

Indications pour ressentir la justesse d'un jeu de rôle

| Indices de jeux de rôle pensés | Indices de jeux de rôle habités |
|--|---|
| Chez le joueur : | Chez le joueur : |
| Absence de temps de centrage | Temps de centrage approprié (en accord avec celui du demandeur) |
| Manque de verticalité (par exemple tête ou dos penchés) | Belle verticalité, entrecoupée de passages du corps vers l'avant |
| Regard vers le bas ou vers le haut | Regard tourné vers l'intérieur |
| | Syntonisation avec le demandeur |
| Fermeture au niveau des épaules | |
| Rigidité du corps | Non verbal riche et vivant |
| Gestes brusques ou saccadés | Mouvements fluides et posés du corps |
| Temps de réaction très rapide | |
| | Spontanéité dans le choix des mots |
| Formulations hésitantes | Justesse des expressions |
| Débit accéléré | Lenteur du rythme |
| Emploi de beaucoup de mots | Silences apaisants ou enrichissants pour le demandeur |
| Expression de croyances | Expressions ou choix inattendus |
| Ton contrôlé ou timbre monocorde | Timbre expressif |
| Incongruence entre le non verbal et les mots employés | Congruence entre le non verbal et la chose exprimée. |
| Décalage dans l'expression faciale | |
| Reformulations contenues | |
| Réactions de recul | |
| | |
| Chez le demandeur ou les spectateurs : | Chez le demandeur ou les spectateurs : |
| Rythmes désynchronisés (tant des échanges que des corps) | Synchronisation des rythmes |
| | Mouvements d'intégration du demandeur quand il touche à des besoins |
| Incrédulité | |
| Ennui | Intérêt, être capté |
| Mésentente | |
| Dialogues décalés avec le joueur | Complicité, magie |