

# CONTRAT LUDIQUE

## TABLETOP RPG

Le processus ludique (*gameplay*) se réalise dans une forme de narration collaborative entre personnages-joueurs (*PC*) contrôlée par un maître de jeu (*GM*) qui intervient au lancement d'une intrigue contextualisée, qui introduit des nouveaux personnages non-joueurs, qui interprète les décisions des joueurs ou les résultats de leurs lancers de dés (*outcome*), qui anime le bon déroulement des parties et attribue les points d'expériences en fin de session.

L'objectif d'un jeu de rôle n'est pas de gagner, mais de jouer et de prendre du plaisir dans une narration immersive. Soyez constructifs pour faire avancer l'intrigue (*fairplay*) et donnez vie avec le plus de profondeur possible à l'interprétation de votre personnage (*roleplay*). Les participants à un atelier de jeux de rôles se doivent de respecter des règles élémentaires de bienséance et de respect d'autrui. Le jeu de rôle étant une activité de loisirs à caractère social, il est nécessaire de suivre quelques règles de vie :

- ▶ Arriver à l'heure ou du moins prévenir de son absence ou de son retard est le minimum demandé à chaque participant (*PC* ou *GM*).
- ▶ Il est nécessaire de respecter la partie. Il est important de respecter le travail du *GM* en évitant de « dynamiter » son scénario. Si le scénario ne vous convient pas, parlez-lui en (il vaut mieux le faire idéalement après la séance) afin qu'il puisse le modifier ou vous signifier qu'il ne changera pas sa façon de faire. Respecter la partie, c'est également respecter les autres joueurs sur leur temps de parole, leur sensibilité et l'ambiance générale. Les parties n'ont pas à être « défoulatoires » d'une semaine difficile ou d'une vie compliquée. Entre joueurs, la courtoisie et le respect sont non négociables - même si leurs personnages peuvent eux exprimer des désaccords ou avoir des conflits. Il ne devrait pas être nécessaire de le dire mais répondre à des appels ou jouer avec son téléphone est proscrit.
- ▶ Les séances doivent respecter les convictions de chacun. Les jeux de rôles sont des jeux imaginaires dans des mondes imaginaires, où les *PC* évoluent dans des situations imaginaires. Un *PC* qui n'est pas à l'aise avec un genre de jeu ou un moment du jeu qui heurte ses convictions peut en discuter avec le *GM*. Les parties sont de pures fictions comme c'est le cas pour les films, la littérature, les BD. Il faut garder une distance critique avec les idées et les croyances des personnages que les *PC* vont interpréter et se rappeler que l'objectif n'est pas idéologique mais pédagogique.
- ▶ Un *PC* se doit de faire un personnage sociable ou du moins jouable dans une équipe. Il se doit également de s'impliquer dans la partie en fonction de ses propres capacités. On ne demande pas à quelqu'un de timide de devenir expansif mais il est important que les joueurs s'impliquent et ne soient pas « passifs ». Il est donc interdit de faire des personnages psychopathes, asociaux ou qui restent en retrait car c'est le « style de leur personnage ». Il s'engage à créer son personnage et venir aux séances.
- ▶ Le *GM* est garant du bon déroulement de la partie. Il sera le propre juge de sa table et pourra décider d'exclure quelqu'un de sa partie si certaines choses ne lui conviennent pas. Bien entendu, vous pourrez vous adresser aux responsables des ateliers en cas de litige avec le maître de jeu mais sachez qu'en général, c'est le maître de jeu qui aura le dernier mot. Il s'engage à préparer ses scénarios et à venir aux séances.

Nom, prénom, date et signature :