cf166/role-n-play.html>). Le jeu *Héros&Dragons* utilisé dans l'émission est d'ailleurs un jeu qu'elle a produit et la campagne de financement participatif a été aussi géré par la maison d'édition via la plateforme Game On Tabletop.

de jeu peut faire l'objet d'une vidéo à part (*Aventures, Pilule rouge, LMP*)²⁹⁾ ou d'une parenthèse dans l'émission, soit au début d'un épisode, soit pendant l'épisode (pour clarifier un point de règle précis ou présenter comment tel aspect de l'aventure sera géré, comme la navigation dans l'épisode 5 de la première saison de *GoR*), la création des personnages, étape parfois très longue pour les jeux de rôle, n'est pas intégrée à l'*actual play* en général. Les personnages seront brièvement présentés lorsqu'ils apparaîtront pour la première fois dans le récit laissant au spectateur le plaisir de la découverte. Les fiches de personnages, notant toutes les caractéristiques et informations nécessaires aux mécaniques de jeux, sont également rarement montrées. Denses, elles passent mal à l'écran et on préfère souvent n'afficher que ce qui est nécessaire à la compréhension du jet de dés concerné : caractéristiques ou compétences employées, état du personnage, etc.

Le côté ludique ne s'arrête pas là puisque certains *actual plays* essaient de permettre aux spectateurs d'interagir également avec l'histoire. C'est notamment le cas des *actual plays* qui sont diffusés en direct. *GoR* et *LMP* permettent ainsi aux spectateurs, via des sondages, de déterminer l'attitude d'un personnage que les joueurs rencontrent ou encore le type d'objet qu'ils vont découvrir dans l'endroit qu'ils explorent. FibreTigre, le meneur de jeu de *GoR*, explique d'ailleurs qu'il aime ce challenge qui le pousse à improviser avec ce que décide le tchat et que cela le replace en position de joueur (Ezechiel Din Cyr 2020). Dans *GoR* et dans *Premier Rôle*, le pseudonyme des spectateurs qui donnent un pourboire via la plateforme Twitch sert à nommer les personnages que les joueurs rencontreront (*ibid.*). Plus rare, *RnP* a aussi organisé une session de création collective de personnages pour jouer une campagne dans un cadre inspiré de Lovecraft en permettant au public, toujours via des sondages, d'intervenir sur la création des personnages en opérant des choix sur leur passé, les relations qu'ils entretiennent, leurs défauts, etc. Le public semble donc dans une posture active lorsqu'il poursuit un *actual play* et cela est confirmé quand ces prestations ont lieu devant un

29) *Aventures* Saison 01, Épisode 0 <https://www.youtube.com/watch?v=jixB1pAJMqY&list=PLWmL9Ldoef0sDNxbi5wVyvoCw8uZmJR-F>, *Pilule Rouge JdR* présente le jeu *Masques, une nouvelle génération* avant l'*actual play* proprement dit : <https://www.youtube.com/watch?v=wBRvAB0ZH88&list=PLYfswHIvE1m0nQjw-UjiTcUnC01fXiUEG&index=2> ; le podcast *Les Mondes perdus* dédie une vidéo à l'explication des règles : <https://www.youtube.com/watch?v=joW9sqDQJKY&t=207s>

public. M. Phal explique ainsi que lors de la partie de *Mashup* faite en public au Festival International des Jeux à Cannes, les spectateurs n'hésitaient pas à conseiller les joueurs sur ce qu'ils pourraient ou devraient faire (COLTICE et alii 2019). Le côté sériel permet aussi, comme c'est le cas pour les séries télévisées, de jouer à deviner ce qui se passera lors des prochains épisodes. *RnP* a notamment sur son canal Discord un « salon des théoriciens » dédié à cette pratique où les participants discutent sur ce qu'ils pensent avoir deviné ou devoir arriver par la suite³⁰. Dans une certaine mesure, ils sont donc dans une posture ludique où, parallèlement aux joueurs, ils cherchent à percer les mystères et les tenants de l'histoire. L'émission compte même aller plus loin avec sa deuxième campagne en la présentant sous la forme d'une campagne interactive où ceux qui le souhaitent, via un magazine au format PDF, pourront vivre des aventures en parallèle des personnages de l'*actual play* et dont les conséquences s'intégreront à l'histoire principale (Rôle'N Play 2020 ; Vincent 2020).

Comme nous avons pu l'observer, l'offre d'*actual play* en France est variée de par le format, le dispositif choisi, les univers joués ou encore les systèmes de jeu utilisés. Il y en a pour tous les goûts et c'est pourquoi il faut à présent examiner leur réception auprès du public. Les *actual plays* ont-ils un impact réel sur le public et la manière de jouer?

3°) La réception des *actual plays*

Nous avons examiné dans un premier temps comment l'*actual play* était passé d'une activité niche au sein d'un hobby de niche à une activité susceptible d'intéresser d'autres médias, puis nous avons décrit la variété de l'offre qui était proposée en France. À présent, il nous faut aborder la question de la réception par le public.

[Annexe]

Tout d'abord, examinons les audiences que peuvent faire les *actual plays*. Nous avons dressé un tableau avec quelques-unes des émissions les plus populaires et/ou les plus

30) <https://discord.gg/8Xv4Cep>

citées comme références dans cet article. Ce tableau ne prétend pas à une étude exhaustive des audiences de ce type de programme en France et ne prend en compte que les vues obtenues sur YouTube en novembre 2020. Or, comme nous l'avons signalé plus haut, YouTube ne reste qu'un des canaux de diffusion de ce genre d'émission : les audiences de podcasts ou de live sur Twitch ne sont pas comptabilisées ici. Malgré ces défauts, il nous semble pouvoir déterminer plusieurs choses :

La première, c'est que les *actual plays* ayant fait ou faisant le plus d'audience le sont sur des chaînes qui ne lui sont pas dédiées. Ainsi, si les premiers épisodes d'*Aventures* ont pu faire 2 millions de vues, c'est bien parce qu'ils ont été produits par un vidéaste populaire, le Joueur du Grenier, sur sa chaîne secondaire principalement dédiée aux jeux vidéo, le *Bazar du grenier*, et qu'ils avaient au casting des personnalités de la scène française du Web. Cela apparaît aussi clairement quand on regarde les audiences de *ToP* et de *GoR* : lorsqu'ils sont diffusés sur des chaînes dédiées aux jeux vidéo, ils peuvent respectivement dépasser les 400 000 et 250 000 vues, mais ils voient leur audience chuter lorsque leurs *actual plays* sont diffusés sur une chaîne dédiée. L'exception de *Réussite critique*, seule chaîne dédiée à l'*actual play* dont la meilleure audience dépasse les 360 000 vues, n'en est pas vraiment une. Son vidéaste semble bénéficier ici d'un effet de halo car il est aussi celui qui est meneur de jeu dans la série *Aventures*. Le public appréciant le programme se tournera d'autant plus facilement vers le site du meneur de jeu qu'un lien est présent dans la description des vidéos.

La deuxième chose que nous pouvons pointer, c'est la perte importante des audiences entre le premier épisode d'une série et le dernier, quelle que soit la chaîne. En examinant les chiffres des différentes chaînes d'*actual play* choisies, on peut apercevoir une perte moyenne supérieure à 75% entre les premiers épisodes et les derniers épisodes mis en ligne. Il est possible de minorer quelque peu ces chiffres en acceptant le fait que des spectateurs ayant découvert une chaîne préfèrent la consommer ensuite sur une autre plateforme, comme en podcast audio par exemple ; on pourrait aussi soutenir que les derniers épisodes ont eu un temps d'exposition moins long. Néanmoins, la perte est trop importante pour ne pas être significative. De plus, elle semble toucher tous les *actual plays* de manière sensiblement égale. Ainsi, le caractère professionnel ou non n'est pas un facteur déterminant. Par exemple, la série *Aventures* perd 72% de son audience entre le premier et le dernier épisode de sa première saison, contre 74% pour

la série *I4-18* de la chaîne Grimoires et Tentacules, 88% pour *RnP* ou 77% pour les *Cahiers de 1900* du *FR*. La longueur des séries et l'étalement de leur diffusion n'apparaissent pas non plus être un facteur déterminant : par exemple, la série « Le Gouffre » de *ToP*, série de 6 épisodes diffusés sur une semaine, a perdu 84% de son audience entre le premier et le dernier, soit à peu près autant que la troisième saison de *GoR* diffusée sur plus d'un an. La longueur des épisodes ne semble pas non plus être un critère décisif : des séries aux épisodes d'une trentaine de minutes perdent autant d'audience que celles où ils durent trois heures. Enfin, si l'utilisation d'un univers connu comme celui de *Star Wars* ou de *Harry Potter* semble avoir un certain pouvoir attractif, il ne suffit pas à conserver l'audience : la chaîne Grimoires et Tentacules a par exemple produit une série dans l'univers du *Seigneur des Anneaux* dont le premier épisode est aussi la vidéo la plus vue de la chaîne mais malgré ce choix d'univers, la série étalée sur presque trois ans accuse 95% de perte de vues en arrivant à la fin de son périple.

L'absence d'un facteur déterminant précis nous permet cependant de caractériser le comportement du spectateur moyen d'*actual play*, du moins sur YouTube : il s'agit d'un butineur. Il aime découvrir les nouveautés mais abandonne vite le visionnage si cela ne lui convient pas. Arriver en cours de saison est difficile et d'ailleurs peu d'efforts sont faits pour inclure les nouveaux spectateurs. De fait, même si *RnP* prend soin à chaque émission d'expliquer ce qu'est un *actual play* et consacre une petite séquence de rappel des événements précédents en introduction, celle précédant la session de jeu proprement dite est plutôt le lieu d'un humour de connivence avec la communauté : J. DUTEL aime à réciter le texte explicatif sur des tons ou des rythmes différents à chaque émission, or faire des exercices de style sur ce point montre clairement que l'enjeu n'est plus vraiment d'être didactique mais qu'il s'agit plutôt d'un exercice imposé avec lequel on essaie d'amuser ; les acteurs aiment plaisanter entre eux et usent du comique de répétition d'épisode en épisode, comme lorsqu'ils insistent sur les jeux de mots supposés pas drôles de l'un d'entre eux. Le spectateur découvrant un *actual play* en cours sera donc incité à revenir au premier épisode s'il veut profiter pleinement de l'expérience, mais plus la série sera longue, plus il devra rattraper d'épisodes et plus la tentation d'abonner sera forte. Or, bien que les plateformes de vidéo en streaming comme Netflix ou encore Amazon Prime aient popularisé le

« visionnage boulimique »³¹⁾ des séries, c'est-à-dire le fait de voir de manière ininterrompue plusieurs épisodes ou même des saisons complètes de séries télévisées, YouTube se prête peut-être mal à cette pratique : retrouver la série et son premier épisode demande plusieurs manipulations et des recherches, surtout comme pour *GoR* quand la série est diffusée sur plusieurs chaînes. Il ne s'agit pas seulement de cliquer sur le contenu suggéré. D'ailleurs les algorithmes de la plateforme privilégient la nouveauté et manquer le premier épisode d'un *actual play* entrainera sûrement l'omission des suivants dans les suggestions qui seront faites à l'utilisateur par la suite.

Nous venons de décrire en quoi le côté sériel d'un *actual play* pouvait constituer un obstacle, mais comme nous l'avons dit plus haut, pour les créateurs, c'est aussi le moyen de tisser un lien fort avec la communauté. Il est vrai qu'une fois la communauté acquise, elle semble suivre les créateurs dans leurs différents projets. Ainsi, FibreTigre mène-t-il ses parties de *GoR* sur 3 chaînes différentes : d'abord sur JTVTV, puis sur LeStream avant de passer récemment sur Qualiter. Or, si cette dernière ne compte que 2 500 abonnés, le programme *GoR 1979* débute à 20 000 vues. De plus, la différence entre le nombre de vues constatées pour le premier épisode de *GoR* sur la page de JTVTV (270 600) et le nombre d'abonnés (28 400) au 11 novembre 2020 pourrait s'expliquer par le fait que les abonnés de LeStream (271 000), découvrant la série en cours, reviennent sur la chaîne de diffusion originale pour voir le début des aventures. La communauté la plus fidèle est aussi celle qui pourra faire vivre l'*actual play* en le finançant. Par ailleurs, même si le nombre d'abonnés des chaînes dédiées à l'*actual play* se compte en quelques milliers, c'est bien plus que ce qu'annonçait A. PIERRE dans son article : le record des 1500 abonnés de 2018 est déjà loin.

On peut poser à présent la question de la nature du public. On pourrait en effet penser que le public auquel s'adressent les *actual plays* est essentiellement un public de rôliste, de gens qui connaissent le hobby, à la manière de ceux qui regardent les vidéos de jeux vidéo. Mais il semble qu'ils arrivent à toucher un public plus large et que cela ait un impact sur la pratique du jeu de rôle sur table. Dans l'édito du *Casus Belli* n° 29,

31) « visionnage boulimique », traduction de *binge-watching* proposé par le Ministère de la culture : <http://www.culture.fr/franceterme/result?francetermeSearchTerme=binge+watching&francetermeSearchDomaine=0&francetermeSearchSubmit=rechercher&action=search>

T. BERJOAN écrit qu'aux États-Unis 60 %³²⁾ des nouveaux joueurs viendraient au hobby par le biais de l'*actual play*. Il ajoute que pour le financement participatif de *RnP*, 20% des 2000 participants étaient « des gens totalement inconnus des radars de l'éditeur » (BERJOAN et alii 2019d : 1). T. BERJOAN précise aussi que le financement participatif pour la création du jeu de rôle *Aventures* a réuni 7000 souscripteurs, « soit trois fois plus que sur le précédent record de participants à un financement participatif en France pour la v7 de L'Appel de Cthulhu. » (*ibid.*) T. MUNIER, auteur indépendant de jeu de rôle, témoigne aussi de l'affluence d'un nouveau public lors de ses présentations (MUNIER 2018b).

Or le jeu de rôle sur table a la réputation d'être un loisir élitiste et obscur pour les néophytes (PAQUOT 2019) et les réactions quant à l'apport de l'*actual play* au loisir est également critiqué. Comme le montre le titre volontairement provocateur de la vidéo de Naetherion « L'*Actual Play* : Le Cancer du jeu de rôle ??? », le phénomène est suffisamment important pour provoquer des réactions négatives chez certains rôlistes (Naetherion 2019). Dans cette vidéo, le vidéaste relève les quatre principaux arguments de ceux n'appréciant pas cette pratique : 1°) il vaut mieux jouer que regarder jouer, argument qui rejoint la réaction de Croc, personnalité du milieu rôliste pour qui le visionnage de telles vidéos est une source d'ennui tant il y a de temps mort dans les parties (COLTICE et alii 2019) ; 2°) c'est une pratique nombriliste où les créateurs veulent surtout s'afficher et gagner en notoriété ; 3°) les productions sont de mauvaise qualité et 4°) cela peut donner de faux espoirs aux débutants, ce que le vidéaste nomme le « Mercer effect », en référence au meneur de l'émission d'*actual play* américaine *Critical Role*. T. MUNIER développe également ce point : le fait de jouer des parties en vue de les mettre en scène comme des spectacles fait qu'on va chercher à rapprocher son jeu d'un jeu d'acteur et à jouer en performance. Il cite l'exemple de *2D6+cool* qui recrute les joueurs qui l'intéressent ou encore *RnP* qui fait jouer de vrais acteurs. Bien sûr, cette pratique peut avoir un rôle didactique en montrant comment on peut jouer d'autant qu'elle rend l'*actual play* plus agréable à suivre. Toutefois, elle pourrait aussi ériger un mur en ce que le modèle souhaité est

32) Le chiffre donné par COLTICE dans le *Figaro* est légèrement différent, il dit que 40% des nouveaux joueurs de *D&D* en 2018 viendraient au hobby grâce à l'*actual play* (PAQUOT 2019).

inatteignable (MUNIER 2018b).

Cependant, la communauté rôliste semble assez ouverte. D. COLTICE et FibreTigre reviennent, il est vrai, sur le comportement élitiste de certains pionniers, ceux qui connaissaient le jeu de rôle avant la vague d'engouement actuelle et qui, à la manière de ceux du festival de musique métal le Hellfest, de la Japan Expo ou des MMORPG³³⁾, déclarent que c'était mieux avant que ça devienne populaire afin de maintenir une barrière entre eux et les nouveaux arrivants (FibreTigre 2019). Des craintes sont parfois exprimées quant aux commentaires que soulèverait le non-respect des règles d'un jeu existant, comme c'est le cas de M. Phal quand il revient sur la raison pour laquelle il a préféré ne pas utiliser un système de jeu du commerce (BERJOAN et alii 2015a : 29). Néanmoins, la communauté semble dans son ensemble plutôt bienveillante. L. MAINE explique ainsi que, concernant celle de *LBA*, « C'est vraiment une belle communauté de gens ultra-positifs, accueillants, ce ne sont pas du tout des « gatekeepers », des gens qui sont à cheval sur la règle ou sur tel ou tel truc qui a pour visée en fait d'exclure. » (BERJOAN et alii 2020 : 247). FibreTigre prend bien soin de dire que la communauté de *GoR* est très accueillante avant d'ouvrir la discussion sur les *actual plays* et il l'enjoint à rester ainsi avec les autres productions en précisant qu'il n'y a pas de concurrence entre les chaînes (Ezechiel Din Cyr 2020). L. MAINE précise par ailleurs que dans le tchat accompagnant le live de la vidéo, il y a toujours quelqu'un pour répondre aux questions de ceux qui ne connaissent pas le jeu de rôle. Dans la même émission, Pi de *ToP* souligne également la « bienveillance de la communauté » et J. DUTEL ajoute qu'il n'y a pas de frictions entre les communautés des différents programmes qui n'hésitent ni à passer d'un programme à l'autre et ni à conseiller des programmes qui leur plaisent (*ibid.*). Des efforts sont également faits par les joueurs. J. DUTEL précise par exemple que pour *RnP*, souhaitant toucher l'audience la plus large possible, il a été décidé d'être le plus inclusif possible et d'éviter les blagues à caractère sexiste ou raciste qui peuvent avoir lieu à certaines tables en privé (Icosaèdre 2019). T. MUNIER abonde dans ce sens quand il explique que ceux qui mettent en ligne les enregistrements de leurs parties doivent s'interroger sur la responsabilité des propos qu'ils tiennent autour de la table et cite notamment les

33) MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*) : jeu de rôle (vidéo) en ligne massivement multijoueur

premiers épisodes d'*Aventures* dont les blagues peuvent être très limites (MUNIER 2018a).

Si la communauté est accueillante, c'est aussi peut-être parce qu'elle avait connu la disgrâce à la fin des années 90 (BERJOAN et alii 2019c : 1) et que le loisir avait presque disparu. Accueillir de nouveaux joueurs est donc une chance inestimable pour que ce loisir ne soit pas condamné à tomber dans l'oubli.

Le jeu de rôle était maintenu artificiellement en vie pendant presque deux décennies [...]. Population de joueurs vieillissante, sociologie des années 80 – très masculine, très diplômée – notre hobby avait désespérément besoin d'air frais, d'oxygène, d'ouverture, de renouveler son public. Et impossible pour le JdR de compter sur une aide extérieure – médias généralistes, mécènes ou subventions – pour le sortir de l'ornière. (BERJOAN et alii 2019d : 1)

Certes, l'*actual play* ne peut suffire à lui seul à expliquer le retour du jeu de rôle. De nombreux facteurs rentrent en jeu, notamment ceux-ci :

Les univers de prédilection du JdR ne sont donc plus un frein à notre loisir. Les gens jouent de plus en plus, question générationnelle. Merci aussi aux jeux vidéos et aux jeux de plateau. Et, en JdR, partout fleurissent des boîtes d'initiation, des règles simplifiées, des formats de parties plus courts [...]. (BERJOAN et alii 2018 : 1)

Il faut pourtant reconnaître que l'*actual play*, au côté des boîtes d'initiation qu'on peut à nouveau trouver dans des enseignes généralistes, joue un rôle didactique majeur. Il sert de porte d'entrée en donnant une image de ce que peut être une partie de jeu de rôle et il met en scène une pratique : il y a un meneur de jeu, des joueurs, des tours de paroles, des résolutions reposant sur une part d'aléatoire, etc. J. DUTEL explique que pendant un certain temps, les publications omettaient de présenter cette pratique qu'elles supposaient connue des acheteurs (COLTICE et alii 2019). Son rôle didactique ne s'arrête d'ailleurs pas qu'aux néophytes, il peut en effet constituer une source intéressante d'inspiration à ceux qui connaissent déjà le loisir en leur faisant découvrir

de nouveaux jeux, de nouvelles façons de jouer, de nouveaux formats. C'est donc une bonne occasion de faire varier notre propre palette de jeu (MUNIER 2018b).

Par conséquent, bien que l'*actual play* ne constitue pas en France un divertissement suffisamment fédérateur pour maintenir des audiences fortes sur YouTube tout au long d'une saison, la diversité de son offre en fait un excellent outil pour faire découvrir le loisir qu'est le jeu de rôle dans sa diversité auprès des rôlistes, bien sûr, mais aussi auprès d'un nouveau public. L'*actual play* contribue donc au retour de ce loisir qui, il y a encore quelques années, était proche de l'extinction.

Conclusion

Nous avons ouvert cette communication par le constat pessimiste de A. PIERRE sur la situation de l'*actual play* en France fin 2018 avant de montrer qu'en 2019 l'*actual play* était au cœur des réflexions de la scène médiatique rôliste et même que le sujet avait fini par être traité sur des médias non spécialisés. Pour expliquer ce brusque engouement, nous avons examiné ce que proposaient les chaînes d'*actual plays* françaises et nous avons souligné à quel point leur création pouvaient différer tant par la forme et le format que par le fond : ton, univers ou genre de fiction. Néanmoins, derrière toute cette diversité, nous avons pu constater que le plus souvent, le produit proposé était pensé en termes de divertissement et cherchait à présenter au public de la manière la plus agréable possible une pratique pas vraiment télégénique. Enfin, nous avons examiné les audiences auxquelles ce type d'émissions pouvaient prétendre sur YouTube et nous avons pu observer à quel point les audiences pouvaient chuter d'épisode en épisode. Toutefois, si ces programmes ne constituent pas un divertissement audiovisuel parfaitement abouti, ils contribuent au retour du loisir qu'est le jeu de rôle car en montrant toute la variété dont est capable ce loisir, ils attirent un nouveau public et apportent aux rôlistes de quoi varier leurs expériences.

Bibliographie

Articles et éditos

BERJOAN, Thomas et alii. 2020. *Casus Belli* #35.

- BERJOAN, Thomas et alii. 2019a. *Casus Belli #31*.
- BERJOAN, Thomas et alii. 2019b. *Casus Belli #32*.
- BERJOAN, Thomas et alii. 2019c. *Casus Belli #30*.
- BERJOAN, Thomas et alii. 2019d. *Casus Belli #29*.
- BERJOAN, Thomas et alii. 2018. *Casus Belli #25*.
- BERJOAN, Thomas et alii. 2015a. *Casus Belli #16*.
- BERJOAN, Thomas et alii. 2015b. *Casus Belli #15*.
- BLANC, William. 2019. *Brève radioscopie du retour triomphal de « Donjons et Dragons »*, https://www.lepoint.fr/pop-culture/breve-radioscopie-du-retour-triomphal-de-donjons-et-dragons-03-09-2019-2333246_2920.php : consulté le 23 octobre 2020.
- CAILLOIS, Roger. 2009. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Éd. révisée et augmentée, Paris, Gallimard.
- OCTOBRE, Sylvie. 2019. « Le régime technoculturel : une écologie culturelle entre incertitudes et responsabilités », *Éducation et socialisation. Les Cahiers du CERFEE*, n° 51.
- PAQUOT, Valentin. 2019. *De Donjons et dragons à l'Actual Play : le jeu de rôle a le vent en poupe*, <https://www.lefigaro.fr/culture/de-donjons-et-dragons-a-l-actual-play-le-jeu-de-role-a-le-vent-en-poupe-20190914> : consulté le 30 juin 2020.
- PIERRE, Arnaud. 2019. « Le JDR sur nos écrans », *Jeu de rôle magazine*, n° 44 : 111-114.
- Rôle'N Play. 2020. *RÔLE'N PLAY 2.0 (Rôle'N Play)*, <https://www.gameontabletop.com/cf307/role-n-play-2-0.html> : consulté le 30 novembre 2020.
- Vincent. 2020. « Interview de Julien Dutel pour la suite de Rôle'N Play », <http://lefix.di6dent.fr/archives/10166> : consulté le 30 novembre 2020.

Vidéos :

- COLTICE, Damien et alii. 2019. *Renaissance du jeu de rôle et Actual Play : la grande papotache!* – *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=Q-6VEG3HMr4&t=3019s> : consulté le 30 juin 2020.
- Ezechiel Din Cyr. 2020. *Nos meilleures parties et anecdotes jeu de rôle*, <https://www.youtube.com/watch?v=0QQ6NZVGWvo&t=4808s> : consulté le 30 novembre 2020
- FibreTigre. 2019. *JEU DE RÔLE, pourquoi ça (re) marche ? | DÉBAT JVTV*, <https://www.youtube.com/watch?v=u5SvcMEINow> : consulté le 11 novembre 2020
- Icosaèdre. 2019. *Les émissions Actual Play – Feat. Role'n'Play, Grimoires & Tentacules, et*

Feuilleton Roliphonique, https://www.youtube.com/watch?v=g_Ub-SMNwwA&t=664s : consulté le 30 juin 2020.

Naetherion. 2019. *L'Actual Play : le CANCER du Jeu de Rôles ??? - YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=lBe5JRG8rX0> : consulté le 30 juin 2020.

Enregistrements :

Consultés le 30 novembre 2020.

MUNIER, Thomas. 2018a. *Podcast Frankenstein JDR_Les actual play_Thomas Munier 1*, <https://archive.org/details/PodcastFrankensteinJDRLesActualPlayThomasMunier1>.

MUNIER, Thomas. 2018b. *Podcast Frankenstein JDR Les Actual Play Thomas Munier 2*, <http://archive.org/details/PodcastFrankensteinJDRLesActualPlayThomasMunier2>.

Actual plays :

Nous donnons ici le lien vers les pages d'accueil des chaînes sur YouTube (consultées le 17 décembre 2020) :

2D6+cool : <https://www.youtube.com/channel/Ucc-4dbaz0HsaDdMtGV6CVXw>

Aventures : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLWmL9Ldoef0sDNxib5wVyvoCw8uZmJR-F>

Feuilleton Roliphonique : https://www.youtube.com/channel/UCmQWIUBaeLj3aWasgH6_2dA

Game of Rôles : <https://www.youtube.com/watch?v=uLOWzZIIvV0>, consulté le 17 décembre 2020

Grimoires et tentacules : https://www.youtube.com/channel/UCFTi_fJ8X6ty5Uh4m4H39gg

La Bonne Auberge : https://www.youtube.com/playlist?list=PL89MuBwGt_x3RKVyWVbDZmWwGGAObdN0v

Les Mondes perdus : <https://www.youtube.com/channel/UCrnei-AtQVMU2ZqD83cpuuA>, consulté le 17 décembre 2020

Pilule Rouge JDR : https://www.youtube.com/channel/UC4OcyHxM3Pih0w_VAxZmAMw

Tales of Pi : https://www.youtube.com/channel/UCSAVwJLLLVK_D5Qs8e9th3w

Réussite critique : <https://www.youtube.com/channel/UC7D9Q0WzEejlgdXyWAgz79A>

Rôle'n Play : <https://www.youtube.com/channel/UCLklqggxR3UaYiJFiaSi7Ig>

Le paysage de l'*actual play* en France Quels enjeux locaux pour une pratique issue de la globalisation? (MENANT · YAMAMOTO · SOGA)

Notes

Tous les liens ont été vérifiés le 17 décembre 2020.

【付記】

本研究はJSPS科研費20K03166の助成を受けた。

Les audiences des émissions françaises *d'actual plays* sur YouTube

- Sauf mention contraire, les chiffres présentés sont ceux trouvés sur les pages YouTube des *actual plays* à la date du 11 novembre 2020.
- Ce tableau n'a pas pour but d'être exhaustif. Beaucoup de chaînes ou d'émissions n'y sont pas présentes. Les quelques chaînes et/ou émissions d'*actual play* choisies l'ont été en fonction de l'audience et des références qui y sont faites dans l'article ou dans la communauté.
- De même, pour chaque chaîne, quelques programmes simplement ont été choisis, notamment ceux qui avaient le plus de vues.
- Les chaînes sont présentées par ordre décroissant du nombre de vues réalisé pour la meilleure audience.
- En gras figure l'épisode d'*actual play* qui a fait le plus de vues sur la chaîne

Légende :

- Pour le nombre d'abonnés et de vues, M = million et k = millier. Les chiffres sont arrondis à la centaine ou au millier le plus proche.
- S = saison ; Ep = épisode

Chaines	Nb d'abonnés	Émissions (Univers présenté)	Épisode	Date de mise en ligne	Nb de vues	Perte audience ¹⁾ (%)	Durée
Bazar du Grenier	1,69 M	Aventures (Médiéval Fantastique) Aventures	S01Ep00ⁱ	2015/04/29	2,1 M	1 380 000 (72,6 %)	21'52
			S01Ep01 ⁱⁱ	2015/04/29	1,9 M		21'52
			S01Ep34 ⁱⁱⁱ	2015/09/05	520,2 k		26'45

1) La perte d'audience est la différence entre le nombre de vues entre le premier et le dernier épisode disponible d'une série.

		Starventures (Star Wars)	S01Ep01 ^{iv} S01Ep17 ^v	2016/01/13 2016/03/16	778,3 k 274,9 k	503 000 (64,6 %)	28'35 48'50
		Les Survivants (Post Apo)	S02Ep01 ^{vi} S02Ep26 ^{vii}	2018/05/05 2019/05/08	569,7 k 130,2 k	439 500 (77,1 %)	33'19 54'30
O'Gaming TV (par Tales of Pi)	78,6 k	Donjons&Jambons (Médiéval fantastique parodique)	S01Ep01 ^{viii}	2014/12/02	418,9 k		1h44
Tales of Pi	21 k	Ça tourne mal à l'école des sorciers ^{ix} (HARRY POTTER)	-	2019/01/01	71,4 k		3h53
		Le Gouffre (horreur contemporain)	Ep01 ^x Ep06 ^{xi}	2019/02/11 2019/02/17	58 k 9 k	49 000 (84,4 %)	55'51 22'21
Réussite Critique	81,1 k	Le Manoir (Appel de Cthulhu)	Ep01 ^{xii}	2015/12/22	360,7k	258 800 (71,7 %)	33'
JVTV ²⁾	28,4 k	Game of Rôles (Médiéval Fantastique)	Ep06 ^{xiii} S01Ep01 ^{xiv}	2016/03/11 2018/02/19	101,9k 270,6 k	201 300 (74,3 %)	1h02 3h
Le Stream	271 k		S01Ep09 ^{xv} S03Ep01 ^{xvi}	2018/07/23 2019/06/13	69,3 k 91,7k	78 200 (85,2 %)	3h 2h28
Qualiter	2,43 k		S03Ep15 ^{xvii} S03EpFinal (en public) ^{xviii}	2020/07/08 2020/10/20	27,9 k 13,5 k		2h05 2h38
		Game of Rôles 1979 (Espionnage amusant)	1979Ep01 ^{xix} 1979Ep07 ^{xx}	2020/04/02 2020/05/11	20,1 k 10,8 k	9 300 (46,2 %)	1h50 2h

2) Les vidéos de *GoR* ont toutes été transférées sur la page de la chaîne Qualiter, mais le nombre cumulé de vues a été remis à zéro.

Rôle n Play	22,9 k	Campagne 1 : Oblivion (Médiéval Fantastique)	S01Ep01 ^{xxi}	2018/09/14	177,9 k	157 300 (88,4 %)	1h26
Le Bon Nerd	23,1k	La Bonne Auberge (Médiéval fantastique)	S04Ep25 ^{xxii}	2020/06/26	20,6 k		3h
			S01Ep01 ^{xxiii}	2020/01/11	137,7 k	131 500 (95,4 %)	33'
			S01Ep28 ^{xxiv}	2020/11/07	6,2 k		42'
Grimoires et tentacules	6,9 k	Le Livre de Noirmanteau (Le Seigneur des anneaux)	Ep1 ^{xxv}	2016/08/29	45,6 k	43 300 (94,9 %)	2h20
			Ep18 ^{xxvi}	2019/05/09	2,3 k		1h17
		Appel de Cthulhu 14-18 (Horreur)	Ep01 ^{xxvii}	2016/07/25	23,7 k	17 700 (74,6 %)	29'50
			Ep05 ^{xxviii}	2016/08/23	6 k		27'25
avec la participation de JBX ³⁾		Le Mythe (Horreur)	Ep01 ^{xxix}	2020/06/04	7,1 k	6 800 (95,7 %)	46'47
			Ep04 ^{xxx}	2020/06/25	3 k		1h06
Roliphonique ⁴⁾	514 abonnés	Les Dossiers 1900 (Enquête policière)	Ep00 ^{xxxi}	2018/07/17	1,5 k	1 163 (77,5 %)	1h18
			Ep10 ^{xxxii}	2018/09/25	337		1h31

i https://www.youtube.com/watch?v=ZJ_uZSurIBM&list=PLWmL9Ldoef0sDNxb5wVyyvoCw8uZmJrF&index=2

ii https://www.youtube.com/watch?v=ZJ_uZSurIBM&list=PLWmL9Ldoef0sDNxb5wVyyvoCw8uZmJrF&index=2

iii <https://www.youtube.com/watch?v=lccqdQdWwdQ&list=PLWmL9Ldoef0sDNxb5wVyyvoCw8uZmJrF&index=38>

iv <https://www.youtube.com/watch?v=pyl9xXjhcHs&list=PLWmL9Ldoef0tceRH-IlaQJSuShTy13sXT&index=2>

v <https://www.youtube.com/watch?v=CDDAYWBnxPE&list=PLWmL9Ldoef0tceRH-IlaQJSuShTy13sXT&index=18>

3) JBX est l'auteur de la saga mp3 « Reflets d'Acide » qui a été adaptée en bande-dessinée : <https://www.refletsdacidet.com/>, consulté le 30 novembre 2020

4) Audiences au 27 novembre 2020

- vi <https://www.youtube.com/watch?v=S-dODJ2tQqs&list=PLWmL9Ldoef0vUGpoTDDGSUPQF2XfTsXQzt&index=1>
- vii <https://www.youtube.com/watch?v=-07M9hpcK8w&list=PLWmL9Ldoef0vUGpoTDDGSUPQF2XfTsXQzt&index=27>
- viii <https://www.youtube.com/watch?v=flbqKJ5FG88&t=3s>
- ix https://www.youtube.com/watch?v=ex3mQ2zaa_I
- x <https://www.youtube.com/watch?v=C8Wg4poC-uo>
- xi <https://www.youtube.com/watch?v=jksTSpEh320>
- xii https://www.youtube.com/watch?v=t0jo-tcSVRg&list=PLValqzn7rVpE62JB6Q_spG6ztO5e_rTPx&index=1
- xiii https://www.youtube.com/watch?v=oVv2hzWIVs&list=PLValqzn7rVpE62JB6Q_spG6ztO5e_rTPx&index=6
- xiv <https://www.youtube.com/watch?v=I1ERfTDHlUI&t=8905s>
- xv <https://www.youtube.com/watch?v=YMkKUpfhlou&list=PLGgcNk-BZEGVW0GaLdBm9tprmnZ06dRgC&index=9&t=1638s>
- xvi <https://www.youtube.com/watch?v=eRDuHl6dUUE&list=PL4ILyHtmURFrTkuFoje8KhBloV63ATuwe&index=16>
- xvii https://www.youtube.com/watch?v=0JHJrtJn_s&list=PL4ILyHtmURFrTkuFoje8KhBloV63ATuwe&index=1
- xviii <https://www.youtube.com/watch?v=V3eNC-agfDY>
- xix <https://www.youtube.com/watch?v=61ldqLXn93t8>
- xx <https://www.youtube.com/watch?v=Q9M-EfQd3JU&list=PLTJVtKcBdMNV4sj3T7vC3cXl44e2n7Z2C&index=1>
- xxi <https://www.youtube.com/watch?v=5UVmDEiFuP8&list=PLgmlWFDhX7CXZnu6i0Hz1u9WGPqkpaOyj&index=2>
- xxii <https://www.youtube.com/watch?v=ZFx5RIEbmA&list=PLgmlWFDhX7CXZnu6i0Hz1u9WGPqkpaOyj&index=88>
- xxiii https://www.youtube.com/watch?v=mPHXKH1OIKY&list=PL89MuBwGt_x3RrKVyWVbDDZmWwGGAObdN0v&index=1
- xxiv https://www.youtube.com/watch?v=jn2QWdvyQjk&list=PL89MuBwGt_x3RrKVyWVbDDZmWwGGAObdN0v&index=28
- xxv <https://www.youtube.com/watch?v=WTQqrCNgZA>
- xxvi https://www.youtube.com/watch?v=C-a6vYIc7yE&list=PLB_QQH_FBIkx-5Ge7OaTx19zrDS2zol2Q&index=27
- xxvii <https://www.youtube.com/watch?v=JtsMgUajnl>
- xxviii https://www.youtube.com/watch?v=RWYbZ_waF4o&list=PLB_QQH_FBIkyIC5vu-3zak8Dne8YtGcPO&index=5&t=7s
- xxix <https://www.youtube.com/watch?v=SI2pepyG440>
- xxx https://www.youtube.com/watch?v=RWYbZ_waF4o&list=PLB_QQH_FBIkyIC5vu-3zak8Dne8YtGcPO&index=5
- xxxi <https://www.youtube.com/watch?v=L64aHtTIwx0&t=3s>
- xxxii https://www.youtube.com/watch?v=lmyl0ouYYYQ&list=PLDJfQd3qVB6sbXlWvRnVqSmdSJ_ann-YuW&index=11