



CLASSIQUES  
GARNIER

« Table des matières », in ANDRÉ (Danièle), QUADRAT (Alban) (dir.), *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, p. 381-383

DOI : [10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0381](https://doi.org/10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0381)

*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.

## TABLE DES MATIÈRES

Danièle ANDRÉ et Alban QUADRAT Avant-propos .....	9
--	---

### PREMIÈRE PARTIE

#### RETOUR VERS LE FUTUR : EXPLORATION DU JEU DE RÔLE DE SES ORIGINES À SES 40 ANS

Danièle ANDRÉ et Alban QUADRAT Deux heures moins le quart avant <i>Dungeons &amp; Dragons</i> .....	21
Coralie DAVID et Jérôme LARRÉ Légitimation et diversification du jeu de rôle .....	65
Coralie DAVID et Jérôme LARRÉ Évolution du discours théorique .....	97

### DEUXIÈME PARTIE

#### GAME DESIGN

Frédéric SINTES Fonction et potentiel des mécaniques en jeu de rôle .....	135
Christophe DANG NGOC CHAN Le Hasard dans les jeux de rôle, pourquoi, comment ? .....	147

Xavier de CANTELOUBE Sortir du paradigme du scénario et replacer les personnages au cœur de l'action . . . . .	167
Bastien WAUTHOZ Perfectionnez vos scénarios avec des outils adaptés . . . . .	179
Olivier CAÏRA Jusqu'où peut-on changer le monde ? . . . . .	199
Coralie DAVID Structures, développements et appropriations des univers de jeux de rôle. De l'intégration à l'intercréativité . . . . .	213
Pierre CUVELIER Trois jeux de rôle sur la mythologie grecque entre péplum et Histoire . . . . .	229

TROISIÈME PARTIE

L'AUTEUR

Isabelle PÉRIER Le Livre de base de jeu de rôle. Du mode d'emploi au support de rêverie . . . . .	247
Mathieu HEMERY Anatomie d'un manuel de jeu de rôle. Comment un auteur peut-il aider les joueurs ? . . . . .	261
Anne RICHARD-DAVOUST Comment penser la notion d'auteur dans le cadre d'un jeu de rôle ? . . . . .	277
Thomas MUNIER Le Jeu de rôle est-il le dixième art ? . . . . .	293

## QUATRIÈME PARTIE

## SOCIÉTÉ ET JDR

Jérôme BIANQUIS

Comment conserver le JdR et la mémoire du JdR.

L'encyclopédisme dans les jeux de rôle

et les difficultés du classement . . . . . 307

David PEYRON

Le Jeu de rôle, une pratique

au cœur d'un répertoire culturel multimédiatique . . . . . 323

Matthias GUYOT

Théorie SICE, pour une représentation

des pratiques par les centres d'intérêts . . . . . 339

Sanne STIJVE

Utilisations du jeu de rôle à des fins autres que ludiques . . . . . 351

Index des noms de jeux . . . . . 365

Index des noms . . . . . 369

Index des notions . . . . . 371

Résumés . . . . . 375