

LÉGITIMATION ET DIVERSIFICATION DU JEU DE RÔLE

Coralie David et Jérôme Larré

INTRODUCTION

Si la littérature en français sur l'histoire¹ du jeu de rôle² n'est pas très fournie ; le JdR a pourtant déjà plus de quarante ans et cet article, ainsi que le suivant³, en feront une rapide rétrospective. Celle-ci porte à la fois sur les évolutions des jeux en eux-mêmes, mais également des théories créées autour de ces derniers. Bien entendu, elle est incomplète⁴ un livre entier n'y aurait pas suffi – et en partie subjective, mais elle va permettre de le recontextualiser.

En effet, le jeu de rôle a énormément évolué depuis 1974. Né du *wargame*⁵, il a lui-même inspiré ou donné naissance à d'autres formes ludiques (grandeur nature, *storygames*, etc.)⁶ et est passé d'un passe-temps anecdotique à un élément central de la culture populaire participative dont l'influence se fait sentir sur de nombreux autres médias. En parallèle, les raisons de jouer se sont diversifiées, les thèmes aussi, et des années de *game design* ont permis de développer ses mécanismes et ses dynamiques de façon spectaculaire.

De son côté, le discours théorique a également connu de nombreuses mutations. La nature des intervenants, les grandes orientations et les supports des échanges ont profondément changé. Certains concepts se sont combinés, permettant de proposer aujourd'hui des modèles sans doute plus intégrés. Mais, si d'autres sont tombés en désuétude, on ne peut toutefois que constater un manque de structure à l'origine de plusieurs tendances lourdes (comme celle de voir revenir en permanence quelques problématiques spécifiques datant même d'avant l'apparition du jeu de rôle et une propension à se concentrer sur les typologies et des oppositions de principe). Cette étude historique se penchera tout d'abord sur l'évolution du jeu de rôle et de sa réception, puis, dans l'article suivant, sur ses aspects techniques et sur les théories qu'il a suscitées.

ÉVOLUTION DE LA PERCEPTION DU JEU DE RÔLE

Dans cet article, nous allons nous concentrer en priorité sur la façon dont le jeu de rôle a changé depuis sa création, d'abord dans ce qu'il représente, tant pour les rôlistes que pour le grand public, puis dans ce qu'il propose de jouer, de vivre, et la manière dont il s'y prend pour le faire. En un peu de plus de quarante ans, il n'a eu de cesse de repousser ses limites et est devenu un média à part entière.

UNE DIVERSIFICATION DES STRATÉGIES CRITIQUES

Lors de sa sortie, *Dungeons & Dragons* (*D&D*, 1974⁷) ne se définit pas encore comme un jeu de rôle et est tout entier destiné à la communauté des joueurs de *wargames*⁸. Toutefois, il est presque unanimement considéré comme le premier jeu de rôle autotélique de l'histoire⁹. Dans son introduction datée du 1^{er} novembre 1973, E. Gary Gygax y revendique avec vigueur de faire du *wargame* fantasy (par opposition au *wargame* historique). Il se place dans le prolongement direct de son supplément pour le jeu *Chainmail*¹⁰ paru quelques années plus tôt et très inspiré par l'œuvre de J. R. R. Tolkien (alors devenu le premier *wargame* fantasy disponible commercialement), mais aussi de ses propres variantes de *Diplomacy*¹¹.

Ces règles sont uniquement pensées pour la fantasy. Ces *wargamers* qui manquent d'imagination [...] n'aimeront probablement pas *Dungeons & Dragons*. Mais ceux dont l'imagination est sans limite verront dans ces règles une réponse à leurs prières. Avec ce dernier conseil, nous vous invitons à poursuivre votre lecture et à apprécier ce « monde » où le fantastique est un fait avéré et où la magie fonctionne véritablement¹² !

Par cette introduction, Gygax positionne son jeu dans plusieurs oppositions de principe qui font régulièrement polémique dans sa communauté : rigueur historique contre jouabilité, etc. Ce faisant, il le définit également comme une agréable escapade hors du temps dans un monde imaginaire, privilégiant le plaisir et l'amusement. Cette façon de lier – ou ici de ne pas lier – l'univers de jeu avec le monde réel correspond à ce que Markus Montola et Jaakko Stenros¹³ appellent une stratégie critique et, plus spécifiquement, à celle de *l'évasion* (*escape*). Pendant des années, elle sera peu ou prou la seule à avoir droit de cité de façon explicite.

Toutefois, comme en témoigne un des principaux artisans du succès commercial de *D&D*, Frank Mentzer, le périmètre de ce qui est jouable s'élargit au fil des ans dans des proportions spectaculaires.

Le cadre du jeu de rôle s'est élargi. En Finlande, j'ai assisté à un jeu (qui relevait du jeu de rôle grandeur nature, ou GN, où les joueurs n'ont plus besoin d'être assis autour d'une table) prenant place dans notre réalité, en 1985. Certains joueurs incarnaient des gens atteints du VIH (contaminés de diverses manières) et d'autres montraient l'extrême ignorance et les préjugés dont faisaient preuves les autorités médicales et gouvernementales de l'époque, lorsque le SIDA fut pour la première fois découvert et soigné. Un passe-temps qui a commencé avec « allons tuer un dragon ! » a évolué pour devenir un outil majeur d'éducation sociale. Cela vaut le coup d'y réfléchir, et pas qu'un peu¹⁴.

De fait, les rôlistes eux-mêmes ont commencé à adopter d'autres stratégies critiques. On peut notamment citer les trois autres approches du modèle de Montola et Stenros : *l'exploration*, *l'exposition* et *l'imposition*. *L'exploration* (*explore*) consiste à se servir du jeu pour que les joueurs expérimentent symboliquement des choses ou des situations qu'ils n'auraient pu que difficilement vivre autrement. Ainsi, un collectif de musées de Ravenne a par exemple publié un jeu à destination des enfants, *Senio 1945*¹⁵, pour les amener à se projeter dans ce contexte si particulier et aiguïser leur curiosité. De même, les jeux historiques ou ayant une portée encyclopédique et permettant de se familiariser avec un contexte exotique sont extrêmement courants.

L'exposition (expose) est une stratégie se servant du jeu pour révéler aux joueurs une vérité spécifique sur le monde réel ou au moins la présenter avec un angle particulier. Un jeu comme *Monsterhearts*¹⁶ propose par exemple d'interpréter des adolescents monstrueux dans un lycée américain et de les confronter à la fois à des pulsions qu'ils ont du mal à contrôler et à la pression sociale exercée par les gens « normaux ». Ceci est un moyen pour l'auteur de créer de l'empathie avec la détresse de certains jeunes face à la découverte de leur orientation ou de leur identité sexuelle. De nombreux autres jeux cherchent ainsi à avoir une portée sociale (*Kagematsu*¹⁷, *Amnesia 2k51*¹⁸, etc.), parfois avec réussite, parfois au détriment des qualités ludiques.

L'imposition (impose), enfin, consiste à essayer d'altérer le monde réel et ceux qui ne jouent pas grâce au jeu. Cette stratégie est de loin la moins courante et on peut la rapprocher de ce qui se fait dans le théâtre moderne, les happenings, etc. On retrouve quelques exemples dans le grandeur nature scandinave où certains jeux sont pratiqués en ville et au milieu de la population pour susciter des réactions particulières (*Amerika*¹⁹, *Momentum*²⁰, etc.).

Cette diversification des stratégies critiques est peu visible de la majorité des joueurs, chez qui l'évasion reste majoritaire. Toutefois, elle est fondamentale, notamment d'un point de vue théorique. En effet, parce qu'elle ne passe pas par des jeux instrumentaux, mais se fait au travers des qualités mêmes des jeux autotéliques, elle correspond à une réappropriation du jeu de rôle en tant que média à part entière. À tel point que l'on voit dans certains pays comme la Norvège l'État le considérer comme une forme d'art et donner des bourses aux auteurs ou même commander des jeux comme œuvres culturelles à part entière²¹.

DES POLÉMIQUES QUI ONT LAISSÉ DES TRACES

Mais il ne faut pas s'y tromper : cette ouverture de l'État norvégien est exceptionnelle. Comme évoqué plus haut, au cours de ses quarante premières années le jeu de rôle connaît plusieurs polémiques et autres séries d'attaques médiatiques qui entachent sérieusement son image auprès du grand public, et donc de ses représentants.

Aux États-Unis (dans les années 1980) comme en France (au milieu des années 1990), il a été désigné à tort comme responsable de sordides faits divers, rapproché de mouvements sectaires ou sataniques et une proie facile pour des médias en mal de sensationnalisme. Mais, cela ne sert à rien de détailler toutes ces polémiques : le temps a fait son œuvre et le jeu de rôle a été systématiquement lavé de toutes ces accusations²². Il est bien plus intéressant de voir que ce qui n'a finalement laissé que peu de traces dans l'opinion publique a par contre marqué d'une empreinte indélébile les rôlistes de l'époque.

En effet, si on écarte le cas du premier scandale autour de la disparition d'un adolescent, qui a permis ironiquement de doubler les ventes de *Dungeons & Dragons*²³, ces affaires ont enterré tout intérêt du monde académique américain pour ce média pour au moins une décennie²⁴, si ce n'est à le décrire comme une déviance psychologique²⁵.

En France, ces polémiques ont signé la fin de l'âge d'or du jeu de rôle. En quelques mois, 15 000 associations ferment et 150 000 des 400 000 joueurs de l'époque se retrouvent sans endroit pour jouer ou contraints d'arrêter par des parents paniqués²⁶. Cet écroulement du marché aura de nombreuses conséquences sur l'économie du secteur pour les années à venir, amenant une génération creuse de joueurs, et un renouvellement presque total des auteurs (plus ou moins jusqu'à ce que la vague de nostalgie actuelle et le financement participatif ne permettent aux anciens de revenir). Plus encore, elle va susciter chez les rôlistes un besoin de présenter le jeu de rôle comme un loisir inoffensif et créer une sorte de défiance vers tout ce qui risquerait d'en faire autre chose qu'un « simple jeu », au premier rang desquels la théorie et un certain nombre d'expérimentations formelles.

AU CŒUR DE LA CULTURE POPULAIRE

Fort heureusement, l'histoire ne s'est pas arrêtée là. Même si les ventes ne sont jamais revenues au niveau de l'âge d'or, la perception du jeu de rôle a réussi à évoluer et à transformer ce qui n'était au départ qu'un loisir anecdotique en un des piliers de la culture populaire. Ceci s'est bien sûr fait de concert avec des tendances bien plus larges, comme l'émergence de la culture « geek²⁷ » et « participative²⁸ ». Si on essaye de mettre en perspective la période 1974-2016, cette importance s'est surtout manifestée de trois façons : le succès commercial, les adaptations et l'influence sur les autres médias.

Même si dans un premier temps on confond volontiers les deux termes²⁹, il serait dommage de réduire le jeu de rôle à *D&D*. Cependant, il est difficile de comprendre l'essor du premier sans mesurer celui du second. En 1974, *D&D* est loin d'être un succès instantané. Ce ne sont qu'un millier d'exemplaires qui trouvent preneurs, principalement dans la communauté du *wargame*. Toutefois en 2004, trente ans plus tard, ce dernier n'existe presque plus commercialement et on estime que plus de 20 millions de personnes³⁰ ont joué à *D&D*. Le produit le plus emblématique de la gamme, la boîte rouge, s'est vendu à lui tout seul à 10 millions d'exemplaires dans une vingtaine de langues³¹. S'il semble évident qu'une part non négligeable de ces joueurs ont arrêté et qu'ils sont bien moins nombreux à jouer régulièrement qu'il y a trente ans, cela constitue néanmoins une base solide de personnes ayant été culturellement familiarisées avec le jeu de rôle, et qui sont par conséquent en mesure d'en propager les codes.

Car le jeu de rôle consiste essentiellement en une « mise en jeu » (*game staging*³²), c'est-à-dire à une double appropriation d'un motif culturel, qu'il s'agisse d'un univers à licence (*Star Wars*³³), d'un genre (*Hollywood*³⁴), d'une période historique (*Tenga*³⁵), d'un sport-spectacle (*Know your Role*³⁶), d'habitudes sociales (*Breaking the Ice*³⁷), etc. Il s'agit pour les auteurs de se réapproprier le matériau de base une première fois pour en faire du matériel de jeu, c'est-à-dire le rendre jouable par des tiers, puis d'une seconde réappropriation de celui-ci par un groupe ou un meneur de jeu spécifique, pour l'adapter à ses propres besoins et transformer ce jeu en partie³⁸. Tout cela amène une grande perméabilité avec nombre d'autres pratiques

culturelles et une certaine capacité à manipuler les codes d'un genre ou d'un média. Toutefois, il arrive parfois que ce soit le jeu de rôle lui-même qui soit adapté, même si c'est beaucoup plus rarement au travers de sa grammaire médiatique propre³⁹ qu'au travers de ses univers. Que ce soit au travers de ses centaines de romans ou des jeux vidéo, Games Workshop s'en est fait une spécialité récente grâce à sa licence Warhammer⁴⁰, et on voit certaines gammes connues comme *Shadowrun*⁴¹ ou *Le Monde des ténèbres*⁴² s'illustrer dans d'autres médias, mais les produits estampillés *D&D* semblent s'être réellement propagés sur l'ensemble des industries culturelles.

Pour donner une idée de l'ampleur du phénomène, l'éditeur de *D&D* va jusqu'à créer en 1983 sa propre filiale à Hollywood, *Dungeons & Dragons Entertainment*⁴³. Si celle-ci ferme rapidement ses portes, elle est à l'origine d'un dessin animé particulièrement populaire⁴⁴. Il faudra attendre les années 2000 pour que sortent quatre films, dont un d'animation⁴⁵. En parallèle, ce sont au moins 90 jeux vidéo (dont certains comme *Baldur's Gate*⁴⁶ sont vendus à plusieurs millions d'exemplaires), 150 comics et un véritable raz-de-marée de plusieurs centaines de romans qui sont publiés. Pour ces derniers, la gamme *Dragonlance*⁴⁷ à elle seule, totalise plus de 190 titres et de 20 millions d'exemplaires vendus⁴⁸.

En complément des œuvres qui représentent des joueurs en train de jouer, comme *E.T.*⁴⁹ ou l'épisode final de la série *Buffy contre les vampires*⁵⁰, cette multiplicité de produits dérivés contribue à faire du jeu de rôle un élément incontournable de la culture populaire moderne. Ceci se manifeste non seulement par toutes ces publications, mais également par toutes les œuvres qui ont été inspirées par ce dernier.

Parmi ces dernières, on peut compter les très nombreuses œuvres directement inspirées d'univers de jeux de rôle ou de parties jouées par leurs auteurs. C'est par exemple le cas des bandes dessinées *Les Chroniques de la lune noire*⁵¹ ou *De Cape et de Crocs*⁵², de manga et de la série d'animation *Les Chroniques de Lodoss*⁵³, des chansons *The Call of Ktulu*⁵⁴ de Metallica ou *Wishmaster*⁵⁵ de Nightwish, des romans *Wild Cards*⁵⁶ de George R. R. Martin, etc.

Toutefois, se limiter aux inspirations directes serait ne comprendre qu'une partie de la place du jeu de rôle dans la culture populaire. En effet, ce dernier a également un impact plus profond en servant d'école d'écriture à de nombreux créateurs, que ce soit en leur permettant de faire leurs premières armes (comme c'est le cas pour l'essentiel des auteurs de fantasy à la française, comme Mathieu Gaborit, Jean-Philippe Jaworski, Fabrice Colin ou Pierre Pevél entre autres), en leur enseignant d'autres méthodes de travail ou de création d'univers (création collective pour *Wild Cards*⁵⁷, ou plus récemment pour *Jadis*⁵⁸, cohérence de l'univers *Star Wars* pour Timothy Zahn⁵⁹, etc.), ou en étant à l'origine de leur attachement à certains schémas narratifs le plus souvent hérités de la fantasy (groupes complémentaires, progression, univers plutôt que personnage, etc.).

En résumé, à la fois pour ses pratiquants et pour le grand public, la perception du jeu de rôle a radicalement changé en quarante ans. Il a traversé des périodes difficiles où il a été conquis, mais s'est diversifié et son influence a grandi. À la fin des années 2000, cette dernière est paradoxalement bien plus importante que trente ans plus tôt, alors même que les perspectives commerciales sont en comparaison particulièrement sombres⁶⁰. Naturellement, cette évolution est à mettre en parallèle avec celle de la « culture geek ». Dans un monde où il est socialement acceptable pour un adulte d'apprécier *Harry Potter*⁶¹, où *Le Seigneur des anneaux*⁶² est une trilogie de films et où « Le Mur » nous protège plus des sauvages et des marcheurs blancs que des communistes⁶³, il n'est pas étonnant que le jeu de rôle soit désormais plus facilement accepté, compris et théorisé.

ÉVOLUTION DES JEUX DE RÔLE

Qu'ils en soient la cause ou la conséquence, ces changements dans la perception du média se sont accompagnés de mutations des jeux et des pratiques. Entre les aventures de Greg Svenson en 1970 dans la buanderie de Dave Arneson lors de ce qui est sans doute le premier « donjon » de l'histoire⁶⁴ et des jeux déstructurés modernes sans meneur de jeu, se passant dans une tente⁶⁵ ou écrits sur une carte de visite⁶⁶, il est parfois difficile de savoir si, oui ou non, il s'agit toujours de jeu de rôle. Nous ne jouons pas de la même manière. Les auteurs n'écrivent pas des jeux de la même manière. Nous ne les lisons pas de la même manière. Ou plutôt, chacun a désormais le choix entre plusieurs façons de jouer, de concevoir et de s'approprier ces jeux. En effet, au cours de ces quarante dernières années, les jeux de rôle n'ont eu de cesse de se diversifier, de s'enrichir les uns les autres et de repousser leurs propres frontières.

UNE MULTIPLICATION DES GENRES

Il s'agit sans doute de l'évolution la plus évidente. Il suffit de regarder l'étagère d'une boutique spécialisée pour constater que, si le premier jeu de rôle se revendiquait férocement de la fantasy, les types d'univers et genres fictionnels disponibles aujourd'hui sont bien plus variés.

Des liens historiques avec la fantasy...

Historiquement, le jeu de rôle a un lien particulier avec la fantasy. Nous avons déjà évoqué le supplément fantasy pour *Chainmail*, et les emprunts trop ostensibles de la première édition de *D&D* à l'œuvre de Tolkien (ents, hobbits) sont largement documentés⁶⁷, ainsi que les problèmes juridiques qu'ils ont entraînés. Mais si le « Ces règles sont uniquement pensées pour la fantasy » en introduction de celle-ci, ou son sous-titre ne laissent guère de place de doute, l'édition basique de 1981⁶⁸ approfondit cet aspect. Outre le fait qu'elle se définit dès la couverture comme un « jeu d'aventure fantasy », elle répond ainsi à la question « Que fait-on dans *D&D* ? » :

Dans les règles de *D&D*, chacun joue le rôle de personnages dans un monde de fantasy. La magie est réelle, et les héros se lancent dans de dangereuses quêtes pour trouver gloire et richesse. Les personnages gagnent de l'expérience en surmontant les dangers et en découvrant des trésors. Grâce à cette expérience, ils deviennent de plus en plus puissants et compétents⁶⁹.

Son éditeur, Tom Moldvay, y présente la lecture de romans de fantasy comme le meilleur moyen d'améliorer un donjon et de rendre les aventures plus substantielles :

Les livres concernant le folklore, la mythologie, les contes de fées, les bestiaires et les légendes chevaleresques peuvent généralement aider le MJ à enrichir d'importants éléments de sa campagne, mais les récits de fictions et les romans de fantasy constituent les meilleures sources d'inspiration⁷⁰.

Il en fait presque des guides ou des suppléments à part entière et propose une liste de lectures conseillées incluant les œuvres d'auteurs tels que Poul Anderson, Robert E. Howard, Ursula K. Le Guin, Fritz Leiber, C. S. Lewis, Michael Moorcock, J. R. R. Tolkien ou Jack Vance.

Le lien de *D&D* avec la fantasy est également intéressant car il pose la question des limites entre règles et univers. Ainsi, quelle que soit l'édition, les principaux livres de règles du jeu⁷¹ ne s'encombrent pas de la description encyclopédique d'un contexte. Pourtant, ils définissent malgré tout un grand nombre d'éléments (magie, équipement, etc.) qui, mis bout à bout, montrent un univers en creux : intertextuel, jamais décrit de manière encyclopédique, mais où tout ce qui est dit dans les livres est « vrai ». De même, dès *Advanced Rules of Dungeons & Dragons (AD&D)*⁷², Gary Gygax présente son jeu en tant que tel : « *AD&D* est un monde. Bien entendu, ce monde n'est pas complet. Il a besoin de gestionnaires et d'aventuriers pour être répertorié et exploré. Il a besoin de vous⁷³ ! ». Ce que l'on appelle aujourd'hui le *dungeonverse*⁷⁴ est sans doute un des meilleurs exemples du fait que règles et contexte fictionnel sont des façons différentes de formaliser certaines contraintes de même nature. Rendu dynamique par les mécaniques et la partie, cet univers pose les bases d'un genre qui serait une sorte de version par défaut de la fantasy⁷⁵, où les héros deviennent toujours plus puissants, affrontent des dangers qui le sont également, où les barbares sont toujours forts et capables de rentrer dans une rage dévastatrice, où les prêtres sont des sortes de templiers bienveillants capables de soigner leurs camarades, etc. Ce *dungeonverse* est devenu une telle référence partagée par les rôlistes que d'autres jeux peuvent s'en réclamer sans avoir besoin de le détailler du fait de la place du jeu de rôle dans la culture populaire ; c'est le cas par exemple d'*Oltrée !*⁷⁶, de certains jeux ironiques comme *X-Crawl*⁷⁷, mais aussi, de jeux vidéos, de plateau, de cartes, etc.

Toutefois, rappelons que les rapports entre le jeu de rôle et la fantasy ne se limitent pas à *D&D*. En effet, si on voit apparaître dès 1975-1976 plusieurs autres types d'univers (le western avec *Boot Hill*⁷⁸, le cape et épées avec *En Garde !*⁷⁹, la science-fiction avec *Metamorphosis Alpha*⁸⁰ ou *Starfaring*⁸¹ et les histoires animalières avec *Bunnies & Burrows*⁸²), la fantasy reste très présente et on la retrouve dans d'autres jeux qui marquent leur époque : *Empire of the Petal Throne*⁸³, *Tunnels & Trolls*, puis un, peu plus tard, *Chivalry and Sorcery*⁸⁴ ou *RuneQuest*⁸⁵, etc.

Cependant, la présence d'autres genres ne va pas se faire au détriment de la fantasy, mais s'accompagner d'une diversification de cette dernière. C'est particulièrement visible en France dans les années 1985-1989, où fleurissent les jeux qui déclinent la fantasy selon de nombreuses nuances : onirique (*Rêve de dragon*⁸⁶), « réaliste » (*L'Œil noir*⁸⁷), à la Tolkien (*Jeu de rôle des Terres du Milieu*⁸⁸), arthurienne (*Pendragon*⁸⁹), d'inspiration antique (*RuneQuest*), sombre (*Stormbringer*⁹⁰ et *Warhammer*⁹¹) ou plus difficile à classer (*Hurlements*⁹²).

... qui cachent un attachement plus profond...

Ces liens historiques avec la fantasy sont un lourd héritage qui, apprécié ou pas, va bien au-delà de la simple source d'inspiration ou de l'univers de référence. D'une certaine façon, les codes de ce genre font presque partie de l'ADN de ce loisir et il faut parfois faire des efforts spécifiques et conscients pour ne pas en reproduire les topoï. À tel point que pour nombre de concepteurs et de joueurs, la question ne se pose pas et ils considèrent que ces derniers font partie du langage du jeu de rôle en tant que média⁹³.

Voici quelques exemples de ces topoï de la fantasy qui sont devenus omniprésents dans le jeu de rôle :

- la trajectoire du récit initiatique, de l'épopée ou du monomythe campbellien⁹⁴ pour les personnages joueurs, qui ne deviennent des adultes et des héros qu'en affrontant des dangers toujours plus grands et en imprimant leur marque sur le monde ;

- des moyens de s'imposer qui impliquent la mise en œuvre d'une masculinité militarisée⁹⁵, par exemple au travers de phases de combat, quelle qu'en soit l'échelle, ou d'exploration en territoire hostile ;

- une présence du surnaturel, qu'il soit implicite ou explicite ;

- un univers amplement détaillé, qui devient fréquemment un personnage à part entière, et qui laisse toute latitude à la pulsion de complétude⁹⁶ des joueurs de s'exprimer.

Il existe également un autre topos très présent de nos jours, mais pour lequel le rapport est sans doute inverse. En effet, même s'il existe déjà des groupes dans la fantasy avant 1974, nous pensons que le jeu de rôle a participé à le rendre encore plus courant. Il s'agit de la prépondérance du groupe sur les protagonistes uniques, généralement associés à des personnages complémentaires et davantage définis par leurs origines et leurs aptitudes que, par exemple, par leur caractère.

La conséquence de la recrudescence de ces topoï est que de nombreux jeux qui ne sont pas *a priori* conçus pour créer des fictions correspondant au genre de la fantasy en adoptent, malgré eux, certains. Ceci peut créer des distorsions parfois assez gênantes pour l'expérience de jeu.

Un exemple frappant est celui du jeu *Cyberpunk*⁹⁷ et de sa suite *Cybergeneration*. Leur auteur Mike Pondsmith écrit dans le second une colonne véhémente intitulée « L'avis de la rue : alors comme ça, vous voulez savoir comment rejoindre la cyber-génération ? Ou peut-être juste la comprendre⁹⁸ ? ». Il prend les joueurs du premier jeu à partie pour avoir créé, selon lui, un tel décalage. Il explique qu'il souhaitait « un monde qui ferait la part belle à la romance comme dans les films noirs, aux traîtres, aux tueurs élégants et aux héros désabusés et cyniques⁹⁹ » et qu'« alors que *Cyberpunk* gagnait en popularité dans le monde, les joueurs commencèrent à privilégier les flingues, les gros véhicules, et les jeux de pouvoir à grande échelle [...] Cela commençait à plus ressembler à *James Bond* croisé avec *L'Homme qui valait trois milliards*¹⁰⁰ ».

Même si les raisons d'un tel décalage peuvent être nombreuses, le texte est émaillé de réflexions qui laissent penser que ce dernier est en partie dû au mélange involontaire de codes issus de la fantasy et du cyberpunk. À noter, comme le montre le grand rival de *Cyberpunk*, *Shadowrun*¹⁰¹, qui se base justement sur ce même mélange, que le problème n'est pas cette hybridation, mais le fait qu'elle ne soit ni maîtrisée ni volontaire. C'est ce qui génère une telle distorsion.

En effet, quelles que soient les intentions de ses auteurs, nous avons tendance à penser que le genre d'un jeu de rôle n'est pas tant celui des intentions de l'auteur justement, que celui qui rassemble toutes les fictions qui seront créées par les joueurs¹⁰². D'une certaine façon, chaque jeu produit son propre genre car il génère des fictions ayant certaines spécificités, et que celles-ci naissent des « codes » du jeu qui ne sont que la retranscription de contraintes transmises au travers de son système, son univers, ses personnages, etc.

On retrouve par exemple ce phénomène dans la série de suppléments de contexte publiés pour les différentes éditions de *D&D* et *AD&D* entre 1989 et 1994 : *Spelljammer*¹⁰³ (1989), *Ravenloft : Realm of Terror*¹⁰⁴ (1990),

*Dark Sun*¹⁰⁵ (1991), *Al-Qadim*¹⁰⁶ (1992) et *Planescape*¹⁰⁷ (1994). Chacun de ces univers propose de fait une hybridation assumée entre une base de fantasy (essentiellement « codée » par les règles du jeu) et un autre genre (essentiellement « codé » par le contexte, les monstres et quelques règles spécifiques). Il en ressort généralement un mélange assez unique.

... sans empêcher une multiplication des genres

Nous l'avons déjà évoqué précédemment, mais parallèlement à cet attachement à la fantasy, on assiste à une diversification de cette dernière et à une multiplication des genres fictionnels.

Pour donner un ordre de grandeur, l'encyclopédie en ligne du *Guide du rôliste galactique*¹⁰⁸ répertorie 419 jeux dans les catégories « Historique Fantastique » et « Médiéval Fantastique », soit environ 30 % des gammes professionnelles de sa base de données. À titre de comparaison, on obtient 350 jeux pour les catégories assimilables de près ou de loin à la science-fiction (space opera, cyberpunk, post-apocalyptique, etc.), soit sensiblement 25 %. Même s'il serait dangereux de tirer des conclusions trop marquées de ces quelques informations, elles témoignent clairement de la diversité des contextes proposés.

Il serait vain de tenter de lister tous les genres ou types d'univers devenus jouables grâce à la parution de tel ou tel jeu. Toutefois, on peut noter que celle-ci s'accompagne de deux phénomènes.

Le premier est une modification de la réception de ces jeux. Ainsi, en 1988, un joueur uniquement francophone n'a guère de choix s'il souhaite faire des parties prenant place dans l'espace. Il est probable qu'il utilise *Star Frontiers : Alpha Dawn*¹⁰⁹, *Star Wars* ou *Multimondes*¹¹⁰ et qu'il s'en serve pour toutes ses parties de science-fiction, peu importe qu'il souhaite une

ambiance paranoïaque à la *Aliens*¹¹¹ ou des combats entre pirates proches d'*Albator*¹¹². Tous ces codes spécifiques devaient être tant bien que mal amenés par les joueurs (meneur compris), quitte à aller contre ceux déjà véhiculés par le jeu d'origine. On insistait alors sur la polyvalence alors qu'aujourd'hui, la justesse d'une adaptation est bien plus valorisée. En effet, l'offre est suffisamment pléthorique pour que l'on trouve des jeux différents selon la série de *Star Trek*¹¹³ ou la trilogie de *Star Wars*¹¹⁴ dont l'ambiance nous intéresse. Avec plus ou moins de succès, la responsabilité de générer ces codes est en grande partie redistribuée vers les jeux eux-mêmes, ce qui n'empêche pas les joueurs de créer eux aussi leurs propres codes alors qu'ils jouent.

Ensuite, outre de nombreuses hybridations, cette multiplication des genres provoque la création de nouveaux jeux de rôle qui tentent de trouver un moyen pour permettre aux joueurs de profiter de cette diversité sans en subir les désavantages (coût, apprentissage, multiplications des personnages joueurs et des manuels, flexibilité, etc.). Une des premières solutions prend la forme de systèmes universels¹¹⁵, comme *GURPS*¹¹⁶, qui proposent d'utiliser les mêmes règles pour jouer dans différents univers ou genres, avec un objectif d'exhaustivité. On observe également l'apparition de jeux complets spécialement pensés pour ne pas se limiter à un seul et même genre, que ce soit en permettant aux personnages de passer de l'un à l'autre (*MEGA*¹¹⁷), ou en jouant dans des univers qui les agrègent directement (*TORG*¹¹⁸, *Rifts*¹¹⁹). Enfin, on voit apparaître des jeux dont le point commun est d'être parodiques ou ironiques, ou de s'inspirer du fonctionnement des jeux de rôle eux-mêmes (*HackMaster*¹²⁰, *Sens*¹²¹, *Ryuutama*¹²², *Rêve de dragon*).

UNE MULTIPLICATION DES FORMES

Pour continuer cette rétrospective sur les évolutions du jeu de rôle, il est nécessaire d'aller au-delà de la notion de genre fictionnel pour s'intéresser à ce qui définit un genre de jeux de rôle autotélique à part entière. Or, cette distinction ne peut venir que de ce qui est essentiel à la pratique de notre loisir, c'est-à-dire la façon dont on interagit avec le jeu et dont on y intercréé¹²³. Concrètement, cela comprend le fait de se fixer des objectifs, d'essayer de les atteindre et être récompensé ou sanctionné pour cela. C'est ce que Marc Albinet¹²⁴ appelle une « boucle de *gameplay* », ce qu'il définit comme « la structure grammaticale basique et fondamentale » d'un jeu. C'est pour cette raison, et pour éviter toute confusion avec la notion de genre fictionnel, que nous préférons utiliser celle de « forme ».

Or, si on s'attache à l'histoire du jeu de rôle autotélique, on s'aperçoit que celui-ci est lié à un grand nombre de formes différentes et la question de savoir si ces dernières peuvent légitimement s'en revendiquer est un débat récurrent. Certaines, comme le *storygame*, sont des pratiques rôlistes qui ont évolué alors que d'autres, comme « Les Livres dont Vous êtes le Héros », existaient déjà avant le jeu de rôle, mais ont été grandement modifiées par les contacts avec ce dernier. De plus, la plupart de ces formes s'influencent

mutuellement et sont relativement poreuses. En conséquence, il est souvent aussi difficile d'en donner une définition qui fasse l'unanimité que de dater leur apparition et donc d'en dresser une généalogie¹²⁵.

Dans le cadre de cette introduction, et pour montrer cette évolution, nous avons pris le parti de répertorier les principales pratiques pouvant être vues comme des variantes, des cousines ou des formes du jeu de rôle telles qu'on se le représente traditionnellement. Loin de céder à la tentation définitionnelle, nous les caractérisons sommairement et les répartissons en trois catégories en fonction de leur caractère intercréatif :

- le jeu de rôle sur table¹²⁶, qui correspond à la forme la plus traditionnelle et la plus classique, telle que décrite dans des jeux comme *D&D* ou *L'Appel de Cthulhu*¹²⁷. La présence d'un meneur de jeu n'est pas obligatoire, mais les joueurs cherchent essentiellement à résoudre les situations qui s'offrent à leurs personnages avec les moyens à disposition de ces derniers et dans leur intérêt ;
- les jeux de rôle, dans une acception beaucoup plus étendue, qui regroupent toutes les formes intercréatives dont le *gameplay* (et souvent le dispositif ludique) diffère de celui du jeu de rôle sur table ;
- les autres formes que nous ne considérons *a priori* ne pas être assez intercréatives pour faire partie des jeux de rôle.

Parmi les formes intercréatives que nous considérons comme des jeux de rôle, on peut notamment citer :

- le jeu de rôle grandeur nature, où les joueurs agissent physiquement pour représenter les interactions de leurs personnages dans une aire de jeu bien réelle, mais symbolisant un monde fictif. Il s'agit d'une forme très riche, extrêmement variée et ayant ses propres courants et sous-formes ;
- le *freeform* (acception britannique), où les joueurs se voient uniquement confier des personnages ainsi que quelques informations sur leur motivation ou le décor, mais n'utilisent aucune autre mécanique de résolution que de demander l'arbitrage du meneur de jeu¹²⁸. Selon les traditions, les joueurs peuvent rester autour de la table ou se lever et incarner physiquement leurs personnages. Ce que l'on nomme parfois le « sans règles » en France est une sous-catégorie de cette forme ;
- le *freeform* (acception scandinave), qui ressemble à des jeux grandeur nature situés dans un espace très limité et généralement clos (on parle également de « GN de chambre¹²⁹ »). On y retrouve la présence d'un meneur, souvent très actif, et un scénario reproductible. Un jeu *freeform* peut l'être à la fois dans le sens britannique et scandinave ;
- la soirée enquête, où les joueurs tentent de résoudre une énigme – généralement un crime – par l'intermédiaire de personnages qu'ils incarnent physiquement. L'intercréativité y est limitée par rapport aux formes précédentes en ceci qu'elle reste présente, mais qu'elle prend place dans un cadre la plupart du temps plus rigide et peut facilement devenir un

obstacle pour le bon déroulement du jeu ;

- le jeu épistolaire (comme *De Profundis*¹³⁰), qui n'est pas une simple adaptation du jeu de rôle sur table à un autre support, mais où les messages constituent à la fois le média permettant aux joueurs d'interagir et des éléments de la diégèse ;
- le *storygame* dont le dispositif est extrêmement similaire à celui des jeux de rôle sur table, si ce n'est que les joueurs n'interagissent pas tant en cherchant à résoudre des situations qu'en les décrivant, le plus souvent sous contraintes. Naturellement, le fait que la description soit régulièrement celle de la résolution d'un conflit par un protagoniste entretient un certain flou. Toutefois, il est généralement possible de lever ce dernier en observant les priorités du système de résolution¹³¹ ;
- le *checkpoint game*, qui est une forme de jeu basée sur une structure prédéfinie organisée en étapes, préfigurant une progression vers un final paroxystique. Les joueurs y interprètent des personnages tout au long de ces moments-clés. Leurs interactions sont le plus souvent régies par des règles légères que rend possible ce cadrage très rigide ;
- la *fan-fiction* collaborative. Dans sa version la plus simple, cette pratique consiste à prolonger une œuvre de fiction. Toutefois, celle-ci s'est complexifiée jusqu'à inclure des personnages originaux et des intégrations mutuelles de récits entre plusieurs auteurs visant à en faire une sorte de « canon alternatif » cohérent et partagé entre les participants. Poussé à ce degré de complexité, on peut considérer qu'il s'agit d'un jeu de rôle ou d'un *storygame* asynchrone, et il n'est guère étonnant de voir cette pratique régulièrement se prolonger par du jeu sur forum.

Parmi les formes que l'on ne considère pas comme des jeux de rôle, mais qui ont néanmoins été largement influencées par ce dernier, on peut citer :

- « Les Livres dont Vous êtes le Héros », qui sont une forme de littérature interactive où le lecteur est amené à faire de nombreux choix modifiant la suite de sa lecture. Généralement, on s'adresse à lui directement, mais ce n'est pas toujours le cas.
- la fiction interactive, qui est un type de jeu vidéo dont toutes les interactions sont textuelles et qui s'est développé jusqu'à englober des fictions hypertextuelles ou à choix multiples.
- le CRPG (jeu de rôle vidéo), dont on peut reconnaître l'influence thématique et mécanique, mais qui – sauf cas particulièrement rares – ne laisse guère de place à l'interprétation et la co-création. C'est là aussi une forme très riche et il en existe de nombreuses sous-catégories (action, japonais, tactique, etc.).
- le MMORPG (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur), qui laisse une place plus importante que le CRPG à l'interprétation, mais dont les possibilités d'intercréativité restent à la fois limitées et davantage issues d'une réappropriation des fonctionnalités sociales

du logiciel par les joueurs que portant réellement à conséquence dans le jeu.

À noter que cette diversification a également amené un certain nombre de jeux de plateaux à incorporer des mécaniques inspirées des jeux de rôle, en allant parfois jusqu'à sérieusement troubler les frontières (*Il était une fois*¹³², *Les Loups-garous de Thiercelieux*¹³³, *Fabula*¹³⁴, etc.). Toutefois, leurs gameplays sont bien trop variés pour qu'il soit possible de les rassembler en une même forme et les analyser autrement qu'au cas par cas.

ÉVOLUTION DES MÉCANIQUES

Ces diversifications de genres fictionnels et de formes ont indubitablement rendu le jeu de rôle plus riche. Toutefois, elles n'auraient pas été possibles sans une évolution conjointe des mécaniques. En effet, ces quarante ans n'ont pas uniquement permis d'agrandir la palette des thèmes et des types d'expériences jouables, mais aussi de peaufiner les outils et autres techniques qui permettaient de les créer.

Aborder la façon dont ces mécaniques apparaissent, évoluent ou tombent en désuétude permet de mieux comprendre comment les jeux s'enrichissent les uns les autres, aussi bien dans la façon dont ils sont conçus que dans celle dont ils sont rédigés¹³⁵. Ainsi, on peut tout autant analyser un jeu comme *Apocalypse World*¹³⁶ comme une revisitation moderne du principe de classes de personnage, ou s'étonner de voir que la pourtant très claire et pratique section « Comment gagner » de *Dallas RPG*¹³⁷ n'ait pas fait plus d'émules.

Pour prendre un exemple concret de ce réseau d'influences, la mécanique des valeurs de *Tenga* est inspirée à la fois positivement de la gestion de l'amour dans *Rêve de dragon* (échelle sur 5 niveaux : pas du tout, un peu, beaucoup, passionnément, à la folie), positivement et négativement de celles des passions de *Pendragon* (permettre d'avoir plusieurs valeurs, mais ne pas imposer lesquelles), et négativement de la gestion des voies de *Vampire : la Mascarade*¹³⁸ (ne pas « noter » un personnage sur une échelle liée à une valeur, mais évaluer à quel point celle-ci peut le motiver ou l'inhiber).

Inversement, il peut arriver parfois que des concepteurs réinventent la roue sans même s'en rendre compte. Toujours dans *Tenga*, la mécanique de confiance est exactement la même que dans *The Mountain Witch*¹³⁹ ou *Cold City*¹⁴⁰ et n'apporte rien de plus que ce qui avait déjà été écrit par ces jeux, respectivement six et cinq ans plus tôt. Tout au plus, son intégration est légèrement différente. Pourtant, aucun des deux n'a servi d'inspiration.

Remarquer cette filiation entre les mécaniques a permis à la fois de voir émerger certaines tendances ou courants au fil du temps. Ainsi on peut noter dans les années 1990 un rejet relatif des jeux à classes de personnages et une multiplication des « jeux à clans » (*Vampire : la Mascarade*, *Scales*¹⁴¹, *Secrets de la 7^e mer*¹⁴², etc.). Cette évolution est également un moyen de comprendre comment les techniques outillent beaucoup plus de pratiques qu'avant, de façon plus précise et efficace (ou tout simplement différente). On la retrouve par exemple dans la popularisation des

« aspects » (un paramètre qui définit un personnage, mais peut à la fois le servir ou le desservir, selon les situations) au détriment des classiques « atouts et handicaps » dans les années 2000-2010.

Toutefois, adopter une démarche atomiste et répertorier toutes ces techniques pour en dresser une généalogie dépasserait de très loin le cadre de cette rétrospective. Il existe certaines tentatives dans le domaine, comme celle de Whiston John Kirk III¹⁴³, mais, bien qu'inspirantes, elles restent pour l'instant très incomplètes. La liste ci-dessous est également loin d'être exhaustive et ne comprend uniquement que le jeu de rôle sur table. Toutefois, ces jeux constituent autant de jalons plus ou moins modestes – de son histoire. Pour chacun d'entre eux, vous trouverez des mécaniques que nous avons jugées caractéristiques, le plus souvent parce qu'elles sont apparues ou ont été popularisées à cette occasion. Nous pensons que cela suffira à donner une perspective éclairante sur la vitalité du discours technique sur le jeu de rôle et sur son évolution depuis 1974.

TITRE	ANNÉE	ÉLÉMENTS DISTINCTIFS
<i>Original Dungeons & Dragons</i>	1974	Premier jeu de rôle
<i>Empire of the Petal Throne</i>	1975	Univers particulièrement complexe et détaillé
<i>En Garde !</i>	1975	Jeu sans meneur, génération d'historique (naissance), importance des activités sociales, règles de séduction
<i>Tunnels & Trolls</i>	1975	Jets de sauvegarde, scénario solo similaire aux « Livres dont Vous êtes le Héros », meneur appelé « maître du donjon » et plus « arbitre » (referee du premier <i>D&D</i>), achat des sorts par dépense de points, est promu comme un jeu de rôle à part entière
<i>Bunnies & Burrows</i>	1976	Système de compétences (rudimentaire)
<i>Metamorphosis Alpha</i>	1976	Premier jeu de rôle à arborer ce nom sur la première de couverture
<i>Traveller</i> ¹⁴⁴	1977	Mécanique du « <i>lifepath</i> » qui permet de créer un passé détaillé au personnage pour aboutir à ses caractéristiques techniques, simplification globale, système de compétences mais limité en souplesse (classes)
<i>RuneQuest</i>	1978	Lien entre la diégèse et la mécanique par l'insertion de quêtes, jets critiques, système de compétences libre
<i>Dallas</i>	1980	Logique de « drama », section « Comment gagner », uniquement des personnages prétrés

<i>Melanda</i> ¹⁴⁵	1980	Magie créée par la combinaison de différentes runes que le joueur assemble comme il le souhaite pour créer des sorts
<i>Top Secret</i> ¹⁴⁶	1980	Points de réputation et de chance
<i>Aftermath</i> ¹⁴⁷	1981	Logique de survie, moins « héroïque »
<i>L'Appel de Cthulhu</i>	1981	Santé mentale, logique d'enquête
<i>Champions</i> ¹⁴⁸	1981	Création par répartition de points, avantages et désavantages
<i>Gangbusters</i> ¹⁴⁹	1982	Objectifs antagonistes, scénario d'enquête partiellement aléatoire (cartes)
<i>Rolemaster</i> ¹⁵⁰	1982	Jet sans limites aux conséquences exponentielles
<i>James Bond 007</i> ¹⁵¹	1983	Points d'héroïsme, niveaux de réussite et de blessures, différenciation des types d'adversaires, utilisation des compétences liée à une durée
<i>Marvel Super Heroes</i> ¹⁵²	1984	Règles optionnelles : caractéristiques du personnage données par le meneur uniquement d'après son historique
<i>Paranoia</i> ¹⁵³	1984	Jeu compétitif, vies multiples
<i>Pendragon</i>	1985	Valeurs, vieillissement, familles
<i>Rêve de dragon</i>	1985	Système de magie basé sur la géographie, justifications diégétiques pour sauter les temps morts, mais aussi regrouper ou diviser les personnages
<i>Ghostbusters</i> ¹⁵⁴	1986	Dé simulant la malchance et engendrant des rebondissements, Points de vie pouvant être utilisés pour ajouter un dé à un jet ou de changer un échec en réussite
<i>GURPS</i>	1986	Système universel
<i>Ars Magica</i>	1987	Jeu de troupes (où les joueurs se répartissent plusieurs personnages), création de cadre commun, Carte Événement permettant à chaque joueur de changer une situation ou d'intégrer un élément particulier
<i>Star Wars</i>	1987	Archétypes, utilisation de la Force, côté obscur
<i>Alef-Thau (Simulacres)</i> ¹⁵⁵	1988	Flexibilité des combinaisons entre composantes, moyens et règnes
<i>Cyberpunk</i>	1988	Règles de matrice
<i>In Nomine Satanis / Magna Veritas</i> ¹⁵⁶	1989	Jeu double, où on peut aussi bien incarner des anges que des démons

<i>Prince Valiant</i> ¹⁵⁷	1989	Distribution alternative de la narration, récompenses de meneur
<i>Shadowrun</i>	1989	Réserves de dés avec nombre de réussites, drain magique en cas de sort trop puissance, création par choix de priorités (caractéristiques, compétences, équipement, etc.)
<i>Ambre</i> ¹⁵⁸	1991	Pas de composante aléatoire, enchères, bon et mauvais karma, contributions des joueurs entre les parties
<i>Bloodlust</i> ¹⁵⁹	1991	Personnage double (Arme Dieu et porteur)
<i>Vampire : la Mascarade</i>	1991	Cartes de relations, voies philosophiques, flexibilité des combinaisons attributs et compétences, jeu à clan
<i>Over the Edge</i> ¹⁶⁰	1992	Création par traits (caractéristiques nommées par les joueurs)
<i>Once Upon a Time</i>	1993	Pionner des <i>storygames</i>
<i>Theatrix</i> ¹⁶¹	1993	Flashbacks, ellipse, privilèges de narration redistribués, scènes d'avancement
<i>Everway</i> ¹⁶²	1994	Trois mécaniques alternatives pour une même résolution (Drama, Fortune, Karma), symbolisme des cartes
<i>Wraith : the Oblivion</i> ¹⁶³	1994	Chaque joueur joue le mauvais côté (Ombre) du personnage d'un autre joueur à la table
<i>Miles Christi</i> ¹⁶⁴	1995	Mécanique du confessionnal
<i>Feng Shui</i> ¹⁶⁵	1996	Règles de sbires, malus si attaque mal décrite
<i>Unknown Armies</i> ¹⁶⁶	1998	Stimuli de peur, rage et noblesse, système de folie, d'endurcissement et de fragilisation
<i>Secrets of the 7th Sea</i>	1999	Règles de style, désavantages
<i>D&D 3^e édition</i> ¹⁶⁷	2000	Licence libre, possibilité d'éviter de lancer les dés en contrepartie d'une perte de temps dans la fiction
<i>Hero Wars</i> ¹⁶⁸	2000	Aspects, création par résumé
<i>Pantheon</i> ¹⁶⁹	2000	Répartition alternative de la narration : tours de parole, objections (ring narratif)
<i>Prophecy</i> ¹⁷⁰	2000	Jet de tendance (orientation philosophico-mystique)
<i>The Pool</i> ¹⁷¹	2000	Test pour déterminer le joueur qui raconte la résolution d'une action
<i>Dying Earth</i> ¹⁷²	2001	Expérience acquise si le joueur parvient à placer certaines phrases
<i>Sorcerer</i> ¹⁷³	2001	Bangs (situations tendues où les joueurs doivent faire des choix importants), Kickers (amorces de situations conflictuelles que les personnages devront résoudre)

<i>Burning Wheel</i> ¹⁷⁴	2002	Croyances, Instincts & Traits, conserver un jet sur la durée
<i>My life with Master</i> ¹⁷⁵	2003	Autre pionnier des <i>storygames</i> , mécanique de détermination de la scène finale
<i>Wushu</i> ¹⁷⁶	2003	Difficulté basée sur le spectacle, pas le réalisme
<i>Dogs in the Vineyard</i> ¹⁷⁷	2004	Création du personnage finalisée par la scène de son initiation, possibilité d'escalader durant un conflit
<i>Primetime Adventures</i> ¹⁷⁸	2004	Temps d'antenne, Courrier de fan (<i>Fan Mail</i>) récompensant les actions attirant l'approbation des autres joueurs
<i>The Shadow of Yesterday</i> ¹⁷⁹	2004	Clés, mécanique de zoom résolutif
<i>Vermine</i> ¹⁸⁰	2004	Niveau de meneur, gestion du groupe
<i>Breaking the Ice</i>	2005	Lignes et voiles (protection des diverses sensibilités), l'échange (jouer quelque chose que l'on n'est pas)
<i>Agôn</i> ¹⁸¹	2006	Gloire, compétition et collaboration
<i>Ryuutama</i>	2007	Création de personnage pour le meneur, typer les parties
<i>Fiasco</i> ¹⁸²	2009	Cadres (matrice de contextes générés en jeu)
<i>Montsegur 1244</i> ¹⁸³	2009	<i>Checkpoint game</i>
<i>Polaris</i> ¹⁸⁴	2009	Répartition de la parole par phrases-clés
<i>Apocalypse World</i>	2010	Livrets de personnage, actions spécifiques pour chaque type de personnage : « <i>moves</i> », « <i>sex moves</i> », et forces d'opposition à construire pour le MJ « <i>fronts</i> »
<i>Les Mille-Marches</i> ¹⁸⁵	2011	Les MUSAR : Mécaniques Universelles de Simulation d'Aventures Romanesques. Procédés ludiques « facilitant la narration romanesque », qui viennent redistribuer l'autorité résolutive et démiurgique autour de la table
<i>Tenga</i>	2011	CAKD (concept, ambition, karma, destinée), trames de groupe et individuelles
<i>On Mighty Thews</i> ¹⁸⁶	2012	Création du monde par la réalisation d'une carte
<i>Oltrée !</i>	2013	Règles d'exploration partageant la narration

Ce n'est donc pas uniquement dans le regard de ses pratiquants ou du grand public que le jeu de rôle a changé durant ces quarante dernières années. Il a su à la fois reproduire ses propres modes de fonctionnement sur d'autres types d'univers et d'ambiances, mais aussi donner naissance à de nouvelles pratiques, que ce soit en créant des genres fictionnels qui lui sont propres, ou de nouvelles formes lui permettant de s'étendre et de se renouveler. De façon similaire à celle dont pourrait évoluer une technologie, le jeu de rôle s'est enrichi de nouvelles techniques et de nouveaux procédés, se diversifiant et se perfectionnant sans cesse. Plus encore, l'évolution des mécaniques et la façon dont les divers jeux se répondent les uns aux autres témoignent de l'existence d'un discours technique sur le jeu de rôle à l'échelle mondiale.

NOTES

1. À ce sujet, voir Coralie David, *Jeux de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, thèse de doctorat en Littérature générale et comparée, Paris, Université de Paris XIII, avril 2015. En anglais, voir Jon Peterson, *Playing at the World*, San Diego, Unreason Press, 2012, pour les premières années détaillées d'histoire du jeu de rôle. Toujours en anglais, voir Shannon Appelcline, *Designers & Dragons, A History of the Roleplaying Game Industry '70-'79*, Silver Spring, Evil Hat Productions, 2014 – Shannon Appelcline, *Designers & Dragons, A History of the Roleplaying Game Industry '80-'89*, Silver Spring, Evil Hat Productions, 2014 – Shannon Appelcline, *Designers & Dragons, A History of the Roleplaying Game Industry '90-'99*, Silver Spring, Evil Hat Productions, 2014 – Shannon Appelcline, *Designers & Dragons, A History of the Roleplaying Game Industry '00-'09*, Silver Spring, Evil Hat Productions, 2014, pour une historique qui couvre les quatre décennies.

2. Comme la quasi-totalité de ceux qui suivent, cet article ne traite que du jeu de rôle conçu comme une activité dont la pratique et la nature ludique sont avant tout des fins en soi. Il n'y est donc pas question de ceux créés par exemple comme une thérapie psychique (aussi appelés psychodrames et précédant les premiers d'un demi-siècle), un outil pédagogique, ou à portée plus utilitariste (recrutement, de gestion de conflits en entreprise, préparation militaire, jeu sexuel, etc.). Lorsque la distinction sera nécessaire, les premiers seront qualifiés de « jeux autotéliques » et les seconds de « jeux instrumentaux ».

3. Voir David et Larré, « Évolution du discours théorique », *infra*.

4. Nous n'aborderons pas dans cet article toutes les évolutions de modèle économique, d'impression à la demande, de financement participatif, etc.

5. Jeu simulant le plus souvent une bataille rangée dont les belligérants sont dirigés par les différents joueurs. L'objectif est généralement de remporter l'affrontement (ou de suffisamment limiter les dégâts) grâce à sa supériorité stratégique.

6. Le détail de ces différentes formes ludiques sera présenté dans *Une multiplication des formes* de la sous-partie.

7. Ernest Gary Gygax, Dave Arneson, *Dungeons & Dragons*, Lake Geneva (WI), Tactical Studies Rules (TSR), 1974.

8. Le sous-titre du jeu est *Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*, que l'on pourrait traduire par « Règles pour des campagnes de *wargames* médiéval-fantastiques auxquelles on peut jouer avec du papier, un crayon et des figurines ». Il est écrit par deux concepteurs de *wargames*, pour le compte d'un éditeur spécialisé, et s'adresse principalement à cette communauté, que ce soit au travers de l'introduction, des références citées, des autres jeux nécessaires pour pouvoir l'utiliser et sans lesquels il serait incomplet (*Chainmail* et *Outdoor Survival*), de sa distribution, etc. – Gary Gygax, Jeff Perren, *Chainmail*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1971 ; Jim Dunnigan, *Outdoor Survival : A Game About Wilderness Skills*, Renton, Avalon Hill, 1972.

9. Cette question n'est que très rarement sujette à débat, même si certaines voix s'y opposent. Parmi celles-ci, John Wick refuse le statut de jeu de rôle à la première édition de *Dungeons & Dragons* car elle manque de règles récompensant le *roleplay*. Ron Edwards lui reconnaît d'être le premier « épiphénomène de publication parlant de ce loisir qu'est le jeu de rôle » (*"D&D was the first publishing epiphenomenon of role-playing as a hobby"*), mais lui reproche de devoir être complété par les groupes de joueurs pour pouvoir prétendre être un jeu de rôle à part entière. Nous ne partageons pas ces réserves, pensant que la première correspond à une définition artificiellement étroite de notre loisir et que la seconde est à la fois contredite par les textes et par la nécessaire appropriation permettant de transformer un jeu (*game*) en partie (*play*). Pour consulter ces articles : Ron Edwards, "A Hard Look at Dungeons & Dragons", The Forge, 4 June 2003, www.indie-rpgs.com/articles/20/ [consulté le 27 juin 2016] et John Wick, "Santa Vaca : Game Balance", The Tao of Zen Nihilism, 9 March 2008, <http://wickedthought.livejournal.com/729064.html> [consulté le 27 juin 2016].

10. Gygax, Perren, *Chainmail*, *op. cit.*

11. Allan B. Callhammer, *Diplomacy*, Renton, Avalon Hill, 1959.

12. *"These rules are strictly fantasy. Those wargamers who lack imagination [...] will not be likely to find DUNGEONS and DRAGONS to their taste. But those whose imaginations know no bounds will find that these rules are the answer to their prayers. With this last bit of advice we invite you to read on and enjoy a 'world' where the fantastic is fact and magic really works !"*, Arneson, Gygax, *Dungeons & Dragons*, *op. cit.*, Livret « Men and Magic », p. 3.

13. Markus Montola, Jaakko Stenros, "Critical Strategies of Larp", *Nordic Larp Talks*, 31 May 2010, <https://nordiclarptalks.org/critical-strategies-of-larp/> [consulté le 27 juin 2016].

14. *"The scope of Roleplaying has broadened. In Finland I witnessed a game (using Live-Action Roleplaying, or LARPing, which isn't stuck at gaming tables) set in real-world 1985, in which some players portrayed people with HIV (acquired by various means) and others displayed the extreme ignorance and prejudice of medical and government authorities of that era, when AIDS*

was first being discovered and treated. A pastime that started as 'let's go slay a dragon !' has evolved into an important tool for social education. That's worth thinking about, a lot.", Frank Mentzer, *Entretien*, p. 942, in Coralie David, *Jeux de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, op. cit. Le jeu dont parle Frank Mentzer pourrait être *Just a Little Lovin'*, écrit par Tor Kjetil Edland et Hanne Grasmø, mais ce n'est qu'une supposition.

15. Massimo Marcucci, *Senio 1945*, Alfonsine, Museo della battaglia del Senio, 2007.

16. Avery Alder, *Monsterhearts*, Buried Without Ceremony, 2012.

17. Renee Knipe, Danielle Lewon, *Kagematsu*, Livonia, Cream Alien Games, 2009.

18. Raphaël Bardas, Nicolas Bertoldi, François Cedelle, Matthias Haddad, Didier Kurth, François Labrousse, Willem Peerbolte, Samuel Zonato, *AmnesYa 2k51*, Toulouse, Ubik, 2005.

19. Weltschmerz (collectif d'artistes), *AmerikA*, Oslo, 2000.

20. Emil Boss, Martin Ericsson, Henrik Esbjörnsson, Staffan Jonsson, Niclas Lundborg, Permillia Rosenberg, Sofia Stenler, Daniel Sundström, et Interactive Institute, Swedish Institute of Computer Science, The Company, *Prosopopeia Bardo 2 : Momentum*, Stockholm, 2006, p. 9.

21. Matthijs Holter, Even Tømte, *Norwegian Style, an Anthropology of Norwegian Role-Playing Games*, auto-édité, 2009.

22. À ce sujet, voire également l'étude approfondie du gendarme et sociologue Jean-Hugues Matelly, ... *Istres, Toulon, Carpentras... Jeu de rôle. Crimes ? Suicides ? Sectes ?*, Toulon, Les Presses du Midi, 1997. Même si on ne peut guère se féliciter qu'un des premiers ouvrages sur ce loisir aborde un tel angle, ce livre étudie avec sérieux et sans angélisme les liens entre jeu de rôle, criminalité, suicide et sectes. Il évalue également certaines gammes de jeux à l'aide de fiches détaillées et selon trois critères que sont leurs degrés de réalisme, de violence et d'anomie.

23. « J'avais prévu une croissance qui allait d'environ 4,2 à 8,5 millions de dollars pour l'année fiscale en cours. "L'affaire Egbert" a fait gagner à TSR 16,5 millions de dollars. » [Notre traduction] ("I had projected growth for the year to go from approximately \$4.2 million to \$8.5 million for that fiscal year. Because of the 'Egbert Affair', TSR grossed \$16.5 million."), Gary Gygax, "An Interview with Gary Gygax. Part I : An Interview with the Unquestioned father of RPGs", *ODÉDities*, n° 9, February 2003.

24. Joseph P. Laycock, *Dangerous Games : What the Moral Panic Over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*, Berkeley, University of California Press, 2015.

25. Lisa A. DeRenard, Linda M. Kline, "Alienation and the Game *Dungeons and Dragons*", *Psychological Reports*, n° 66, June 1990, p. 1219-1222.

26. À ce sujet, voir Didier Guiserix, « Didier Guiserix raconte... quand un fait divers est utilisé par la télé pour tuer le JdR ! », *Casus Belli*, n° 11, septembre octobre 2014. Nous

conseillons également la lecture de cette interview riche d'enseignements sur les tromperies d'« Attention, jeux dangereux ! », l'émission *Bas les masques* du 11 octobre 1995 qui a été l'attaque la plus virulente et la plus efficace contre le jeu de rôle en France.

27. David Peyron, *Culture Geek*, Limoges, Fyp Éditions, 2013.

28. Henry Jenkins, *Textual Poachers : Television Fans and Participatory Culture*, « Studies in Culture and Communication », New York, Routledge, 1992.

29. Ken St. Andre, l'auteur d'un des premiers concurrents de *D&D*, *Tunnels & Trolls*, explique par exemple avoir eu du mal à trouver le nom de son jeu parce que son groupe appelait alors tous les jeux de rôle *D&D*. Ken St. Andre, « *Tunnels & Trolls*, part 1/2 », *Icosaèdre*, n° 3, 2016, <https://youtu.be/3u2cLZnXnNs> [consulté le 27 juin 2016] – Robin Carver, Liz Danforth, Steve Mcallister, James Peters, Ken St. Andre, *Tunnels & Trolls*, Scottsdale, Flying Buffalo, 1975.

30. Darren Waters, “What happened to *Dungeons and Dragons* ?”, BBC News, 2004, http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3655627.stm [consulté le 27 juin 2016].

31. Frank Mentzer, *Entretien*, p. 942 in David, *Jeux de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, op. cit.

32. Jérôme Larré, “Ludic Tension, Appropriation and Game-Staging”, Heidelberg, communication à l'atelier *Dimensions of Play : Analog Role-Playing Games Workshop*, DiGRA, Université d'Heidelberg, 2015.

33. Greg Costikyan, Gregory Gorden, Bill Slavicsek, *Star Wars*, Honesdale, West End Games, 1987.

34. Raphaël Andere, Emmanuel Gharbi, Le Grümph, Pascal Guillout, Pierrick May, *Hollywood*, Jouy-le-Moutier, John Doe, 2008.

35. Jérôme Larré, *Tenga*, Jouy-le-Moutier, John Doe, 2011.

36. Tony Lee, Cynthia Celest Miller, Eddy Webb, Christopher McGlothlin, Marcello Figueroa, *Know your role !*, Saddle Brook, Comic Images, 2005.

37. Emily Care Boss, *Breaking the Ice*, Plainfield, Black and Green Games, 2005.

38. Voir à ce sujet, dans le présent ouvrage, les articles suivants : Coralie David, « Structures, développements et appropriations des univers de jeux de rôle : de l'intégration à l'intercréativité », notamment la systémation et réorganisation narrative, et Anne Richard-Davoust, « Comment penser la notion d'auteur dans le cadre d'un jeu de rôle ? » sur la place de l'auteur.

39. Il existe cependant au moins une réserve de taille : le principe de niveau et d'évolution personnalisée de son avatar dans de nombreux jeux vidéo. À tel point que cette mécanique était longtemps synonyme de « jeu de rôle » dans le jargon de la critique vidéoludique.

40. Si *Warhammer* et *Warhammer 40 000* ne sont pas au départ des jeux de rôles, ils le deviennent rapidement. Ils sont créés par des rôlistes pour une société qui a été le fer-de-lance

de l'arrivée de ce loisir en Europe et qui, d'après son rapport annuel 2014-2015, tirait 7 % de ses bénéficiaires des *royalties* générées par ses licences. Celles-ci comptaient environ 50 autres formes de jeux, dont 80 % de jeux vidéo.

41. L. Ross Babcock III, Bob Charrette, Tom Dowd, Paul Hume, Sam Lewis, Jordan Weisman, Dave Wylie, *Shadowrun*, Chicago, Fasa Corporation, 1989.

42. Graeme Davis, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Mark Rein. Hagen, Lisa Stevens, Stephan Wieck, Stewart Wieck, *Vampire : the Masquerade*, Stone Mountain, White Wolf, 1991 – Babcock III, Charrette, Dowd, Hume, Lewis, Weisman, Wylie, *Shadowrun*, *op. cit.* Ces jeux ont notamment été adaptés en jeux vidéo et en romans (environ 150 pour *Le Monde des ténèbres* et 60 pour *Shadowrun*).

43. Initialement TSR Entertainment. Gygas en assurera la supervision directe.

44. Kevin Paul Coates, Dennis Marks, Takashi, *Dungeons & Dragons* © CBS, 1983.

45. Ces quatre films sont Courtney Solomon, *Dungeons & Dragons* © New Line Cinema, 2000 – Gerry Lively, *Dungeons & Dragons : Wrath of the Dragon God* © Sci Fi Pictures, Original Films, 2005 – Gerry Lively, *Dungeons & Dragons : The Book of Vile Darkness* © Zinc Entertainment Inc, 2012 et le film d'animation Will Meugniot, *Dragonlance : Dragons of Autumn Twilight* © Paramount Pictures, 2008.

46. Ray Muzyka, *Baldur's Gate* © BioWare, Interplay – Black Isle Studios, 1998.

47. Tracy Hickman, Margaret Weis, *Dragons of Autumn Twilight*, New York, Random House, 1984.

48. Melissa Mia Hall, "Dragon Lady Keeps Flying", *Publishers Weekly*, vol. 251, n°. 23, 07/06/2004.

49. Steven Spielberg, *E.T.* © Universal Pictures, 1982.

50. Joss Whedon, *Buffy the Vampire Slayer* © 20th Century Fox, 1997-2003.

51. François Marcela-Froideval, *Les Chroniques de la lune noire : le signe des ténèbres*, Paris, Zenda, 1989.

52. Alain Ayroles, *De Cape et de Crocs*, Paris, Delcourt, 1995.

53. Ryô Mizuno, *Lodoss to Senki* © Madhouse, 1990-1991.

54. Metallica, "The Call of Ktulu", *Ride the Lightning* © Megaforce Records – Music for Nations, 1984.

55. Nightwish, "Wishmaster", *Wishmaster* © Spinefarm records, 2000.

56. George R. R. Martin (dir.), *Wild Cards*, New York, Bantam Books, 1987.

57. Martin (dir.), *Wild Cards*, *op. cit.*

58. Charlotte Bousquet, Mathieu Gaborit, Raphaël Granier de Cassagnac, Régis Antoine Jaulin, Frédéric Weil, *Jadis*, Saint-Laurent d'Oingt, Éditions Mnémos, 2015.

59. Timothy Zahn est l'auteur de romans à succès dans l'univers étendu de *Star Wars*. On considère souvent que le premier d'entre eux est à l'origine du regain d'intérêt pour la franchise au tout début des années 1990. Lorsqu'il a été recruté pour écrire son premier roman, *L'Héritier de l'Empire* [Timothy Zahn, *Heir to the Empire*, Bantam Spectra, 1991], on lui a remis des suppléments du jeu de rôle pour lui servir de « bible » d'univers. Il explique cela dans une interview donnée en 1992 (au site www.zoklet.net en 1992 et citée dans Appelcline, *Designers & Dragons, A History of the Roleplaying Game Industry '80-'89*, *op. cit.*) : “*The Star Wars movies themselves are always my basic source of 'real' knowledge. Supplementing that is a tremendous body of background material put together by West End Games over the years for their Star Wars role-playing game. The WEG source books saved me from having to reinvent the wheel many times in writing Heir [to the Empire]*”. Greg Costikyan, Gregory Gorden, Bill Slavicsek, *Star Wars*, Honesdale, West End Games, 1987.

60. Appelcline, *Designers & Dragons, A History of the Roleplaying Game Industry*, *op. cit.*

61. J. K. Rowling, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, London, Bloomsbury, 1997.

62. John Ronald Reuel Tolkien, *The Lord of the Rings (Le Seigneur des anneaux)*, London, Allen and Unwin, 1954-1955.

63. Le Mur dont il est question est celui de l'univers des romans du *Trône de fer* et de la série télévisuelle qui en est inspirée. Il est censé protéger les royaumes dits civilisés des terribles barbares sauvages et de créatures monstrueuses appelées « les marcheurs blancs ». Le succès de la série est tel qu'il semble dépasser en notoriété celui de Berlin pour nombre de jeunes « geeks » nés après la fin de la guerre froide. Pour plus d'informations, voir George R. R. Martin, *A Game of Thrones*, New York, Bantam Books, 1996.

64. Greg Svenson, “The Great Svenny”, *The Blackmoor Archives*, <http://blackmoor.mystara.net/svenny.html> [consulté le 30 juin 2016].

65. Jason Morningstar, *The Climb*, Chapel Hill, Bully Pulpit Games, 2013.

66. Epidiah Ravcachol, *Vast & Starlit*, Greenfield, Dig a Thousand Holes Publishing, 2013.

67. Peterson, *Playing at the World*, *op. cit.*

68. Dave Arneson, Gary Gygax, J. Eric Holmes, Tom Moldvay, *Dungeons & Dragons, Basic Set*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1981.

69. “*In the D&D rules, individuals play the role of characters in a fantasy world where magic is real and heroes venture out on dangerous quests in search of fame and fortune. Characters gain experience by overcoming perils and recovering treasures. As characters gain experience, they grow in power and ability.*”, *ibid.*, p. B3.

70. “Books on folklore, mythology, fairy tales, bestiaries, and knightly legends can often help the DM fill in important details of a campaign, but fictional tales and fantasy novels usually provide the best sources of inspiration.”, *ibid.*, p. B62.

71. Même si ce n'était pas le cas de certaines des premières éditions, les règles de *Dungeons & Dragons* et d'*Advanced Dungeons & Dragons* sont traditionnellement présentées sous la forme d'un triptyque composé d'un livre destinées aux joueurs, d'un autre destiné aux meneurs et d'un catalogue de monstres.

72. Gary Gygax, *Advanced Rules of Dungeons & Dragons Players Handbook*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1978.

73. “AD&D is a world. Of course, this world is not complete. It needs organizers and adventurers to order and explore it. It needs you !”, Gary Gygax, *AD&D Players Handbook*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1978, p. 7.

74. Le dungeonverse est le monde défini par tout ce qui est décrit dans les livres de règles de *Dungeons & Dragons*, sans que l'on n'y ajoute aucun élément qui soit caractéristique d'un univers spécifique.

75. On retrouve régulièrement dans les communautés rôlistes et vidéoludiques le terme péjoratif de « vanilla fantasy » que l'on pourrait traduire par « fantasy aseptisée ».

76. Le Grümph, *Oltrée !*, Jouy-le-Moutier, John Doe, 2013.

77. Brett Brooks, Brendan J. LaSalle, James A. Moore, *X-Crawl*, Kennesaw, Pandahead Productions, 2002.

78. Brian Blume, Gary Gygax, *Boot Hill, Rules for “Wild West” Gunfights and Campaigns with Miniature Figures on a man-to-man Scale*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1975.

79. Franck A. Chadwick, Hany Darryl, John H. Harshman, Loren K. Wiseman, *En Garde !*, Normal (IL), Game Designers' Workshop, 1975.

80. James M. Ward, *Metamorphosis Alpha, Fantastic Role-Playing Game of Science-fiction Adventures*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1975.

81. Ken St. Andre, *Starfaring*, Scottsdale, Flying Buffalo, 1976.

82. Scott Robinson, B. Dennis Sustare, *Bunnies & Burrows*, Gilbert, Fantasy Games Unlimited, 1976.

83. Muhammad Abd-al-Rahman Barker, *Empire of the Petal Throne, World of Tékumel, Rules for Fantasy Adventures and Campaigns on an Alien Planet*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1975.

84. Wilf Backhaus, Edward E. Simbalist, *Chivalry and Sorcery*, Gilbert, Fantasy Games Unlimited, 1977.

85. Steve Perrin, Greg Stafford, *RuneQuest*, Oakland, Chaosium, 1978.
86. Denis Gerfaud, *Rêve de dragon*, Paris, Nouvelles Éditions fantastiques, 1985.
87. Ulrich Kiesow, *Das Schwarze Auge*, Schmidt Spiele, Berlin, 1984. Même s'il apparaît aujourd'hui correspondre à une forme de fantasy assez classique, voire archétypale, les auteurs du jeu la définissent comme de *realistic fantasy*, c'est-à-dire de la fantasy qui se veut réaliste, notamment au niveau sociologique et psychologique, et qui réduit l'omniprésence de la magie.
88. S. Coleman Charlton, *Middle-Earth Role Playing*, Chalorttesville, Iron Crown Enterprises, 1984.
89. Greg Stafford, *Pendragon*, Chaosium, Oakland, 1985.
90. Steve Perrin, Ken St. Andre, *Stormbringer*, Oakland, Chaosium, 1981.
91. Bryan Ansell, Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Richard Halliwell, Jervis Johnson, Alan Merrett, Richard Priestley, Paul Vernon, *Warhammer Fantasy Role Play*, Nottingham, Games Workshop, 1986.
92. Jean-Luc Bizien, Valérie Bizien, *Hurlements*, Morestel, Éditions Dragon radieux, 1989.
93. Ce phénomène s'atténue progressivement grâce à la meilleure compréhension qu'ont les rôlistes – auteurs, théoriciens et joueurs – du fonctionnement de leur loisir et aux jeux toujours plus nombreux qui bousculent ces habitudes. Toutefois, l'inertie dans ce domaine reste particulièrement sensible.
94. Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* [*Le Héros aux mille et un visages*], New York, Pantheon Press, 1949, Paris, trad. par H. Crès, « Bien-être », J'ai lu, 2008.
95. Soit « un réseau sémiotique partagé tournant autour de sujets de guerre, de conquête et combat ». Ce concept est de Stephen Kline : Nick Dyer-Witheford, Stephen Kline, Greg de Peuter, *Digital play : The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2003, p. 255. Référence citée et traduite par : Sébastien Genvo, « Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique », p. 43-52 in *Quaderni*, n° 67 intitulé *Jeux vidéo et discours, violence, addiction, régulation*, Les Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, Charenton-le-Pont, Automne 2008.
96. À ce sujet, voir notamment Anne Besson, *La Fantasy*, Paris, « 50 Questions », Klincksieck, 2007, p. 94.
97. Colin Fisk, Dave Friedland, William Moss, Mike Alyn Pondsmith, Scott Ruggels, *Cyberpunk*, Berkeley, R. Talsorian Games, 1988.
98. “*The view from the street : So you wanna know how to join the Cybergeneration ? Or maybe just understand it ?*”, David Ackerman, Edward Bolme, Eric Heisserer, Mike Alyn Pondsmith, Wade Racine, Karl Wu, *Cybergeneration, Evolve or Die, Revolution 2*, seconde édition, Berkeley, R. Talsorian Games, 1993, p. 10.

99. “A world full of film noir romance, double-crossing bad guys, stylish killers and disaffected, cynical heroes.”, *ibid.*

100. “As Cyberpunk spread out to players around the world, the emphasis began to center on guns, big vehicles, and large scale power-plays [...]. It was starting to get more like James Bond Meets the Six Million Dollar Man.”, *ibid.*

101. Babcock III, Charrette, Dowd, Hume, Lewis, Weisman, Wylie, *Shadowrun*, *op. cit.*

102. Jérôme Larré, « L'Hybridation des genres et des fictions dans les jeux de rôles », communication au colloque *Au delà des frontières : hybridation des formes et des genres dans les littératures de l'imaginaire contemporaines (XX^e-XXI^e siècles)*, Université de Bordeaux III – Montaigne, 17 octobre 2014, <http://webtv.u-bordeaux3.fr/thematique-humanites-1/de-hybridation-des-genres-et-des-fictions-dans-les-jeux-de-roles-par-jerome-larre> [consulté le 30 juin 2016].

103. Jeffrey Grubb, *Spelljammer*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1989.

104. Andria Hayday, Bruce Nesmith, *Ravenloft, Realm of Terror*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1990.

105. Timothy Brown, Troy Denning, *Dark Sun*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1993. 106

106. Jeffrey Grubb, *Al-Qadim*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1992.

107. David “Zeb” Cook, *Planescape*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1994.

108. www.legrog.org. Voir également Jérôme Bianquis, « Comment conserver le JDR et la mémoire du JDR ? L'encyclopédisme dans les jeux de rôle et les difficultés du classement » dans le présent ouvrage.

109. Mark D. Acres, Troy Denning, Tom Moldvay, Douglas Niles, Steve Winter, *Star Frontiers : Alpha Dawn*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1983.

110. Cyril Cocchi, Hervé Fontanières, Michel Gaudo, Pascal Gaudo, *Multimondes*, Montigny- les-Metz, Oriflam, 1988.

111. James Cameron, David Giler, Walter Hill, *Aliens*, Los Angeles, 20th Century Fox, 1986.

112. Leiji Matsumoto, *Uchû Kaizoku Captain Harlock*, Tokyo, Akita Soten, 1977.

113. Gene Roddenberry, *Star Trek* © NBC, 1966-1969.

114. George Lucas, *Star Wars* © 20th Century Fox, 1977.

115. Le terme « générique » est également fréquemment rencontré, mais nous lui préférons « universel » ici car moins susceptible d'être compris dans le sens de « spécifique à un genre donné ».

116. Steve Jackson, *GURPS*, Austin, Steve Jackson Games, 1986.

117. Michel Brassinne, Didier Guiserix, *MEGA*, Issy-les-Moulineaux, Jeux & Stratégies, 1984.
118. Jonatha Adriane Caspian, Gregory Gorden, Douglas Kaufman, Christopher Kubasik, Bill Murphy, Bill Slavicsek, Michael Stern, Ryan Waininger, *Torg*, Honesdale, West End Games, 1990.
119. Carlos J. Martijena-Carella, Kevin Long, Patrick Nowak, Julius Rosenstein, Kevin Siembieda, *Rifts*, Westland, Palladium Books, 1990.
120. Jolly R. Blackburn, Larry Granato, Glenn Harris, Brian Jelke, Steve Johansson, Kevin Kasper, David S. Kenzer, Noah Kolman, Scott Luskin, Don Morgan, Mark Mueller, David Ritzlin, *HackMaster Player's Handbook*, Lake Zurich, Kenzer and Company, 2001.
121. Romaric Briand, *Sens Renaissance*, Saint-Malo, auto-édité, 2007, deuxième édition 2010.
122. Atsuhiko Okada, *Ryuutama*, Tokyo, Jive Ltd, 2007.
123. L'intercréativité permet de *co-crée*r une fiction au lieu de limiter les choix des récepteurs au simple fait de *réagir* à un contenu qui leur est proposé. En cela elle représente un prolongement de l'interactivité. S'il existe d'autres média interactifs comme le jeu vidéo, la spécificité du jeu de rôle est de permettre un rapport intercréatif à la fiction. Le système de jeu peut ainsi être défini comme l'ensemble des dispositifs permettant de mettre en place un rapport intercréatif à la fiction. À ce sujet, voir David, *Jeux de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, op. cit.
124. Marc Albinet, *Concevoir un jeu vidéo : les méthodes et les outils des professionnels expliqués à tous !*, Limoges, « Entreprendre », Fyp Éditions, 2010.125. Ainsi, même dans le cas du jeu de rôle grandeur nature dont le nom semble pourtant établir une filiation claire aussi bien en français qu'en anglais, celle-ci peut-être questionnée. À ce sujet, voir Sébastien Kapp, *L'Immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*, Paris, thèse de doctorat en Sociologie, EHESS et Université libre de Bruxelles, 2013.
126. Qui, malgré son nom, inclut également les parties réalisées à distance (forum, mail, visioconférence, etc.). Ces supports ont certes des spécificités, notamment en ce qui concerne la façon dont les joueurs s'expriment et participent, mais le fonctionnement global ne change pas. Il est possible de le subdiviser à son tour, mais nous avons choisi de ne pas le faire ici.
127. Yurek Chodak, Harry Henderson, Charlie Krank, Steve Perrin, Sandy Petersen, Greg Stafford, Ehara Tadashi, Anders Swenson, Lynn Willis, *Call of Cthulhu*, Chaosium, Oakland, 1983.
128. À ce sujet, voir Jérôme Larré, « Système 0 », *Tartofrez*, 2013, <http://www.lapinmarreau.com/systeme-0-et-systeme-fantome/> [consulté le 31 décembre 2018].
129. Traduction de *Chamber LARP*.

- 130.** Michal Oracz, *De Profundis*, Gilwice, Wydawnictwo Portal, 2001.
- 131.** Le système de résolution est le sous-ensemble de tous ces que les joueurs mettent en œuvre durant la partie (règles, décisions *ad hoc*, procédures, etc.) pour déterminer comment une action ou une décision d'un joueur influe sur la diégèse. Même si une grande part de ce dernier consiste à résoudre les actions des personnages, il ne saurait s'y limiter.
- 132.** Richard Lambert, Andrew Rilstone, James Wallis, *Once Upon a Time*, Saint Paul, Atlas Games, 1993.
- 133.** Philippe Des Pallières, Hervé Marly, *Les Loups-garous de Thiercelieux*, Saint-Père-en-Retz, Éditions Lui-même, 2001.
- 134.** Régis Bonnessée, Jean-Louis Roubira, *Fabula*, Poitiers, Libellud, 2010.
- 135.** À ce sujet, voir Isabelle Périer, « Le Livre de base de jeu de rôle : du mode d'emploi au support de rêverie » et Mathieu Hemery, « Anatomie d'un manuel de jeu de rôle. Comment un auteur peut-il aider les joueurs ? » dans le présent ouvrage.
- 136.** D. Vincent Baker, *Apocalypse World*, Greenfield (MA), Lumpley Games, 2010.
- 137.** Austin Bay, James F. Dunigan, *Dallas, the Television Role-Playing Game*, New York, Simulations Publications Inc., 1980.
- 138.** Graeme Davis, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Mark Rein. Hagen, Lisa Stevens, Stephan Wieck, Stewart Wieck, *Vampire : the Masquerade*, Stone Mountain, White Wolf, 1991.
- 139.** Timothy Kleinert, *The Mountain Witch*, Timefire Publishing, 2005.
- 140.** Malcom Craig, *Cold City*, Oxford, Contested Ground Studios, 2006.
- 141.** Stéphane Bura, Croc, G. E. Ranne, *Scales*, Buc, Asmodée Éditions Siroz, 1994.
- 142.** Marcelo Andres Figueroa, Patrick Kapera, Jim Pinto, Ree Soesbee, Rob Vaux, John Wick, Jennifer Wick, David Williams, Kevin G. Wilson, *7th Sea*, Ontario, Alderac Entertainment Group, 1999.
- 143.** Whiston John Kirk III, *Design Patterns of Successful Role-Playing Games*, 2011, http://rpg-design-patterns.speedykitty.com/doku.php/table_of_contents [consulté le 30 juin 2016], <https://www.reddit.com/r/RPGdesign/wiki/resources> [consulté le 31 décembre 2018].
- 144.** Marc Miller, *Traveller*, Normal, Game Designers' Workshop, 1977.
- 145.** John Corradin, Lee McCormick, *Melanda*, Newark, Wilmark Dynasty, 1980.
- 146.** Merle M. Rasmussen, *Top Secret*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1980.
- 147.** Robert N. "Bob" Charrette, Paul R. Hume, *Aftermath !*, Gilbert, Fantasy Games Unlimited, 1981. **148.** George McDonald, Steve Peterson, *Champions*, San Francisco, Hero Games, 1981.
- 148.** Rick Krebs, *Gangbusters*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1982.

- 149.** Terence Kevin Amthor, S. Coleman Charlton, Leonard Cook, Peter C. Fenlon, Stephen
- 150.** E. Moffatt, Bruce R. Neidlinger, John David Ruemmler, Bruce C. Shelley, *Rolemaster*, Charlottesville, Iron Crown Enterprises, 1982. Si le jeu de rôle *Rolemaster* est sorti en 1982, des suppléments pour *AD&D* étaient édités depuis 1980, qui furent rassemblés dans la boîte publiée en 1982.
- 151.** Gregory Gorden, Robert Kern, Gerard Christopher Klug, Neil Randall, *James Bond 007*, New York, Victory Games, 1983.
- 152.** Jeffrey Grubb, *Marvel Super Heroes*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1984.
- 153.** Greg Costikyan, Daniel Seth Gelber, Eric Goldberg, Ken Rolston, *Paranoia*, Honesdale, West End Games, 1984.
- 154.** Ken Rolston, Martin Wixted, *Ghostbusters*, Honesdale, West End Games, 1986.
- 155.** Pierre Rosenthal, *Simulacres*, Paris, Casus Belli, 1988.
- 156.** Croc, Fabien Deleval, Emmanuel Salah, Laurent Sarfati, Mathias Twardowski, *In Nomine Satanis, Magna Veritas*, Paris, Idéojeux, 1989.
- 157.** William G. Dunn, Charlie Krank, Greg Stafford, Lynn Willis, *Prince Valiant*, Oakland, Chaosium, 1989.
- 158.** Erick Wujcik, *Amber Diceless Role-Playing*, Detroit (MI), Phage Press, 1991.
- 159.** Croc, G. E. Ranne, *Bloodlust*, Villiers-le-Bâcle, Asmodée Éditions – Siroz, 1991.
- 160.** Robin D. Laws, Jonathan Tweet, *Over the Edge*, Saint Paul, Atlas Games, 1992.
- 161.** David Berkman, Aaron Crosten, Travis Eneix, Andrew J. Finch, Anthony J. Gallela, Paul Germano, Brett Hackett, John Kater, Chris Kelly, David Oberholzer, *Theatrix*, San Francisco, Backstage Press, 1993.
- 162.** Jenny Scott, Jonathan Tweet, *Everway*, Renton, Wizards of the Coast, 1995.
- 163.** Steven C. Brown, Phil Brucato, Brian Campbell, Jackie Cassada, Sam Chupp, Graeme Davis, Daniel Greenberg *et al.*, *Wraith : the Oblivion*, Stone Mountain, White Wolf, 1994.
- 164.** Arnaud Bailly, Thibaud Béghin, Benoît Clerc, *Miles Christi*, Lille, Sans Peur et Sans Reproche, 1995.
- 165.** Robin D. Laws, *Feng Shui*, Daedelus Entertainment, 1996.
- 166.** Greg Stolze, John Tynes, *Unknown Armies*, Saint Paul, Atlas Games, 1998.
- 167.** Peter Adkison, Monte Cook, Bill Slavicsek, Jonathan Tweet, Skip Williams, *Dungeons & Dragons third edition, Player's Handbook*, Renton, Wizards of the Coast, 2000.
- 168.** Shannon Appel, Robin D. Laws, Roderick Robertson, Greg Stafford, *Hero Wars*, Oakland, Issaries Inc., 2000.

169. Robin D. Laws, *Pantheon*, Londres, Hogshead Publishing, 2000.
170. Benoît Attinost, Julien Blondel, Geoffrey Picard, Philippe Tessier, Timbre Poste, Léonidas Vesperini, *Prophecy*, Paris, Halloween Concept, 2000.
171. James V. West, *The Pool*, 2000.
172. Aaron Allston, Alexander Sasha Bilton, Steve Dempsey, Peter Freeman, Robin D. Laws, Frederic Moll, Simon Rogers, Mike Scannell, John R. Snead, David Thomas, Allen Varney, James Webster, *Dying Earth*, Londres, Pelgrane Press, 2001.
173. Ron Edwards, *Sorcerer*, Chicago, Adept Press, 2001.
174. Luke Crane, *The Burning Wheel*, Luke Crane, 2002.
175. Paul Czege, *My Life with Master*, Livonia, Half Meme Press, 2003.
176. Daniel Bayn, *Wushu*, Bayn.org, 2003.
177. D. Vincent Baker, *Dogs in the Vineyard*, deuxième édition, Greenfield (MA), Lumpley Games, 2005 [Lumpley Games, 2004].
178. Matt Wilson, *Primetime Adventures*, New York, Dog-Eared Designs, 2004.
179. Clinton R. Nixon, *The Shadow of Yesterday*, Nouvelle-Orléans, Anvilwerks, 2004.
180. Alexandre Amirà, Rémi Barbarin, Pascal Bernard, Julien Blondel, Michaël Croitoriu, Arnaud Cuidet et autres, *Vermine, livre du meneur*, Anglet, Le 7ème Cercle, 2004.
181. Wilhelm Fitzpatrick, John Harper, *Agôn*, auto-édité, 2006.
182. Jason Morningstar, *Fiasco*, Chapel Hill, Bully Pulpit Games, 2009.
183. Frederik J. Jensen, *Montsegur 1244*, Oxie, Thoughtful Games, 2009.
184. Ben Lehman, *Polaris*, These are our Games, 2009.
185. Le Grümph, *Les Mille-Marches*, Jouy-le-Moutier, John Doe, 2011.
186. Simon Carryer, *On Mighty Thews*, auto-édité, 2012.