CLASSIQUES
GARNIER

« Résumés », *in* André (Danièle), Quadrat (Alban) (dir.), *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, p. 375-379

DOI : 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0375

La diffusion ou la divulgation de ce document et de son contenu via Internet ou tout autre moyen de communication ne sont pas autorisées hormis dans un cadre privé.

© 2019. Classiques Garnier, Paris.
Reproduction et traduction, même partielles, interdites.
Tous droits réservés pour tous les pays.

RÉSUMÉS

Danièle André et Alban Quadrat, « Deux heures moins le quart avant *Dungeons & Dragons* »

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.

Coralie David et Jérôme Larré, « Légitimation et diversification du jeu de rôle »

En quarante ans, le jeu de rôle a su modifier le regard que portent sur lui ses pratiquants et le grand public. D'un passe-temps considéré comme anecdotique et futile, il est devenu un élément central et légitime de la culture populaire. Cet article présente cette évolution : sa capacité à reproduire ses propres schémas sur d'autres ambiances et univers, à donner naissance à d'autres formes ludiques, et sur la façon dont des années de *game design* ont permis de développer ses mécanismes et ses pratiques de façon spectaculaire.

Coralie David et Jérôme Larré, « Évolution du discours théorique »

Les nombreuses évolutions du discours théorique sur le jeu de rôle lui ont permis de connaître de brillantes avancées. Les communautés ont réussi à se structurer et à échanger tout en laissant de la place pour des enrichissements futurs. Toutefois, beaucoup de temps a été perdu à réinventer l'existant plutôt qu'à élaborer dessus. Cet article synthétise les principales tendances et périodes du discours théorique rôliste, ainsi que certains problèmes structurels qui sont autant d'enjeux pour les années à venir.

© 2019. Classiques Garnier. Reproduction et diffusion interdites.

Frédéric Sintes, « Fonction et potentiel des mécaniques en jeu de rôle »

Souvent considérées comme accessoires et interchangeables, les mécaniques peuvent être appréhendées comme un outil pour renforcer l'expérience fictionnelle lors de la conception et de la pratique de jeux de rôle. Cet article interroge la fonction et le potentiel des mécaniques en jeu de rôle et de discuter de critères clairs pour les utiliser ou les exclure. Pourquoi les utiliser ? Qu'ajoutent-elles à l'expérience ? Quels sont les cas de figure où l'absence de mécaniques est fonctionnel ou efficace ?

Christophe Dang Ngoc Chan, « Le Hasard dans les jeux de rôle, pourquoi, comment ? »

La notion de hasard est introduite dès le premier jeu de rôle, et provient des jeux de guerre (*wargames*). La quasi-totalité des jeux de rôle utilisent des systèmes générateurs de hasard, des dés dans la très grande majorité des cas. Cet article un tour d'horizon de différentes manières de générer du hasard, de l'impact que cela a sur la narration et du « jeu dans le jeu » que cela crée. La notion d'équilibrage y est également abordée.

Xavier de Canteloube, « Sortir du paradigme du scénario et replacer les personnages au cœur de l'action »

L'article interroge la relation entre le meneur de jeu et ses joueurs à l'aune de la préparation de la partie. Il remet notamment en cause la place du scénario dans le dispositif traditionnel du jeu de rôle en montrant que la volonté de rester dans ce cadre prédéfini nuit souvent à l'agentivité des joueurs, et qu'en envisageant la préparation de façon plus souple, en fonction des contraintes créatives et organisationnelles dont on dispose, on laisse plus d'espaces de liberté à ses joueurs.

Bastien Wauthoz, « Perfectionnez vos scénarios avec des outils adaptés »

L'écriture de scénarios est au cœur de la pratique du jeu de rôle. À travers son histoire et à cause de la multiplicité des pratiques, le scénario a toujours revêtu des formes diverses. Or l'écriture efficace d'un scénario en fonction des intentions narratives de l'auteur est primordiale pour garantir l'accessibilité de ce loisir. Au travers du triple prisme de la *conception/design*, de la *structure* et d'*outils* d'écriture, l'article propose une boîte à outils pour perfectionner l'écriture de scénarios.

© 2019. Classiques Garnier. Reproduction et diffusion interdites.

Olivier Caïra, « Jusqu'où peut-on changer le monde ? »

Le jeu de rôle sur table se caractérise par la malléabilité des diégèses qu'il propose. L'article montre en quoi l'interactivité entre les joueurs et leur environnement se heurte à des phénomènes *amortisseurs* : la logique de gamme, situer l'action dans des espaces-temps restreints, morceler les environnements vastes, etc., et comment, au contraire, des procédés *résonateurs* qui maximisent l'impact macro-social des actes des joueurs peuvent être utilisés – au travers de l'étude notamment de *World War Korea*.

Coralie David, « Structures, développements et appropriations des univers de jeux de rôle. De l'intégration à l'intercréativité »

Cet article détermine trois types d'univers de jeux de rôle selon la manière dont ils prévoient et organisent l'apport créatif des joueurs. Il mène une réflexion sur les rapports intercréatifs que les jeux de rôle permettent d'entretenir avec la fiction. L'intercréativité peut être définie comme le fait de co-créer une fiction au lieu de limiter les choix des récepteurs au simple fait de réagir à un contenu qui leur proposé. En cela, elle représente un prolongement de l'interactivité.

Pierre Cuvelier, « Trois jeux de rôle sur la mythologie grecque entre péplum et Histoire »

À l'instar des nombreuses fictions inspirées des mythes grecs, les jeux de rôle sont partagés entre deux tendances : une adaptation documentée des sources antiques et la création d'une Antiquité fantasmée relevant plus de la *fantasy*. L'article offre une étude comparative de trois jeux récents américains et français : *Dieux ennemis*, *Agôn* et *Antika*, en montrant les hésitations à l'œuvre dans leur identité visuelle, leur univers et leurs règles.

Isabelle Périer, « Le Livre de base de jeu de rôle. Du mode d'emploi au support de rêverie »

Les livres de base de jeu de rôle sont conçus pour délivrer des informations globalement similaires. Pourtant, ce sont des objets complexes, soumis à la négociation entre trois tensions qui rendent leur rédaction périlleuse : celles entre plaire et instruire, entre ouverture et complétude et entre délivrance et rétention de l'information. Être conscient de cette négociation qui résulte du

© 2019. Classiques Garnier. Reproduction et diffusion interdites.

projet éditorial des créateurs permet de juger des différentes productions en adoptant des critères pertinents et objectifs.

Matthieu Hemery, « Anatomie d'un manuel de jeu de rôle. Comment un auteur peut-il aider les joueurs ? »

Cet article propose d'une part une grille de lecture permettant d'analyser le type de partie que l'on souhaite jouer, autant du côté des auteurs que des joueurs, et identifie d'autre part les différents éléments d'un manuel de jeu – règles, description de l'univers, note de l'auteur, etc. – en déterminant leur influence sur la partie jouée. L'objectif est ainsi d'aider les différents participants à mieux formuler leurs propositions (pour les auteurs) ou leurs attentes (pour les joueurs).

Anne Richard-Davoust, « Comment penser la notion d'auteur dans le cadre d'un jeu de rôle ? »

Si la notion d'auteur peut sembler aller de soi dans le monde de la création, elle se révèle particulière pour le jeu de rôle sur table. En effet, le terme lui-même fait débat, aussi bien du côté de la conception de jeux que de celui des parties elles-mêmes. Quelques pistes sont présentées dans cette contribution pour aborder cette notion riche et stimulante, située à la jointure de ces deux versants du jeu de rôle.

Thomas Munier, « Le Jeu de rôle est-il le dixième art ? »

Le jeu de rôle est-il une activité artistique, et si oui, est-elle d'une envergure suffisante qu'on puisse le qualifier de dixième art ? Cet article étudie ainsi le média sous toutes les coutures. Cette même question de l'activité artistique est posée au sujet des auteurs de bases, des bases, des joueurs, des parties et des enregistrements de parties. La question de la solubilité de l'art dans le jeu est elle aussi étudiée, avant de statuer sur la légitimité d'une autorité à qualifier un média de dixième art.

Jérôme Bianquis, «Comment conserver le JdR et la mémoire du JdR. L'encyclopédisme dans les jeux de rôle et les difficultés du classement»

Inventorier les jeux de rôles, les ouvrages qui les composent, leurs auteurs, leurs éditeurs et même les traducteurs, comme le fait le site encyclopédique

© 2019. Classiques Garnier. Reproduction et diffusion interdites.

Le Guide du Rôliste Galactique, implique de les définir puis de les classer selon diverses logiques spécifiques à cette forme d'écriture. Ces opérations posent des questions sur la nature même du jeu de rôle, la place de l'auteur, la notion de système de jeu, celle de contexte, de gamme, etc., que cet article met en lumière.

David Peyron, « Le Jeu de rôle, une pratique au cœur d'un répertoire culturel multimédiatique »

Pour ses pratiquants comme ses producteurs, le jeu de rôle n'est pas un loisir isolé et s'inscrit dans un ensemble de références culturelles et de compétences génériques au service de l'imaginaire ludique et de la sociabilité. Il peut alors être considéré comme le centre d'un dense réseau de pratiques qu'il permet d'actualiser et de mettre en commun dans une logique convergente. Cet article établit les liens historiques et sociologiques entre ce type de jeu et le répertoire culturel qui rend possible son existence.

Matthias Guyot, « Théorie SICE, pour une représentation des pratiques par les centres d'intérêts »

La théorie SICE (sociabilité, identification, créativité, expérimentation) est un modèle en devenir, construit en marge du « Big Model américain » et dont le présent article ébauche une description selon deux objectifs. Le premier consiste à identifier quatre centres d'intérêts primaires conditionnant les pratiques des joueurs, en mettant l'accent sur la valeur expérimentale du jeu de rôle. Le second tend à donner du jeu de rôle une perception basée sur les formes de liberté auxquelles il donne accès.

Sanne Stijve, « Utilisations du jeu de rôle à des fins autres que ludiques »

De par ses nombreuses qualités intrinsèques, le jeu de rôle constitue un outil efficace dans des domaines aussi variés que la formation, la thérapie, la culture, la psychologie ou l'animation. Illustrés d'exemples pratiques, les objectifs poursuivis, les contraintes, ainsi que les changements à effectuer pour adapter une partie de jeu à ce que l'on désire en faire sont présentés, comme l'est aussi l'intention de donner des clés aux personnes désireuses d'employer l'outil formidable qu'est le jeu de rôle.

© 2019. Classiques Garnier. Reproduction et diffusion interdites.