



CLASSIQUES
GARNIER

« Table des matières », *Le Jeu de rôle sur table*,, 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 & 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