

Dans tous nos argumentaires en faveur du jeu de rôle, il me semble qu'on oublie une série d'arguments (ou en tout cas on les connaît, mais on ne se rend pas compte de leur cohérence) autour du fait que **le JdR est un loisir fondamentalement alternatif**. J'entends par là le fait que le JdR se démarque de tous les autres loisirs (jeux, sports, activités...) et échappe aux grands modèles de consommation, de conception du monde et de divertissements.

Pourquoi le JdR est-il un loisir alternatif ?

1. **Le JdR est un loisir fondamentalement humain**, il ne peut y avoir de JdR sans échange entre personnes, sans relations et dialogues à la fois entre les joueurs et entre le meneur de jeu. Ces échanges vont bien au-delà de considérations tactiques ou techniques, ce sont des négociations, des dynamiques d'[intelligence collective](#), sans parler des échanges hors-jeu que permet la proximité physique. Le JdR permet de s'intégrer à un groupe, de rencontrer (en vrai de vrai) des gens et de partager avec eux des expériences et des idées.

2. **Le JdR est un loisir non-compétitif et coopératif**. C'est un vieux poncif du JdR (encore que... quand je vois certaines groupes qui se battent pour obtenir le perso le plus puissant possible) mais il est toujours bon de se rappeler que les groupes de joueurs ne se réunissent pas pour vaincre une équipe adverse ou une machine (comme dans un jeu vidéo), mais pour *partager* le plaisir de la tactique / pour créer une histoire en commun / pour vivre ensemble une expérience d'immersion (modèle GNS, rayer les mentions inutiles).

3. **Le JdR est un loisir non-consumériste**. Avec un investissement de 50€ (40€ pour le livre de base + 8€ pour un set de dés + quelques crayons et feuilles de papier), on a de quoi jouer indéfiniment. Ces 50€ sont à comparer avec l'équipement (à renouveler régulièrement) qu'exigent la plupart des sports ou le coût des consoles et des jeux vidéo. De plus ce produit n'est jamais épuisé, ne prend jamais fin, tant que l'intérêt des joueurs et (surtout) du meneur reste vivant. Evidemment, les sorties chaque mois sont tentantes et les suppléments sont toujours intéressants (je suis plutôt du genre collectionneur-victime), mais ils ne sont aucunement nécessaires à la pratique du jeu et peuvent être remplacés par le travail et l'imagination d'un meneur. D'autant qu'avec la diffusion sur Internet de jeux gratuits comme la phénoménale production amateur, le jeu [Sens](#) ou le récent [Eclipse Phase](#), le JdR est de plus en plus accessible financièrement.

4. **Le JdR est un loisir (plutôt) écolo**. Je connais mal l'industrie du livre, mais il me semble que même un gros bouquin à couverture rigide rempli de pages couleur en papier glacé comme ceux de L5R ou de DD4 a une [empreinte écologique](#) bien plus faible que n'importe quel ordinateur, terrain de jeu ou téléviseur. Sans parler du fait qu'un livre ou un dé n'a pas besoin d'électricité pour fonctionner.

5. **Le JdR fait tourner vos neurones**, pour imaginer et pour innover. Pas étonnant qu'autant parmi nous soient des geeks ou des intellos : le JdR oblige à conceptualiser, à imaginer, tout au contraire de la télé ou du cinéma qui nous apportent tout, tout de suite et tout cuit. De plus, le JdR suggère que *nous* changeons l'univers, que *nous* pouvons avoir un impact dessus : une conception en opposition avec une approche « réaliste » considérant que la réalité est totalement extérieure à nous et que nous devons nous y soumettre (face au gouvernement ou face à des faits supposément inchangeables, par exemple), à la manière de beaucoup de jeux vidéo ou de jeux de société où il faut découvrir l'algorithme gagnant caché dans le jeu, plutôt que de chercher notre propre solution et de la mettre en œuvre pour qu'elle réussisse.

6. **Le JdR est un loisir *convivial***, au sens d'[Ivan Illich](#) : chacun peut l'utiliser sans entrer en concurrence avec les autres et surtout, chacun a une prise dessus et peut l'adapter à sa sauce. Le JdR est un immense outil sans règles universelles et immuables imposées d'en haut, un outil que chacun peut changer et modifier selon ses besoins et ses envies. C'est ce que font tous ceux qui créent leur propre version d'un tel système de jeu ou (plus rarement) d'un tel univers. C'est ce que proposent des boîtes à outils comme le [système dK](#) ou [Ultimate Toolbox](#). Le JdR nous appartient à tous, mais aucun d'entre nous n'est légitimé à imposer sa vision aux autres.

7. **Le JdR peut aborder des thèmes forts de politique et de société.** Nos personnages sont des héros, du moins ils sont amenés à affronter des difficultés et à les résoudre au sein de leur univers. Partant de là, ces difficultés peuvent tout à fait être celles que l'on peut trouver dans notre société, au quotidien (après transposition dans l'univers en question), sans dénaturer l'expérience de jeu. L'excellent [Mantel d'Acier](#) réussit très bien à parler de racisme, de religions, de la difficulté à rester libre au milieu de nations, de guildes, d'idéologies dévorantes. Ainsi, on peut s'amener à la réflexion par empathie avec son personnage, sans avoir à se prendre trop au sérieux.

Sans affirmer que le JdR changera le monde, je crois qu'il a le mérite de proposer et de faire expérimenter un autre *rapport* au monde, une manière plus vivante et plus créatrice de se divertir. Il faut s'en rappeler pour lutter contre notre tendance à nous comporter en geeks, à nous sentir exclus et à provoquer, plus ou moins inconsciemment, cette exclusion. Si le JdR est incompris, c'est peut-être non pas à cause de sa jeunesse ou de sa complexité, mais plutôt parce qu'il exige une toute autre manière de penser, il exige de passer dans un tout autre paradigme, dans la même mouvance que le développement durable ou la responsabilité sociale d'entreprise. Mettons cela en valeur et faisons s'épanouir ce potentiel formidable que contient le jeu de rôle.