

Pourfendre le « Le »

<https://adeptplay.com/seminar/slaying> le 2/07/2021 par Ron Edwards.

De nombreuses parties ont lieu entre les participants d'Adept Play en ce moment. Je suis particulièrement heureux concernant des observations spécifiques : des gens jouent à des jeux dont ils n'avaient jamais entendus parler ou imaginés qu'ils joueraient ; des gens jouent ensemble par le biais du site et des outils internet associés tel que le Discord ; des gens qui ont joué ensemble dans une configuration spécifique (qui est le MJ par exemple) jouent encore plus dans une configuration nouvelle ; des gens qui avaient atteint un burn-out de jeu de rôles reviennent au jeu de rôles ; des gens qui n'avaient jamais ou rarement joués essaient à nouveau ; et d'autres choses.

A partir des idées, de l'observation des parties, des interactions et des commentaires ponctuels qui volent tels des chauves-souris dans cette merveilleuse forêt, j'ai décidé de présenter quelques idées familières pour ceux qui ont la malchance de m'écouter ou de me lire depuis longtemps. Mais je pense qu'ils sont utiles pour les personnes qui ne m'ont pas suivi, alors les voici.

Ces points remontent à loin, loin, dans les profondeurs de la Forge et ils ont été conçu dans le contexte de son cadre :

Organisation sociale

- Proposer un jeu
- Réunir des personnes
- Gérer les engagements
- Logistique initiale et courante (planifier, accueillir, plein d'autres choses)
- Présenter et potentiellement enseigner le jeu
- Gérer les humeurs, les émotions, les relations.

Tâches créatives

- Quatre autorités séparées (Trame de fond, Situation, Résultat, Narration)
- Chacun avec sa propre distribution interne
- Potentiellement faire le lien entre les règles écrites et ce qu'on fait à la table.

Vous n'avez pas à savoir exactement tout ce ces termes veulent dire. Ce n'est pas mon objet dans cette présentation. Il s'agit plutôt de cet agencement qui s'établit entre beaucoup, beaucoup, beaucoup d'unités fonctionnement indépendamment, et de reconnaître que n'importe quelle combinaison ou concentration d'unités au sein d'une seule personne, à n'importe quel niveau, est aussi viable.

Ce qui n'est pas viable c'est de présumer qu'une personne a la responsabilité d'une seule d'entre elle l'est aussi nécessairement pour n'importe laquelle des autres. Ce qui est encore moins viable, et même ouvertement abominable, c'est d'attendre qu'une seule personne soit responsable de toutes ces choses par défaut, et que tout autre forme d'arrangement nécessite un effort social et cognitif. C'est une abomination qui est souvent associée et attendue par l'utilisation d'un article défini, **le maître de jeu (MJ)**.

J'accepte le mot « MJ » comme un héritage historique qui n'a aucun sens, si ce n'est *une* concentration de certaines de ces tâches *d'une certaine manière*. Je n'accepte pas le « le ». Ce n'est pas une préférence stylistique ou une préférence dans le jeu. Je parle de réalités créative et sociale qui ne sont pas viables.