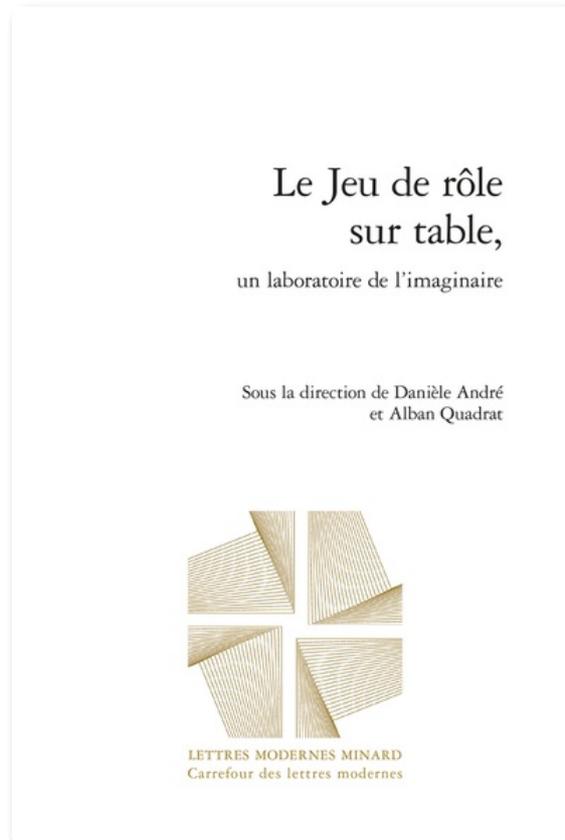


[Collections](#) > [Littérature française](#) > [Lettres modernes Minard](#) > [Carrefour des lettres modernes](#)



Deux heures moins le quart avant *Dungeons & Dragons*

Type de publication : Article de collectif

Collectif : [Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire](#)

Auteurs : André (Danièle), Quadrat (Alban)

Résumé : Cet article présente les grandes lignes de la préhistoire du jeu de rôle en retraçant la genèse de *Dungeons & Dragons*. Il montre comment les jeux de guerre (*wargames*), les jeux de figurines et les jeux de négociation ont introduit différents éléments constitutifs du premier jeu de rôle. Il met également en évidence comment certaines réflexions de la communauté du jeu de rôle prennent racines dans la longue histoire de *Dungeons & Dragons*, en permettant ainsi de les replacer dans une perspective historique.

Pages : 21 à 64

Collection : [Carrefour des lettres modernes](#), n° 7

Thème CLIL : 4027 -- SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES, LETTRES -- Lettres et Sciences du langage -- Lettres -- Etudes littéraires générales et thématiques

EAN : 9782406074823

ISBN : 978-2-406-07482-3

ISSN : 2494-7520

DOI : 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0021

Éditeur : Classiques Garnier

Mise en ligne : 06/03/2019

Langue : Français

[Afficher en ligne](#)