

# Construire le Contrat Social côté MJ

## Le contrat social

Avant de construire le contrat social, rappelons-nous sa définition. Pour résumer, c'est l'ensemble des règles, souvent tacite, qui régissent une partie de jeu de rôle, que ce soit autour de l'expérience sociale, de la proposition du Meneur de jeu et de l'attente de tous les protagonistes. Une explication plus détaillée est disponible [ici](#).

## Comment construire le contrat social ?

Il existe de nombreuses méthodes, dont la plus simple consisterait à dire à des joueurs que vous connaissez "Je vais faire une campagne de ce *jeu* et dans ce *style*", dans ce cas les joueurs savent en partie ce qui les attends et quel genre de personnage ils vont avoir envie de jouer. Mais cette situation idéale est assez rare, quand vous créez une campagne, vous allez indirectement vendre votre concept à des joueurs (c'est moins le cas lors d'un one shot). Essayons donc de partir d'une série d'écueils avant le questionnaire (liste non exhaustive).

## Ce qu'on attend à une table de JDR

### Un Meneur de jeu

- est supposé connaître les règles, au moins savoir les retrouver
- et doit savoir à quel point il ne respecte pas les règles quand il a des règles maison
- est responsable de l'amusement des joueurs
- a généralement le rôle d'arbitre pour les règles et les disputes
- doit respecter les joueurs et le cadre de jeu
- doit essayer d'être impartial (les dés sont une autre histoire)
- ne doit pas se venger d'une autre partie
- est très souvent celui qui a le plus gros investissement financier et temps
- propose le plus souvent les dates de partie

### Les joueurs

- doivent respecter le Meneur de Jeu ainsi que les autres joueurs
- doivent connaître un minimum les règles (sauf premières sessions)
- créent leur personnage en raccord avec le thème de la campagne, donner de la profondeur est souvent bienvenu
- sont supposés créer un personnage capable de s'intégrer au groupe (un loup solitaire et sociopathe court-circuite trop facilement le groupe)
- doivent accepter l'autorité du Meneur de Jeu ou de l'arbitre (quand un joueur a ce rôle) concernant les règles et les points litigieux

## L'algo runique

Rôliste et Développeur  
<http://shadowwriter.net>

---

- doivent être présent aux sessions et s'efforcer de prévenir le groupe en cas de soucis
- sont supposés prêter attention durant la partie, par exemple éviter d'aller sur internet, de jouer ou d'interrompre les autres

## Questionnaire MJ

Tout d'abord, placez-vous en tant que Meneur de Jeu, vous avez une idée de campagne dans un jeu de votre choix et vous allez recruter des joueurs. Ce questionnaire est une liste de questions non exhaustives à se poser en tant que Meneur de Jeu pour aider à cadrer son contrat social. Le postulat choisi est qu'un Meneur de jeu fabrique une proposition de campagne (le contrat social) et l'utilise pour recruter des joueurs adaptés à son style de jeu. Le but est aussi d'anticiper certains pièges quand on recrute des nouveaux joueurs et/ou des joueurs inconnus. Savoir se présenter en tant que Meneur de Jeu, être sélectif, et proposer une campagne de JDR comme un projet sont les objectifs de ce questionnaire.

### Concernant le cadre

Dans quel cadre j'accepte de jouer ? (ex : autour d'une table, en club, etc)

Comment je compte gérer les apartés ? (soit les messages secrets entre un joueur et le MJ, ex : texto, post-it, pièce à côté, de vive voix)

Est-ce que j'utilise la musique ?

À quel rythme je m'engage à faire jouer ?

Durée maximum de mes sessions ?

Est-ce que j'autorise les portables (téléphone ou PC) à ma table ?

L'alcool et autres substances sont-elles autorisées à ma table ?

### Concernant l'univers du jeu choisi

Est-ce que je respecte la létalité de l'univers ?

Sur quelles thématiques de l'univers je compte accentuer ma campagne ?

Ma campagne est-elle en adéquation avec le canon de l'histoire ?

Est-ce que je respecte à la lettre la distribution d'XP ou j'opte pour une technique comme l'XP de groupe ?

## **L'algo runique**

Rôliste et Développeur  
<http://shadowritter.net>

---

Dois-je fournir les feuilles de personnage de façon à ce que tout le monde ait la même ?

Comment je gère la création de personnages ? (Pré-tirés, libre, assistée, etc)

Quelle va être ma sévérité sur le système d'avantages et défauts du jeu ?

Comment je compte unir le groupe de personnage ?

Est-ce que je prépare une session 0 afin de présenter l'univers aux joueurs, de vérifier que leur personnage convienne et de voir si la dynamique de groupe opère ?

### **Concernant l'aventure proposée**

La campagne comporte elle des inter-scénarios ?

Quelle orientation je donne à ma campagne ? (Exploration, Politique, Combat, Libre, etc)

Comment gérer les informations que le joueur sait mais pas le personnage ... ou inversement ?

Suis-je du genre à répéter les informations que je donne aux joueurs alors que les personnages les ont entendues une fois ?

Suis-je du genre à faire le résumé de la dernière séance ou à désigner un joueur pour le faire ?

Si je fais un point en fin de scénario à mes joueurs, dois-je leur dire ce qu'ils ont fait de bien ou de mal ?

Un joueur peut-il tuer un autre joueur ?

Quelles situations m'amènerait à exclure un joueur ?

Quel niveau de Roleplay j'impose à ma table ? (mon personnage dit, jouer directement, etc...)

Comment je gère la qualité d'un Roleplay lors d'une action sociale ? (bonus d'interprétation ? résultat pur ? etc...)

Les PNJs liés aux joueurs ont-ils une feuille de perso, si non, comment sont gérées leurs caractéristiques ?

À qui dois-je donner le contrôle de ce genre de PNJs ?

### **Conclusion personnelle**

## L'algo runique

Rôliste et Développeur  
<http://shadowwriter.net>

---

En ayant fait moi-même ce petit questionnaire, je me suis posé 3 questions. Quelle est ma proposition de base en tant que MJ ? Qu'est-ce que j'apprécie en tant que MJ ? Qu'est-ce que je déteste en tant que MJ ?. Réponses ci-dessus. Une version à remplir vient juste après.

### **Ma proposition de base :**

Vous êtes supposés participer aux scénarios dans la mesure où je vous donne l'intérêt de le faire. Vous pouvez argumenter pour suivre des pistes différentes sans soucis. J'essaye d'être toujours réaliste et logique. J'encourage mes joueurs aux inter-scénarios, ça permet de les faire évoluer en dehors de la portée des parties. Le but est aussi d'éviter les situations absurdes comme "Ouais mais mon perso veut faire ça !" quand ça va complètement à l'opposé du scénario ("My Guy Syndrome"). Le joueur est supposé se concentrer sur le scénario lors d'une partie (ou alors le personnage n'est pas adapté à la campagne, voir le joueur).

Dans mes campagnes, je laisse une grande liberté aux joueurs (ce qui peut perturber les débutants) et j'accompagne assez facilement les joueurs (exemple, quand un personnage sait quelque chose que le joueur ne sait pas, j'interviens pour expliquer au joueur et éviter une "boulette" inutilement frustrante pour le joueur).

### **J'apprécie :**

J'apprécie que les joueurs soient force de propositions et qu'ils comprennent que certaines actions demande du temps, par exemple, infiltrer le milieu de la drogue prendra du temps. Mais si les joueurs fomentent un plan capable de tuer le grand méchant sans rentrer dans la salle finale, alors ils ont été meilleurs que le scénario et méritent leur victoire.

### **Je déteste :**

Les joueurs qui interrompent trop souvent le jeu ou qui font autre chose, alors je comprends qu'un scénario puisse avoir des moments de creux (que ce soit parce que les joueurs pataugent ou que le MJ ait un creux dans son rythme et/ou son scénario), mais j'investis beaucoup de temps sur le partie pour l'ensemble de mes joueurs, donc un joueur qui joue que pour lui-même ne m'intéresse pas. Et surtout, merci de ne pas gratter, j'entends par là un joueur qui cherche à obtenir d'avantage par des moyens détournés ou en imposant ses idées, c'est le meilleur moyen d'obtenir un retour de bâton bien crade de ma part.

## **Votre conclusion personnelle**

### **Ma proposition de base :**

---

---

**J'apprécie :**

---

---

---

---

---

---

**Je déteste :**

---

---

---

---

---

---