

# ÉVOLUTION DU DISCOURS THÉORIQUE

*Coralie David et Jérôme Larré*

## INTRODUCTION

Le discours technique ne forme qu'une petite partie de la théorie rôliste. Celle-ci se construit sur plusieurs niveaux simultanément et implique un réseau d'échanges bien plus vaste, comprenant aussi bien les auteurs et les éditeurs que les meneurs et les joueurs, ou les universitaires et les critiques. Selon les interlocuteurs, ces contributions peuvent par exemple prendre la forme de jeux, de conseils, d'essais, de critiques, de variantes argumentées, de comptes-rendus de parties commentés, etc. Mais quelle que soit leur nature, elles s'inscrivent toujours au sein de ce réseau grandissant de productions théoriques.

Pour des raisons évidentes, cette introduction ne s'appesantit pas sur les détails de chaque modèle ou concept<sup>1</sup>. Elle se concentre au contraire sur une mise en perspective des principales périodes et tendances avec, pour chacune, les supports et préoccupations d'alors.

Cette synthèse a été principalement réalisée à partir des travaux d'Emily Care Boss<sup>2</sup>, Brian Gleicham<sup>3</sup>, Paul Mason<sup>4</sup> et Evan Torner<sup>5</sup> ou d'entretiens avec ces derniers. En effet, les discussions théoriques rôlistes sont souvent très mal conservées, notamment avant l'an 2000. Les sources permettant de le faire sont en général éphémères (forums, discussions informelles) ou imprimées en petit nombre (fanzines). Ceci, associé à la multiplication et la diversification des jeux, rend particulièrement pertinent l'objectif premier des journées d'étude de juin 2015 et, donc, des articles de ce recueil : dresser un panorama des différentes problématiques de recherche et de leur évolution jusqu'à obtenir un état de l'art. Il s'agit d'un premier pas indispensable vers une façon plus structurée et plus efficace d'aborder la recherche en jeu de rôle.

## AVANT D&D

Pour commencer cette chronologie, il est important de noter qu'une partie des problématiques qui viennent régulièrement perturber l'histoire de la théorie rôliste apparaissent avant même la publication du premier jeu de rôle. En effet, ces dernières sont indubitablement héritées du *wargame*, déjà latentes dans *Diplomacy*<sup>6</sup>, et probablement communes à la plupart des jeux qui essaient de combiner une diégèse cohérente avec une logique plus mécaniste<sup>7</sup>. On pourrait les résumer à cette simple opposition entre réalisme et jouabilité<sup>8</sup>.

En cas d'incompatibilité, vaut-il mieux privilégier ce qui est possible dans le champ de ce qui est représenté, et donc ce qui est réaliste, ou, au contraire, ce qui l'est dans la logique interne de la simulation, et donc ce qui est jouable ?

Cette opposition se décline au fil du temps sous de nombreuses formes :

- Faut-il privilégier des règles complexes, mais simulant la réalité au plus près, ou des règles simples, mais dont l'abstraction peut amener à certaines incongruités ?
- Est-ce qu'un jeu, une partie ou un compte-rendu doit être **décrit en détail et en reflétant** une ambiance ou de façon à coller le plus possible aux règles et aux faits de jeu ?
- Faut-il se limiter à des choses où les règles correspondent bien à la réalité ou ne pas hésiter à extrapoler sur tout ce qui a l'air intéressant, quitte à ce qu'elles marchent moins bien ou à devoir les compléter?
- En cas d'incompatibilité, faut-il mieux essayer d'adapter la façon de résoudre une situation à ce qui se passe ou est dit dans la fiction ou adapter cette dernière à ce que dictent les règles ?
- Un jeu va-t-il être plus intéressant s'il propose des règles capables de tenir compte au plus près de la réalité, d'une ambiance particulière, ou celles dont la logique interne promet des parties endiablées ?

Il n'est guère difficile de reconnaître dans ces quelques questions une grande partie des polémiques qui ont agité le discours théorique rôliste depuis quarante ans. Mais, comme évoqué, ce problème existait bien avant le jeu de rôle. Ainsi, lorsqu'au XIX<sup>e</sup> siècle, Verdy du Vernois essaye de rénover les *kriegsspiele* prussiens<sup>9</sup>, c'est parce que ces derniers se veulent tellement précis que peu de monde arrive à en comprendre les règles. Ils ne servent à rien. Il fait donc le choix de la jouabilité et propose de les rénover en les simplifiant. Le juge aura la charge de s'assurer que la résolution des combats reste réaliste, même si les règles elles-mêmes seront beaucoup moins précises. En 1960, cette polémique de la prépondérance du réalisme ou de la jouabilité est à nouveau très vivace. Le magazine britannique *War Games Digest* se plaint que les rapports de parties soient pleins de « phrases extravagantes et particulièrement verbeuses<sup>10</sup> ». À tel point qu'en 1968, l'éditeur de *wargames* Avalon Hill lance une enquête auprès de ses joueurs via sa revue *Avalon Hill General* pour connaître leur préférence. Le score est sans appel : 60 % des votes vont vers la jouabilité.

Gygax lui-même est amené plusieurs fois à se prononcer sur le sujet. En 1970, dans un article publié dans *Domesday Book*<sup>11</sup>, il invoque la classification des joueurs de Jeff Perren, distinguant les *WARriors* « qui veulent reproduire les conditions réelles d'une bataille » et les *GAMERs* « qui sont prêt à tordre le réalisme, peu importe comment, du moment que cela produit une partie intéressante ». Il rajoute que « les *Warriors* doivent affronter le fait qu'un jeu est un jeu, peu importe son degré de réalisme », alors que « les *Gamers* doivent comprendre qu'il y a des joueurs pour qui ce qui est amusant ne l'est pas toujours ». En 1974, il envoie un

courrier au *Avalon Hill General* où il prend position plus clairement : « ces derniers temps, j'en suis venu à me rallier à l'école qui dit que la jouabilité d'un jeu est bien plus importante que son réalisme. Comment un jeu pourrait-il prétendre être réaliste<sup>12</sup> ? ».

Quoi qu'il en soit, cette évolution d'un type de jeu précis, technique, aux nombreux détails historiques, vers l'abstraction et davantage d'imagination est une tendance lourde. Elle ouvre une brèche dans laquelle se sont engouffrés *D&D* ainsi que tous les jeux qui l'ont suivi.

## LES PREMIÈRES ANNÉES (1974-1979)

Durant ces cinq premières années, les avancées théoriques ont surtout lieu dans les pages des fanzines, au premier rang desquels on retrouve *Alarums and Excursions*<sup>13</sup> (1975-2013), mais aussi *Dragon*<sup>14</sup> (1976) ou *White Dwarf*<sup>15</sup> (1977). Paul Mason<sup>16</sup> décrit ces échanges comme « résolument techniques » et correspondant à trois tendances principales :

- la création de contenu supplémentaire (monstres, sorts, objets, classes de personnages, règles, etc.) ;
- la rédaction de scénarios et de comptes-rendus de parties ;
- l'interprétation des règles et les débats les concernant.

Ce dernier point prend des proportions difficiles à imaginer pour des joueurs actuels. D'une part, les règles d'*OD&D* sont écrites d'une façon que l'on jugerait aujourd'hui comme extrêmement peu pédagogique et sont à destination de *wargamers* expérimentés. Elles laissent donc beaucoup de choses inexplicables, à tel point que plusieurs des autres jeux sortis à cette époque le sont en réaction à ces lacunes. C'est notamment le cas de *Tunnels & Trolls*<sup>17</sup> et de *Chivalry & Sorcery*<sup>18</sup>. D'autre part, ces polémiques s'étendaient sur plusieurs numéros durant lesquels les contributeurs des fanzines ou les lecteurs se répondaient mutuellement. Les échanges portaient alors sur des choses aussi techniques que la bonne façon de comprendre le sort de boule de feu ou savoir si les joueurs devaient parler chacun indépendamment ou si l'un d'entre eux – le « *caller* » – devait annoncer l'ensemble des décisions du groupe au meneur de jeu. Ce débat semble anecdotique aujourd'hui, mais il marque une évolution importante dans la façon d'appréhender le média et montre, comme le rappelle Mason<sup>19</sup>, que l'identification au personnage que nous considérons courante aujourd'hui était alors vue comme assez extrême.

Le travail d'extension du contenu jouable par la production amateur ou tierce est d'abord encouragé par Tactical Studies Rules (TSR), la maison d'édition de *D&D*, là encore dans des proportions étonnantes. À titre d'exemple, l'éditeur ne sort qu'un seul scénario jusqu'en 1978<sup>20</sup> et c'est dans un fanzine, *Haven Herald*, que paraissent en 1975 les premières feuilles de personnages. Mais cette politique connaît un revirement brutal et Gygax, qui n'a désormais de cesse de vouloir imposer une version standardisée des règles (ce qui sera la raison officielle de la création d'*AD&D*<sup>21</sup>), explique dans le troisième numéro de *Dragon*<sup>22</sup> que ces fanzines sont composés de « pages et de pages de bavardages quelconques et d'inepties écrites par des

personnes qui sont incapables de créer quoi que soit qui mérite d'être publié ailleurs ». En 1983, il n'hésitera plus à répondre à Gary Alan Fine<sup>23</sup> que ces publications nuisent au jeu dans neuf cas sur dix.

## SORTIR DU « DONJON» (1979-1982)

Alors que les années 1970 s'achèvent, le discours sur le jeu de rôle se fait moins technique et plus théorique. Il se continue notamment dans le magazine *Different Worlds* (1979-1987) publié par Chaosium, l'éditeur de *RuneQuest*<sup>24</sup>. C'est à cette époque qu'apparaissent notamment deux tendances importantes. La première est celle des « donjons vivants<sup>25</sup> », qui consiste à voir ces derniers non pas comme de simples terrains de jeu, mais comme des milieux fonctionnels réellement habités par des créatures. La seconde est son prolongement logique : elle consiste à sortir de ces derniers pour aller découvrir des « mondes », ce qui amène nombre de fanzines à s'inspirer des essais de Tolkien pour créer des univers bien à eux.

La principale polémique qui agite cette période est sans doute à nouveau celle opposant le réalisme à la jouabilité et, pendant que les tenants de chaque camp se disputent pour savoir quelle est la « vraie » forme du jeu de rôle, des débats particulièrement houleux apparaissent entre deux philosophies concernant le *roleplay* : jouer « depuis » un personnage<sup>26</sup>, qui consiste à se laisser imprégner par son alter ego, et jouer « vers » lui<sup>27</sup>, qui revient à lui créer une personnalité de façon active. Parallèlement, une nouvelle classification des joueurs voit le jour, le *Fourfold Way* de Glenn Blacow<sup>28</sup>. Celle-ci distingue les « *wargamers* », les « *powergamers* », les « *storytellers* » et les « *role-players* », dans le but de limiter les incompréhensions et les incompatibilités de style au sein d'une même partie.

## L'ÂGE D'OR DU JEU DE RÔLE, MAIS UN DISCOURS THÉORIQUE À STRUCTURER (1980-1989)

Malgré une restructuration brutale de son éditeur en 1983, cette période est celle de tous les succès commerciaux pour *D&D*. C'est également celle où apparaissent les premières expériences de jeu grandeur nature directement inspirées du jeu de rôle sur table (*Treasure Trap*, en 1982 en Angleterre)<sup>29</sup> et le premier *freeform* à être revendiqué comme tel (à l'Octocon, en 1982 en Australie<sup>30</sup>). Il n'est guère surprenant que de telles initiatives se multiplient durant cette période. En effet, le discours théorique est en grande partie monopolisé par des oppositions devenues depuis traditionnelles comme « JEU de rôle contre jeu de RÔLE<sup>31</sup> », ou « fiction contre mécanique<sup>32</sup> » et si chacun tente de prouver que sa façon de jouer est la seule véritable, cette polarisation motive également de nombreuses expériences, comme tenter de jouer « sans dés » ou « sans règles ».

C'est également durant cette période qu'est publié le premier livre universitaire sur le jeu de rôle, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*<sup>33</sup> du sociologue Gary Alan Fine. Celui-ci va être à l'origine de nombre de travaux postérieurs, mais il faudra presque attendre les années 2000 avant que de nouvelles publications académiques significatives soient publiées.

En parallèle, la structure des scénarios commence elle aussi à évoluer. En effet, la présentation habituelle des donjons montre rapidement ses limites sur un monde à ciel ouvert. On commence alors à voir les scénarios glisser d'une structure géographique inspirée du *wargame*<sup>34</sup> vers une autre plus narrative et centrée autour de la notion d'intrigue. Naturellement, cette évolution a été progressive et ne s'est pas faite partout à la même vitesse. Ainsi, si *Les Ombres de Yog-Sothoth*<sup>35</sup> (1982) et *Les Masques de Nyarlathotep*<sup>36</sup> (1984) n'ont plus grand-chose à voir avec les donjons à l'ancienne, les modules de *Dragonlance*<sup>37</sup> (1984-1986) conservent en revanche leur organisation, peu adaptée à l'échelle épique de la campagne.

En 1987 et en 1989, Gygas publie deux livres de théorie rôliste, *Role-Playing Mastery: Tips, Tactics and Strategies for Improving Your Participation in Any Role-Playing Game – By One of the People Who Started It All*<sup>38</sup> et *Master of the Game: Principles and Techniques for Becoming an Expert Role-Playing Game Master*<sup>39</sup>. Il tente lui aussi d'imposer sa propre vision du « vrai » jeu de rôle à une époque professionnellement très difficile pour lui, mais ces ouvrages sont malheureusement handicapés par une optique sans doute déjà trop passéiste.

## COUPER LE CORDON? (1987-1992)

Cette période est marquée par la sortie de deux jeux écrits par des anciens d'*Alarums and Excursions*<sup>40</sup>, et orientés vers ce que Blacow définissait comme le *storytelling*. Si le premier, *Ars Magica*<sup>41</sup>, de Jonathan Tweet et Mark Rein-Hagen, peut paraître mineur à sa sortie, il a cependant joué un rôle capital dans la popularisation d'innovations qui, sinon, auraient été réservées à quelques groupes expérimentaux. Il a notamment permis de se débarrasser de quelques-uns des topoï du jeu de rôle déjà évoqués dans l'article « **Légitimation et diversification du jeu de rôle** » du présent ouvrage (personnage unique, quête de puissance, notion de groupe, meneur fixe) ou, à l'instar d'un *Rêve de dragon*<sup>42</sup> en France, d'intégrer dans la diégèse des outils permettant de régler des problèmes qui lui sont étrangers (absences de joueurs, alternance des meneurs, intégration de nouveaux personnages au groupe, etc.).

Le second jeu, *Vampire : la Mascarade*<sup>43</sup> de Mark Rein-Hagen a étreint de façon encore plus explicite la logique du *storytelling*, renommant son meneur « conteur » et, toujours d'après Mason, a représenté pour beaucoup le dernier coup de scalpel qui trancha (de façon assez sanglante) le cordon ombilical reliant le jeu de rôle au *wargame*<sup>44</sup>. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si beaucoup de joueurs de cette époque se souviennent encore des polémiques opposant les « joueurs de *D&D* » aux « joueurs de *Vampire* » ou pensent à tort à ce dernier

lorsqu'on évoque les *storygames*<sup>45</sup>. Selon Evan Torner, ces jeux – ce sera aussi le cas d'*Everway*<sup>46</sup>, également de Jonathan Tweet – pourront être vu comme des prolongements directs des discussions apparues dans les magazines et fanzines des décennies précédentes.

Cette époque est aussi celle du très influent fanzine anglais *Aslan* publié par Andrew Rilstone. Celui-ci prend position contre les scénarios à la trame prédéfinie que l'on trouve dans le commerce et promeut la notion de narration centrée sur les joueurs. Il a aussi la réputation d'avoir popularisé le *freeform* au Royaume-Uni.

## VERS UNE STRUCTURATION DE LA THÉORIE RÔLISTE (1992-2001)

Une fois l'expérience *Aslan* terminée, en 1994, James Wallis, d'Hogshead Games, fait équipe avec Andrew Rilstone pour publier un nouveau magazine : *Interactive Fantasy*<sup>47</sup>, « le journal du jeu de rôle et des systèmes de narration<sup>48</sup> ». Bien que n'ayant publié que quatre numéros, il a pour projet d'apporter une prise de recul et de la cohérence sur les discussions concernant les jeux basés sur la narration (qui comprennent le jeu de rôle sur table). Il réunit des plumes aussi célèbres que Jonathan Tweet, Robin D. Laws, Greg Stafford, Greg Costikyan ou Phil Masters et publie notamment trois articles exhortant à une structuration du discours théorique, que ce soit au travers de son vocabulaire ou de son cadre critique : *L'art caché*<sup>49</sup> de Robin D. Laws, *Je n'ai pas de mot et je dois créer*<sup>50</sup> de Greg Costikyan et *Du vocabulaire du jeu de rôle*<sup>51</sup> de Phil Masters. Le second a de loin dépassé le cadre initial de la revue pour devenir un texte fondamental des *Game Studies*, enseigné et commenté au niveau mondial.

Parallèlement, d'autres magazines comme *Pyramid* (1993-) continuent de voir le jour et d'imprimer activement de la théorie rôliste. On peut par exemple citer *La Boîte à outils interactive*<sup>52</sup>, publiée dans *White Wolf Inphobia* en 1995, et qui fait aussi partie, au même titre que ceux ci-dessus, des articles immanquables de cette période. Christopher Kubasik y parle de la façon de faire des scénarios, des relations entre personnages et évoque, avant l'heure, des notions que l'on nommera une décennie plus tard « l'impossible chose avant le petit-déjeuner<sup>53</sup> », l'autorité<sup>54</sup>, le *character-centered*, etc. Toutefois, pour les anglo-saxons, la presse n'est désormais plus le lieu central du discours théorique et ne le redeviendra plus jamais<sup>55</sup>.

En effet, dans les années Quatre-ving-dix, le discours théorique migre de la presse papier – amateur ou professionnelle – vers Internet. Le Web n'existe pas encore et l'essentiel de ces échanges a lieu sur Usenet. Le groupe *rec.games.frp.advocacy*<sup>56</sup>, conçu pour que des usagers plaident pour leur jeu favori, est détourné de son usage initial et, en 1992, il s'oriente davantage vers des réflexions concernant le fonctionnement du jeu de rôle en général. Nombre de concepts modernes de la théorie rôliste viennent de ces conversations. C'est notamment le cas du « contrat de groupe », du « métajeu » (via notamment les concepts de « postures ») et de certaines considérations sur « l'immersion ». Comme très souvent, une bonne partie de cette

énergie est finalement utilisée à faire un nouveau type de classification des joueurs et de leurs motivations. Ainsi, durant l'été 1997 émerge le modèle triple qui distingue trois dynamiques : drame, jeu et simulation<sup>57</sup>. Celui-ci vient d'ailleurs s'ajouter à la typologie de Bartle<sup>58</sup> publiée l'année précédente. Pourtant issue des *Multi-User Dungeons*<sup>59</sup> et des *MMORPG*, cette typologie est très populaire et ne tarde pas à être diffusée et commentée sur [rec.games.frp.advocacy](http://rec.games.frp.advocacy). Elle distingue notamment quatre profils : les tueurs, les sociables, les explorateurs et les réalisateurs.

Ce basculement vers Internet ne se limite pas aux utilisateurs d'Usenet. Dans la même période apparaissent de nombreux sites Web s'intéressant à la théorie ou fédérant des communautés suffisamment importantes pour que celles-ci se développent de façon organique : *RPG.net*<sup>60</sup> en 1996, *Gaming Outpost*<sup>61</sup>, *PtG-PtB*<sup>62</sup> en 1998, *EN World*<sup>63</sup> en 1999. Ce phénomène ne se limite d'ailleurs pas au monde anglo-saxon et des initiatives francophones naissent comme la scénariothèque<sup>64</sup> en 1996, le Site de l'Elfe Noir<sup>65</sup> et La cour d'Obéron<sup>66</sup> en 1997, le Guide du rôliste galactique<sup>67</sup> en 2000 ou Casus No<sup>68</sup> en 2001. Le point saillant de toutes ces plates-formes est que, même si beaucoup de professionnels y participent quotidiennement, elles sont désormais majoritairement indépendantes des grandes maisons d'édition et ne se préoccupent guère des intérêts de ces dernières. Ceci permet d'avoir un discours plus libre qui n'hésite pas à questionner certains des clichés du jeu de rôle, à la fois en tant que média et en tant que pratique.

Durant l'été 1999, soit l'année précédant leur lancement de la troisième édition de *D&D*, Wizards of the Coast réalise une ambitieuse étude de marché sur les joueurs de jeux de rôle. Là encore, un des premiers réflexes est de faire une nouvelle typologie des joueurs<sup>69</sup> (qui comprend cette fois-ci des penseurs, des conteurs, des acteurs et des « power gamers »). Toutefois les données statistiques collectées par l'éditeur permettent non seulement d'avoir une idée de l'importance de chaque catégorie (22 % pour chacune, et 12 % de joueurs équilibrés), mais permettront d'avoir une meilleure compréhension de qui sont les rôlistes américains à la fin du millénaire. Enfin, en 2001 paraissent deux livres qui annoncent un changement d'époque pour la théorie rôliste : *Robin's Laws of Good Game Mastering*<sup>70</sup> et *The Fantasy Role-Playing Game, a New Performing Art*<sup>71</sup>. Le premier, écrit par un autre ancien d'*Alarums and Excursions et d'Interactive Fantasy*, n'évite pas l'écueil de proposer encore une nouvelle classification des joueurs (adaptée de Blacow, cependant), mais il aura une très grande influence en réinventant presque un sous-genre de la théorie rôliste, celui des conseils aux meneurs de jeu. Comme nous le verrons un peu plus tard, le second, avec sans doute la thèse de Michelle Nephew<sup>72</sup> en 2003, relance quant à lui l'intérêt du monde académique – et surtout de son éditeur – pour le jeu de rôle.

Dans le monde anglo-saxon, ces dix années sont capitales pour la théorie rôliste. Elles sont celles où le discours tente de se réformer et de commencer à se structurer. Malheureusement, en France, les scandales médiatiques déjà évoqués ne laissent aucune place à un tel élan, à part peut-être sur Internet. Au contraire, si les années 1980-1992 étaient ici aussi celles des

expérimentations tous azimuts, elles sont suivies d'une période noire lourde de conséquences et peu propice à la co-création théorique sereine. Comme un symbole, le seul ouvrage d'analyse publié sur le jeu de rôle durant les années 1990 vise à en étudier le caractère criminogène<sup>73</sup>.

## THE FORGE (2001-2012)

Avec les années 2000 et l'omniprésence d'Internet, les communautés participant au discours théorique deviennent de plus en plus connectées et perméables aux idées des autres. En effet, Emily Care Boss<sup>74</sup> explique, pour en avoir fait l'expérience en direct, que des auteurs présents sur [rec.games.frp.advocacy](http://rec.games.frp.advocacy)<sup>75</sup> contribuent aux livres publiés dans le cadre de Knutepunk<sup>76</sup>, mais que les théories scandinaves sur le jeu de rôle grandeur nature influencent aussi en retour plusieurs de ces penseurs. Elle rajoute qu'une grande partie de ces échanges se sont détachés du groupe Usenet pour devenir par la suite *The Forge*<sup>77</sup>, un des lieux centraux des discussions sur la conception de jeu de rôle et de l'édition indépendante. En effet, en 1999, deux habitués de *Gaming Outpost*<sup>78</sup>, Ed Healy et Ron Edwards, créent le site *Hephaestus's Forge*<sup>79</sup> dédié à la production du jeu de rôle en auto-édition. On y trouve notamment l'article *Atomiser la poule aux œufs d'or*<sup>80</sup> qui critique le modèle traditionnel de l'édition et enjoint les auteurs de jeux de rôle à s'autoéditer. Deux ans plus tard, en 2001, Ron Edwards et Clinton R. Nixon refondent le site de façon à y intégrer des forums et créent *The Forge*.

Pour Evan Torner, la communauté « cherchait des solutions pratiques de game design à des questions théoriques soulevées des années plus tôt sur [rec.games.frp.advocacy](http://rec.games.frp.advocacy) ou sur *Gaming Oupost*. Son but était de transformer de la théorie en moyen de vendre des livres de jeu<sup>81</sup> ». Les utilisateurs y traitaient notamment de plusieurs notions clés du discours rôliste moderne, à commencer par l'importance du système<sup>82</sup>, le *Big Model*<sup>83</sup> et la très polémique et encombrante *GNS*<sup>84</sup>, elle-même à la fois un prolongement du modèle triple et encore une nouvelle typologie. D'autres concepts étaient régulièrement débattus : cadrage de scènes, résolutions de tâches ou de conflits, enjeux, etc.<sup>85</sup>

Les années 2001 à 2006 sont sans conteste les plus actives pour la communauté forgiennne. Non seulement les forums *RPG Theory* et *GNS Model Discussion* sont encore ouverts, mais les premiers auteurs autoédités profitent de l'émulation et partagent déjà un stand commun à la GenCon<sup>86</sup>. La fermeture de ces deux forums en 2005 crée le phénomène que l'on a appelé alors « la diaspora de *The Forge* ». En effet, même s'ils n'arrêtent pas pour autant de fréquenter les lieux, nombre de membres de la communauté décident de continuer ailleurs leurs propres discussions théoriques, que ce soit sur leurs sites personnels, sur d'autres forums ou dans des publications, etc. Si Vincent Baker avait déjà créé sa propre page, *Anyway*<sup>87</sup>, en 2004, c'est aussi le cas du *Deeper in the Game*<sup>88</sup> de Christopher Chinn (2007-), de *Sin Aesthetics*<sup>89</sup> de Moyra Turkington (2005-2011) ou de *RPG Theory Review*<sup>90</sup> de Mendel Schmiedekamp (2006-2008), du recueil d'articles édité par Jonathan Walton *Push: New Thinking about Roleplaying*<sup>91</sup> (2006) ou du forum *Story Games*<sup>92</sup> (2006-) où se précipitent beaucoup d'anciens de *The Forge*.

Si beaucoup de ces sites personnels ont aujourd'hui disparu, témoignant encore du besoin de trouver des supports pérennes pour le discours théorique rôliste, l'influence de *The Forge* sur le jeu de rôle est indubitable. Sa « diaspora » a fait beaucoup pour la propagation et le développement de ces idées. Plus encore, elle a permis à de nombreux auteurs de ne pas rester dans leur zone de confort, mais d'enrichir leurs théories de celles rencontrées au contact d'autres communautés (scandinaves, *Games Studies*, *Old-school*, etc.), faisant naître de nouveaux courants que l'on peut qualifier collectivement de post-forgiens.

Toutefois, il est important de noter que cette propagation ne s'est pas faite sans heurts et que de nombreux incidents<sup>93</sup> ont abouti à polariser les perceptions non seulement de *The Forge*, mais également de la théorie rôliste dans son ensemble<sup>94</sup>. Si quelques membres de la « diaspora » ont préféré se désolidariser de Ron Edwards, l'animosité explicite avec certaines autres communautés (notamment TheRPGSite<sup>95</sup>) est allée tellement loin qu'on la retrouve parfois qualifiée de « Guerre des porcs<sup>96</sup> ».

## LA TRADITION SCANDINAVE (1997-)

Par souci de clarté, nous différencions la convention Knutepunkt et ses livres d'accompagnement des différents manifestes. Il s'agit bien évidemment de phénomènes interdépendants se produisant au sein d'une même communauté.

### « KNUTEPOINT (1997-) »

L'histoire de la tradition scandinave est indissociable de celle de la convention Knutepunkt (« Point de rencontre »), qui réunit depuis vingt ans des joueurs venus du Danemark, de Finlande, de Norvège et de Suède. Sa première édition a eu lieu à Oslo en 1997 et, depuis, elle change de pays hôte tous les ans<sup>97</sup>. Initialement spécialisée dans les grandeurs nature nordiques<sup>98</sup>, elle est désormais ouverte à tous les types de jeux grandeur nature, au jeu de rôle sur table, au *freeform*, etc. La convention propose à la fois des jeux et des séries de conférences académiques concernant les jeux de rôle. Depuis 2010, elle a commencé à s'ouvrir encore davantage aux visiteurs étrangers et à essayer de se faire connaître au-delà des frontières scandinaves.

Du point de vue théorique, Knutepunkt possède deux qualités particulièrement remarquables. Tout d'abord, les expérimentations y sont encouragées, notamment par une politique de parties extrêmement courtes pour s'assurer que les joueurs puissent se mélanger et vivre de nombreuses expériences différentes. Ensuite, toutes les éditions de la convention depuis 2001, à l'exception notable de 2002, ont été accompagnées d'un ou plusieurs livres sur la théorie du grandeur nature. Ces derniers comprennent aussi bien des articles académiques relevés que des manifestes ou des comptes-rendus de jeux, le tout avec de nombreuses photos. Au fil des ans, ces livres sont non seulement devenus un corpus important de contributions pérennes, mais cela les valorise et garantit que des dernières forment un socle commun pour nombre de pratiquants.

CONFÉRENCE	LIEU	LIVRES <sup>99</sup>
Knutepunkt 1997	Norvège	-
Knutpunkt 1998	Suède	-
Knudepunkt 1999	Danemark	-
Solmukohta 2000	Finlande	-
Knutepunkt 2001	Norvège	<i>The Book</i>
Knutpunkt 2002	Suède	-
Knudepunkt 2003	Danemark	<i>As Larp Grows Up</i>
Solmukohta 2004	Finlande	<i>Beyond Role and Play</i>
Knutepunkt 2005	Norvège	<i>Dissecting Larp</i>
Knutpunkt 2006	Suède	<i>Role, Play, Art</i>
Knudepunkt 2007	Danemark	<i>Lifelike</i>
Solmukohta 2008	Finlande	<i>Playground Worlds</i>
Knutepunkt 2009	Norvège	<i>Larp, The Universe and Everything</i>
Knutpunkt 2010	Suède	<i>Playing Reality</i>
Knudepunkt 2011	Danemark	<i>Think Larp – Academic Writings from KP2011</i> <i>Talk Larp – Provocative Writings from KP2011</i> <i>Do Larp – Documentary Writings from KP2011</i>
Solmukohta 2012	Finlande	<i>States of Play: Nordic Larp Around the World</i>
Knutepunkt 2013	Norvège	<i>Crossing Physical Borders</i> <i>Crossing Habitual Borders</i> <i>Crossing Theoretical Borders</i> <i>Exploring Borders</i>
Knutpunkt 2014	Suède	<i>The Foundation Stone of Nordic Larp</i> <i>The Cutting Edge of Nordic Larp</i>
Knudepunkt 2015	Danemark	<i>The Knudepunkt 2015 Companion Book</i> <i>The Nordic Larp Yearbook 2014</i>
Solmukohta 2016	Finlande	<i>Larp Politics – Systems, Theory, and Gender in Action</i> <i>Larp Realia – Analysis, Design, and Discussions of Nordic Larp</i>

L'impact de cette pratique est indéniable et de nombreuses communautés nationales s'en sont inspirées : l'Allemagne avec *Mittelpunkt*<sup>100</sup> (2006-), la Pologne avec *KOLA*<sup>101</sup> (2012-), la République tchèque avec *Odras*<sup>102</sup> (2008) et les États-Unis avec *Wyrd Con*<sup>103</sup>. Toutes produisent depuis leurs propres ouvrages mis à disposition gratuitement en ligne.

#### « L'ÂGE DES MANIFESTES (1999-2002) »

Dans le cadre des premiers *Knutepunkt*, et de l'effervescence créatrice et expérimentale qui s'y déroulait est apparue une forme de discours relativement rare dans le cadre des jeux de rôle, mais particulièrement expressive : écrire des manifestes volontairement très provocateurs ou jusqu'au-boutistes pour revendiquer une façon particulière de pratiquer tout en se l'arrogeant.

Le premier d'entre eux est celui du *Dogme 99*<sup>104</sup>, écrit en 1999 par deux membres de la communauté norvégienne, Lars Wingård et Eirik Fatland. Dans l'esprit du *Dogme 95* de Lars Von Trier, il se veut une sorte de « vœu de chasteté<sup>105</sup> » du jeu de rôle grandeur nature, plus recentré sur l'essentiel. Le signer implique de revendiquer comme objectif ultime le développement du grandeur nature comme média et comme forme artistique, quitte à y sacrifier sa popularité. Le cœur du manifeste tient en dix points assez difficiles à mettre en œuvre, mais ses orientations tiennent surtout à installer un réalisme à 360°<sup>106</sup>, une transparence totale (pas de secret donc), et à favoriser l'interaction entre les joueurs comme moteur du jeu plutôt qu'une intrigue toute faite imposée par un organisateur.

L'année suivante, en 2000, Mike Pohjola, un auteur de grandeurs nature finlandais répond par son propre manifeste, celui de l'école de Turku<sup>107</sup>. Celui-ci place comme valeur cardinale l'immersion dans son personnage et comme règle absolue la confiance aveugle faite au meneur de jeu. Ce manifeste est une réaction à la fois au modèle triple – auquel il rajoute un quatrième volet, l'immersionisme, arguant qu'il s'agit là de l'essence esthétique du grandeur nature – et au *Dogme 99*. Il aura une portée certaine et, d'après Torner<sup>108</sup>, il sera avec certaines techniques d'animation suédoises et la tradition de *freeform* danoise que l'on retrouve notamment au *Fastaval*<sup>109</sup>, une des influences majeures du *Jeepform*<sup>110</sup> en 2008.

Le Manifeste des clés<sup>111</sup> est rédigé par Tomas Mørkrid en 2001. N'ayant ni le goût de la provocation des précédents, ni vocation à remettre en cause bruyamment des pratiques établies, il passe relativement inaperçu. Pourtant, c'est sans doute l'un des plus efficaces. Il consiste en une liste de consignes pour organiser un grandeur nature.

En 2002, Stenros et Hakkarainen écrivent un nouveau manifeste intitulé *L'école de Meilahti, pensées sur le jeu de rôle*<sup>112</sup>. Celui-ci cherche à créer un cadre théorique permettant d'étudier à la fois le jeu de rôle et le grandeur nature. Il se concentre sur les interactions et écarte donc les jeux solos et les jeux sans meneur.

Ces quatre manifestes, peut-être avec celui de l'école de Roihuvuori<sup>113</sup>, forment le cœur de ce que l'on a appelé « l'âge des manifestes ». Il en existe des douzaines d'autres, et il s'en

écrit encore de nouveaux même quinze ans plus tard. Parmi ces manifestes tardifs, deux ont plus particulièrement attiré notre intérêt : Le Manifeste du conteur<sup>114</sup> (2004) et Le manifeste des manifestes<sup>115</sup> (2010). Le premier est une tentative de proposer des grandeurs natures résolument narrativisés et narrativistes. Le second dresse une sorte de bilan de la décennie de manifestes qui l'a précédé.

### THE OLD SCHOOL RENAISSANCE (2006-)

Le mouvement OSR<sup>116</sup> (*Old School Renaissance*, ou *Old School Revival*) semble *a priori* peu susceptible ou désireux de s'inscrire dans le discours théorique global sur le jeu de rôle. Et ce d'autant plus que les conflits entre forgiens et grognards<sup>117</sup> sont encore bien présents. Pourtant, il y contribue de façon très intéressante. Si l'OSR n'est en rien un mouvement centralisé et que les approches y sont donc très diverses, deux textes de 2008 semblent, sinon fondateurs, au moins obtenir une quasi-unanimité : *Le Modèle triple des jeux néo-rétro*<sup>118</sup>, qui dresse une typologie permettant de répertorier efficacement et de façon utile les différents clones d'anciens jeux, et *Une introduction rapide au jeu à l'ancienne*<sup>119</sup>, qui définit le programme ludique de l'OSR : des décisions plutôt que des règles, la compétence du joueur plutôt que celle du personnage, le meneur plutôt que le livre de règles, etc.

Concernant le reste de la production théorique du mouvement OSR, elle est sans surprise protéiforme. Elle rappelle par moment les toutes premières années du jeu de rôle : les principales innovations sont présentées au travers des jeux eux-mêmes, sont débattus ce qui appartient ou non au mouvement, les polémiques récurrentes<sup>120</sup>, la meilleure façon de régler des problèmes techniques et s'y crée un contenu mis à la disposition de la communauté<sup>121</sup>. En parallèle, sans doute du fait de la priorité donnée à l'agentivité du meneur sur celle de l'auteur, la plupart des théories ne semblent pas tant porter vers la conception de jeux que vers l'animation de partie et la création de scénarios (généralement sous la forme de conseils). Il existe néanmoins des réflexions très intéressantes sur ceux-ci chez des auteurs de quasi-clones et une tradition particulièrement instructive de revue systématique des produits disponibles, comme sur [tenfootpole.org](http://tenfootpole.org)<sup>122</sup>. On observe également l'apparition de sous communautés. C'est notamment le cas de celle du DIY RPG<sup>123</sup>, très portée sur la customisation : elle compte des membres comme Patrick Stuart, Scrap Princess ou Zak Smith et elle produit à la fois des billets théoriques et des jeux ou suppléments novateurs et redoutablement efficaces comme *Deep Carbon Observatory*<sup>124</sup>, *Red & Pleasant Land*<sup>125</sup> ou *Vornheim*<sup>126</sup>. Enfin, même si l'essentiel du mouvement reste concentré sur les premières éditions de *D&D*, ce ne sont pas les seules à se faire cloner. D'autres jeux ont droit aux mêmes honneurs, comme *Marvel Super Heroes (FASERIP, 4C System)*, *James Bond 007 (Double Zéro)*, etc.

La majeure partie des échanges se fait par le biais de sites personnels tels que *Bat in the Attic*<sup>127</sup> ou *Grognardia*<sup>128</sup>. James Maliszewski, l'auteur de ce dernier, explique que ce sont ces blogs qui :

théorisent le rejet des systèmes de règles modernes et l'approche amateur [...]. Comme leurs avis sont souvent perçus, à juste titre, comme des prises de position vis-à-vis des jeux modernes, et notamment de la façon dont ces derniers sont à la fois commercialisés et de moins en moins respectueux de leur propre histoire, c'est aussi généralement là où les polémiques apparaissent<sup>129</sup>.

Mais le discours théorique a également lieu sur quelques forums comme *Dragonsfoot*<sup>130</sup>, *Knights & Knaves Alehouse*<sup>131</sup> ou via des périodiques comme *Fight On!*<sup>132</sup> (2008-2013) ou *Knockspell*<sup>133</sup> (2009-2013). Ces derniers sont assez représentatifs du mouvement, même s'ils intègrent aussi des articles de vétérans de *The Forge* comme Paul Czege ou Vincent Baker. Ces contributions montrent que les passerelles sont possibles entre les deux communautés, d'autant plus qu'il existe un certain nombre d'intérêts communs, que ce soit dans les processus d'auto-édition ou d'un point de vue esthétique. Ainsi, le minimalisme travaillé d'un *Into the Odd*<sup>134</sup> n'est finalement guère éloigné de celui de certains travaux de John Harper<sup>135</sup>.

## UN DÉBUT D'INTÉRÊT ACADÉMIQUE (2001-)

Comme nous l'avons évoqué, l'ouvrage de Daniel Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game, a New Performing Art*, et la thèse de Michelle Nephew, *Playing with Power*, témoignent d'un regain d'intérêt progressif du monde académique anglo-saxon pour le jeu de rôle (hors CRPG et MMORPG) en tant que sujet d'étude à part entière.

Le premier va notamment ouvrir la voie à toute une série d'essais chez le même éditeur :

- *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*<sup>136</sup>.
- *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*<sup>137</sup>.
- *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*<sup>138</sup>.
- *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*<sup>139</sup>.
- *Immersive Gameplay: Essays on Participatory Media and Role-Playing*<sup>140</sup>.
- *The Arts of LARP: Design, Literacy, Learning and Community in Live-Action Role Play*<sup>141</sup>.
- *The Role-Playing Society: Essays on the Cultural Influence of RPGs*<sup>142</sup>.

Avec le développement parallèle des *Game Studies*, on voit également apparaître de plus en plus de publications où le jeu de rôle n'est plus traité comme le cousin ou l'ancêtre du jeu vidéo, mais bien comme un type de jeu à part entière. C'est notamment le cas du recueil *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*<sup>143</sup> publié en 2007. En sens inverse, de plus en plus de livres généralistes sur le jeu, comme *Rules of Play: Game Design Fundamentals*<sup>144</sup>, apportent des enseignements théoriques qui s'appliquent également au jeu de rôle et qui sont à même de l'enrichir. Les pays scandinaves ont là aussi des chercheurs et une production très intéressante à suivre.

Bien entendu, les universités acceptant de débloquent des budgets pour des recherches portant directement sur le jeu de rôle restent l'exception. En effet, s'il est possible de l'aborder par le biais de très nombreuses disciplines établies, il ne représente pour l'instant que très rarement un sujet légitime pour les laboratoires de ces dernières. Des projets de *RPG Studies* sur le

modèle des *Cultural Studies* existent, mais il est encore trop tôt pour spéculer sur leur avenir. Quoi qu'il en soit, de nombreuses barrières sont en train de tomber. La nouvelle génération de chercheurs-rôlistes n'a pas réellement les moyens d'imposer le jeu de rôle directement, mais elle se montre de plus en plus astucieuse pour multiplier les contributions théoriques et donc commencer à créer une littérature académique sur le sujet<sup>145</sup>. Cette insertion du jeu de rôle dans le monde académique prend notamment la forme de revues et d'actes de journées d'étude, de colloques ou de conventions hybrides proposant également des appels à communications. Dans les publications à comité de lecture acceptant des articles en anglais sur le jeu de rôle, on peut notamment citer l'*International Journal of Role-Playing*<sup>146</sup> (2008-), *Analog Game Studies*<sup>147</sup> (2014-), *Simulation and Gaming*<sup>148</sup> (1970-), *Game Studies*<sup>149</sup> (2001-), les parties académiques des livres de la Wyrld Con<sup>150</sup> (2010-) ou de Knutepunkt, les actes de la *Living Game Conference*<sup>151</sup> (2010-) ou du « *RPG Summit* » de la *Digital Games Research Association*<sup>152</sup> (DiGRA).

Cette volonté des rôlistes universitaires de donner droit de cité à leur loisir favori est également présente en France, même si les scandales des années 1990 continuent de freiner la structuration du discours théorique. Les ouvrages académiques sur le sujet sont bien sûr moins nombreux qu'aux États-Unis, mais, si on se limite à ceux parus après l'an 2000, on peut presque uniquement citer les suivants :

- *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*<sup>153</sup>, qui surprend à la fois par la population interrogée en entretien et la volonté de l'auteur de cacher son passé de concepteur de jeu<sup>154</sup>.

- *Les Forges de la fiction*<sup>155</sup>, où, à l'inverse, l'auteur fait de sa pratique un élément à part entière du dispositif de recherche et qui est depuis dix ans le principal ouvrage de référence sur le jeu de rôle.

- *Jouer avec l'histoire*<sup>156</sup>, qui est un ouvrage hybride donnant la parole aux chercheurs et aux concepteurs de jeu autour de la thématique du jeu de rôle historique.

L'auteur de jeu de rôle Romaric Briand a également publié *Le Maelstrom*<sup>157</sup>, un recueil où il rassemble plusieurs articles sur sa vision du jeu de rôle.

À notre connaissance, en plus des travaux déjà cités ou de celles abordant le jeu de rôle sur table sous l'angle médical ou pédagogique, seules deux thèses ayant directement cette activité comme sujet ont été écrites, *Du savoir historique au savoir ludique : la médiation de l'histoire dans les jeux de rôles*<sup>158</sup> et *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*<sup>159</sup>. Naturellement, d'autres thèses existent si on élargit aux autres formes de jeux de rôle, par exemple *L'immersion fictionnelle collaborative : une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*<sup>160</sup>. Il existe également un certain nombre de thèses qui abordent la question du jeu de rôle, mais où elle ne reste qu'un détail de la recherche présentée.

Enfin, à part, bien entendu, les journées organisées en juin 2015, il n'existe pas d'autres événements de ce type spécialisés dans le jeu de rôle, ni de revue à comité de lecture spécifiquement dédiée à ce média<sup>161</sup>. Des communications académiques sont régulièrement présentées sur le jeu de rôle, mais elles le sont généralement dans le cadre d'événements ou de publications qui n'en font pas leur sujet d'étude principal.

En résumé, les évolutions de la théorie rôliste de ces quarante dernières années ont été nombreuses et le média a connu de brillantes avancées. Le tableau ci-dessous récapitule les principales tendances et périodes décrites précédemment. Parallèlement à l'arrivée d'internet, les différentes communautés se sont structurées et ont pu commencer à échanger les unes avec les autres. Elles sont désormais relativement interdépendantes, mais se concentrent sur des problématiques différentes, ce qui laisse encore de la place pour d'éventuelles hybridations et autres enrichissements. La « diaspora » de *The Forge* a également permis une pollinisation des idées propices aux échanges et au développement de la théorie rôliste.

Toutefois, il subsiste certains problèmes structurels qui sont de véritables enjeux pour les années à venir : conservation et accessibilité du corpus, disparition de la génération des pionniers, valorisation, centralisation, coordination, etc.

TENDANCE OU PÉRIODE	DATES	QUELQUES ÉLÉMENTS REPRÉSENTATIFS		
		MÉDIAS DE THÉORISATION	JEUX	CONCEPTS, MODÈLES OU PRÉOCCUPATIONS
Avant <i>D&amp;D</i>	Avant 1974	<i>Avalon Hill General, Domesday Book</i>	<i>Wargames</i>	Réalisme contre jouabilité
Les premières années	1974- 1979	<i>Alarums and Excursions</i>	<i>D&amp;D</i>	« Caller », création de contenu, comprendre le fonctionnement des règles de <i>D&amp;D</i>
Sortir du « donjon »	1979- 1982	<i>Different Worlds</i>	<i>D&amp;D, RuneQuest</i>	<i>Fourfold Way</i> , jouer « depuis » et jouer « vers », donjons vivants
L'âge d'or du JdR	1980- 1989	Magazines	<i>D&amp;D, freeform, Grandeur Nature</i>	« JEU de rôle » contre « jeu de RÔLE », cam- pagnes fleuves, Grandeur Nature
Couper le cordon ?	1987- 1992	<i>Gaming Outpost, Aslan</i>	<i>Vampire</i>	<i>Storytelling</i> , jeu de troupe

Vers une structuration	1992-2001	<i>Interactive Fantasy, Usenet</i>	<i>Vampire</i>	Modèle triple, postures, DFK, contrat de groupe
Tradition scandinave	1997-	Livres Knutepunkt, conventions	<i>AmerikA, Momentum</i>	Ateliers, <i>bleed</i> , manifestes, métatechniques, réalisme 360°
<i>The Forge</i>	2001-2005	<i>The Forge</i>	<i>Dogs in the Vineyard</i>	<i>System does matter</i> , GNS, Big Model
Début d'intérêt académique	2001-	<i>Forges de la fiction</i> , revues, thèses	-	Fictions axiomatiques, intercréativité, kaléidoscope de propos
<i>The Forge</i> Diaspora	2006-2012	<i>The Forge</i> , sites personnels	<i>Fiasco, Apocalypse World</i>	<i>Bleed</i> , leviers, positionnement.
<i>Old School Renaissance</i>	2006-	<i>Bat in the Attic, Grognardia</i>	<i>Rétroclones</i>	Création procédurale

## LE SYMPTÔME : UN MÉDIA TRÈS RICHE, MAIS DONT LA THÉORIE S'ÉPARPILLE

Cette rétrospective nous a permis de voir que la perception du jeu de rôle a profondément évolué durant ces quarante premières années. Ces changements sont sensibles à la fois pour les rôlistes et pour le grand public. Les premiers constatent, parfois avec bienveillance, parfois avec anxiété, que leur loisir est un média à part entière dont une grande partie de la richesse reste encore à découvrir. Pour le grand public, il est devenu à raison une des pierres angulaires de la « culture geek » et de son aspect participatif. Il reste bien entendu une activité de niche, mais il est maintenant socialement acceptable, voire considéré quand il est utilisé comme une méthode de co-création pour certains autres médias. Ceci n'est sans doute pas sans lien avec sa formidable capacité à se renouveler et à donner naissance au fil des ans à une grande diversité de jeux.

Or, nous aurions pu nous attendre à ce que cette diversification se retrouve également dans le discours théorique, mais malheureusement, au niveau international du moins, ce n'est que très partiellement le cas. Certes, il serait faux et injuste de dire qu'il ne s'est rien passé car nous connaissons beaucoup mieux ce média aujourd'hui qu'il y a quarante ans. Par ailleurs, le discours théorique a connu de brillantes avancées, mais il a également perdu beaucoup de temps : à revenir sans cesse sur les mêmes débats, à se diviser sur des polémiques parfois plus anciennes que le jeu de rôle, à accumuler des typologies ou à refaire plutôt que d'élaborer sur l'existant.

Voici deux exemples de tels allers-retours portant sur des problématiques récurrentes de la production théorique rôliste :

Le « contrat social<sup>162</sup> », en tant que notion spécifique adaptée au jeu de rôle, est aujourd'hui bien connu : une partie de jeu de rôle est avant tout un événement social et, en tant que tel, il hérite d'un certain nombre de règles qui sont celles qu'a établies le groupe. C'est un concept simple et qui ne laisse *a priori* que peu de place à l'ambiguïté. Selon John H. Kim, il a été développé dans le cadre des réflexions sur la théorie GNS et le *Big Model* entre 1999 et 2001, date à laquelle il a été formalisé dans un article<sup>163</sup> de Ron Edwards disponible sur *The Forge*. Toutefois, une notion de « contrat de groupe<sup>164</sup> » avait déjà été largement discutée, formalisée et employée avant 1996 au sein de `rec.games.frp.advocacy` sur Usenet. Si on cherche encore plus loin, on découvre la même notion de « contrat de groupe » utilisée par John Hughes dès 1988<sup>165</sup>. Ce dernier utilise d'ailleurs aussi parfois le terme de « contrat d'interprétation<sup>166</sup> ». Pour l'essentiel, ces quatre « contrats » désignent tous la même chose. Par contre, depuis le milieu des années 1990 et bien qu'il ait été formalisé en 1997, il existe un autre « contrat d'interprétation » dans le milieu du grandeur nature scandinave. Celui-ci désigne quelque chose de totalement différent, à savoir le fait de ne pas tirer de conclusion sur un joueur à partir de son personnage ou de la façon dont il le joue<sup>167</sup>. Par conséquent, toutes ces notions et nuances complexifient finalement l'apprentissage et la manipulation d'une idée relativement simple.

De la même façon, depuis les années 1970, et en ne comptant que les modèles cités régulièrement ou considérés comme importants dans les communautés rôlistes nord-américaines, on arrive à plus d'une douzaine de classifications des joueurs et de leurs motivations. Une seule<sup>168</sup> semble avoir été éprouvée statistiquement sur un échantillon de la population rôliste. Et ce nombre est encore démultiplié si on prend en compte toutes celles parues dans la littérature sur les formes électroniques (CRPG, MMORPG). Ces typologies sont d'une part relativement peu opérationnelles car basées sur des critères soit non exclusifs, soit difficilement mesurables. D'autre part, elles ne servent que très rarement à l'élaboration de travaux ultérieurs réellement significatifs concernant le jeu de rôle sur table. Elles sont éloquentes et faciles à retenir, mais cela fait qu'elles ont facilement tendance à être l'arbre qui cache le reste de la forêt théorique. Or, si elles ont bien sûr leur utilité et que chacun peut en tirer des leçons, celles-ci se limitent pour l'instant encore beaucoup trop souvent à « Meneurs, connaissez vos joueurs » et « Réfléchissez au type de jeu que vous voulez faire, que ce soit en termes de public ou d'expérience proposée ». Nous sommes confiants sur le fait qu'elles peuvent servir à bien plus que cela, mais il faut alors réussir à les intégrer à d'autres théories plutôt que les déconstruire ou les réinventer en permanence.

Pour ces deux exemples, il aurait sans doute été bien plus efficace, dans le cadre d'une production théorique plus structurée, de capitaliser sur les modèles existants – quitte à y inclure des réserves permettant de les faire évoluer.

AUTEUR (MODÈLE)	ANNÉE	TYPES (DANS LA LANGUE ORIGINALE)
Perren	1970	GAMEr, WARrior
Blacow	1980	Power gamer, Role-player, Story teller, Wargamer
Allston <sup>169</sup>	1988	Builder, Buddy, Combat monster, Copier, Genre fiend, Mad slasher, Mad thinker, Plumber, Romantic, Rules Rapist, Showoff, Pro from Dover, Tragedian
Bartle	1996	Achiever, Explorer, Killer, Socializer
Kim (modèle triple)	1997	Dramatist, Gamist, Simulationist
Edwards (GNS)	1999	Gamist, Narrativist, Simulationist
Wizards of the Coast <sup>170</sup>	1999	Character actor, Power gamer, Storyteller, Thinker
Pohjola (Turku)	2000	Dramatist, Gamist, Simulationist, Immersionist
Powell (GEN) <sup>171</sup>	2001	Gamist, Explorative, Narrative
Laws <sup>172</sup>	2001	Butt-kicker, Casual player, Method Actor, Power gamer, Specialist, Storyteller, Tactician
Bateman (DGD1) <sup>173</sup>	2006	Conqueror, Manager, Participant, Wanderer
Yee <sup>174</sup>	2006	Achiever, Immersionist, Socializer
Zackariasson <sup>175</sup>	2010	Progress & provocation, Power & domination, Helping & support, Friends & collaboration, Exploration & fantasy, Story & escapism
McDiarmid <sup>176</sup>	2011	Dramatist, Gamist, Simulationist, Immersionist

## LE DIAGNOSTIC :

### UN MANQUE DE STRUCTURE THÉORIQUE

Une fois ce constat établi, il serait vain de condamner cette situation plus que de raison. Celle-ci s'est imposée d'elle-même, au fil du temps, et témoigne finalement d'une vitalité certaine du jeu de rôle malgré des difficultés économiques évidentes que seul le financement participatif semble réussir à endiguer pour l'instant. Il est donc tout à fait compréhensible que des acceptions concurrentes émergent, ou qu'un même concept apparaisse à plusieurs endroits sous des formes différentes. De plus, si quelques communautés nous sont apparues comme insulaires quand il s'agissait de prendre en compte ce qui se faisait en dehors (que ce soit dans d'autres communautés rôlistes ou dans d'autres disciplines établies), nous ne pouvons nier que les plus modernes, comme *The Forge* ou la scène scandinave, ont fait des efforts réels pour chercher à intégrer mutuellement leurs propres productions théoriques.

Mais, demeurer mesurés dans la condamnation de ces problèmes ne signifie pas pour autant nier leur existence ni oublier que nous les pensons être avant tout structurels. En effet, le discours théorique actuel semble avoir des soucis de centralisation, de validation, de confrontation, de conservation et de valorisation. Autrement dit, face à l'ensemble des contributions, comment savoir celles qui existent et où les trouver ? Comment savoir si elles sont de qualité ? Comment réfuter, répondre, enrichir ou se confronter à une idée existante ? Comment la rendre longtemps disponible ? Comment la diffuser et la faire connaître à ceux qu'elle pourrait intéresser ?

Nous pensons qu'une cause de ces problèmes est le fait que le jeu de rôle, en tant qu'industrie culturelle ou que sujet d'étude, n'est pas capable de financer plus d'une poignée de professionnels<sup>177</sup> (universitaires ou privés) concentrés uniquement sur sa théorie. Sans compter que dans la majorité des cas, ceux-ci travaillent en parallèle sur d'autres formes ludiques et qu'il n'existe pas *a priori* de formation qui donne une légitimité dans ce domaine précis. Nous pensons aussi qu'à l'échelle française, les scandales des années 1990 nous ont empêchés de participer pleinement à cet élan de structuration tel qu'il s'est manifesté par exemple aux États-Unis et dans les pays scandinaves.

Tous ces phénomènes contribuent au fait qu'aujourd'hui, en France, l'immense majorité de la théorie est avant tout produite – avec les moyens dont ils disposent – par des passionnés pour d'autres passionnés, et chacun d'entre eux ne peut bénéficier que de la légitimité que les autres veulent bien lui accorder. En soi, la présence de passionnés contribuant au discours théorique est bien entendu une force, mais nous pensons que ce dernier est plus efficace lorsqu'il combine à la fois des apports de passionnés et de professionnels de la théorie rôliste, et que ces deux communautés restent connectées l'une à l'autre. **Sans initiatives spécifiquement prévues pour amener une compensation, une surreprésentation relative de l'une ou l'autre de ces catégories amènerait différents types d'effets pervers.**

En d'autres termes, le problème n'est pas la présence de passionnés mais le faible nombre de professionnels (ou au moins de personnes en ayant la légitimité) pour interagir avec eux, ou le manque de structures créées par les passionnés pour remplir les mêmes fonctions (fédérations, le Guide du rôliste galactique, initiatives privées, etc.). Dans le cas qui nous concerne, nous pensons que cela amène un déficit de méthodologie, de moyens et crée des logiques sociales de distinction contre-productives. Ainsi, il est bien plus difficile d'assurer la pérennité des sources, que celles-ci soient éphémères (sites personnels ou de sociétés ayant fermé) ou difficiles à se procurer (fanzines, jeux anciens et onéreux). Il est donc beaucoup plus ardu pour un chercheur indépendant de réussir à se procurer ces textes et de pouvoir les citer avec précision. Plus encore, cela limite énormément la capacité à étudier l'existant, étape pourtant nécessaire à la moindre analyse. Sans même parler d'une rigueur dont il faut déjà pouvoir avoir les moyens, du point de vue méthodologique, il est également beaucoup moins courant de voir des contributions dont les apports peuvent être démontrés ou réfutés par des tiers. Il

n'est que très rarement possible de « tester » les idées avancées. En conséquence, la plupart des discussions portant sur des contributions ne peuvent réellement aller au-delà de l'échange d'avis, plus ou moins informés, voire de la confrontation de goûts. Il est donc assez difficile d'avoir une validation des contributions autrement que par la popularité de ses auteurs ou du média sur lequel elles apparaissent. Or, si toutes les idées se valent, il n'existe plus aucun intérêt à les combiner les unes aux autres pour en produire de nouvelles.

Enfin, comme Pierre Bourdieu l'explique dans *La Distinction : critique sociale du jugement*<sup>178</sup>, il nous semble que ce déséquilibre a tendance à provoquer une « lutte pour la distinction » et donc à polariser les communautés pouvant participer au discours théorique, avec le risque de créer une sorte de « balkanisation ». Nous pensons que ce phénomène se traduit notamment par une difficulté à gommer les différences mineures et à prendre du recul sur des tendances lourdes pour les radicaliser, à donner bien trop d'importance aux questions de goût et à fortement réduire les potentiels de valorisation et de co-création théorique.

## LA PRESCRIPTION : ALLER VERS DES INITIATIVES STRUCTURANTES MAIS LÉGÈRES

Sans avoir bien sûr de solution toute faite, nous pensons toutefois que ces enjeux sont d'importance et pourraient très bien avoir un impact en profondeur sur la façon dont le jeu de rôle se développe et est pratiqué dans les années à venir.

Des initiatives sont en train d'éclorre chez certains éditeurs ou dans le monde universitaire, ainsi nous semble-t-il intéressant de se renseigner sur ces dernières<sup>179</sup>. Nous pensons que les communautés participant au discours théorique ont sans doute intérêt à ne pas attendre d'aide extérieure pour commencer à s'organiser, et qu'il vaut mieux prendre connaissance de ce qui existe que de s'épuiser à entreprendre des projets trop complexes.

Ainsi, à l'instar de ce qui se pratique à Orc'idée<sup>180</sup> depuis quelques années déjà, mais aussi durant les journées d'étude de juin 2015, il est possible, lors des différents événements rôlistes, d'enregistrer et de centraliser les conférences qui sont données. En effet, celles-ci sont devenues extrêmement populaires. Hélas, s'il s'en tient des dizaines par an, il n'en reste presque aucune trace. Pire encore, elles sont condamnées à reprendre presque toujours les mêmes thèmes (comment éditer son jeu? Comment créer son jeu de rôle?) faute de pouvoir capitaliser sur l'existant.

Les deux événements cités en exemple proposent un nombre bien plus élevé d'interventions théoriques que dans une convention classique. Toutefois, à la façon d'une Convention des Jeux de Rôles Amateurs<sup>181</sup> autrefois, un événement physique est un moyen très efficace de créer des liens au sein d'une communauté. De surcroît, il n'est pas forcément nécessaire de les créer *ex nihilo*, et il est sans doute possible de s'insérer dans des structures existantes. En

dehors des exemples ci-dessus, se rapprocher des associations de jeu de rôle grandeur nature et des nombreux événements qu'elles organisent dans ce sens pourrait être intéressant : GNiales<sup>182</sup>, Labo-GN<sup>183</sup>, etc. Un événement qui serait à même de centraliser les apports de chacun deviendrait à n'en point douter une des dates importantes du calendrier rôliste.

Mais, à l'évidence, l'essentiel de ces propositions ressemble au modèle scandinave ou à la continuation de ce que semblaient annoncer les journées d'étude organisées pour célébrer les quarante ans du jeu de rôle. Ce n'est sans doute pas une coïncidence.

## NOTES

1. Toutefois, vous trouverez dans les notes de bas de page de cette introduction toutes les références nécessaires pour que vous puissiez vous renseigner par vous-même.

2. Voir Emily Care Boss, "Theory roundup", *Black and Green Games*, 2014, <http://www.blackgreengames.com/lcn/2014/10/2/theory-roundup> [consulté le 30 juin 2016].

3. Voir Brian Gleichman, "Timeline of RPG History", *Whitehall ParaIndustries*, 2009, <http://whitehall-paraindustries.blogspot.fr/2009/02/time-line-of-rpg-theory.html> [consulté le 30 juin 2016].

4. Voir Paul Mason, "In Search of the Self: A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory", in Markus Montola, Jaakko Stenros, *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Helsinki, Solmukohta 2004.

5. Voir Evan Torner, "RPG Theorizing", in Sebastian Deterding, Jose Zagal, *Role-playing Studies Handbook*, à paraître.

6. Jeu de stratégie et de négociation abondamment pratiqué par Arneson et Gyax, les deux auteurs de *D&D*.

7. Sans doute parce que présent depuis la première couverture de *Casus Belli*, le terme « jeux de simulation » était régulièrement employé pour décrire de tels jeux. Il a notamment regagné en popularité durant la période noire du milieu des années 1990 car il avait l'avantage de pouvoir être entendu plus facilement que « jeux de rôle » par les pouvoirs publics.

8. Avec la réserve que le réalisme en question ne doit pas forcément être évalué à l'échelle de notre monde réel, mais à celle de l'univers fictionnel de référence. Dans la Terre du Milieu, la magie de Gandalf, le Balrog et Smaug sont réalistes. Dans certains *wargames*, un affrontement entre incas et spartiates aussi. Selon cette acception, ce serait de ne pas pouvoir gérer ces situations alors qu'elles peuvent se produire dans la diégèse qui rendrait les règles peu réalistes.

9. Julius Von Verdy du Vernois, *Essai de simplification du jeu de guerre*, traduit de l'allemand par Morhange, Paris, 1877.

10. "lavish extravagant phrases and verbose wording", in *War Games Digest*, vol. 4, n°. 1, 1960.

11. “warriors seek to duplicate actual conditions of battle and gamers are willing to twist realism any which way if a fun game results. [...] The Warriors must face the fact that a game is a game no matter how ‘realistic’ they make it. The Gamers must understand that there are those to whom fun is not always fun.”, in *Domesday Book*, n°. 3, 1970 (*The Domesday Book* était une lettre d’information publiée par The Castle & Crusade Society, une association membre de the International Federation of Wargaming ou IFW).
12. “Of late I have pretty well come around to the school which says playability in a game is far more important than realism – how real is any game anyway?”, in *Avalon Hill General*, vol. 10, n°. 5, 1974.
13. Lee Gold, *Alarums and Excursions*, Los Angeles, auto-édité, 1975-2013.
14. Le contenu de tous les articles de ce magazine sont disponibles en suivant ce lien : [http:// www.aeolia.net/dragondex/](http://www.aeolia.net/dragondex/) [consulté le 30 juin 2016].
15. Steve Jackson, Ian Livingstone, *White Dwarf*, Nottingham, Games Workshop, 1977-2014.
16. “Thus writing generally fell into three broad categories: 1 Expansion. Additional monsters, spells, items, character classes, and rules generally. 2 Expression. Scenarios and write-ups of adventures. 3 Interpretation. Debate over the correct way to interpret rules issues.”, Mason, “In Search of the Self: A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory”, *op. cit.*
17. Robin Carver, Liz Danforth, Steve Mcallister, James Peters, Ken St. Andre, *Tunnels & Trolls*, Scottsdale, Flying Buffalo, 1975.
18. Ed Simbalist, son auteur, a mentionné à de nombreuses reprises l’avoir initialement conçu comme un supplément pour *D&D* et qu’il n’est devenu un jeu à part entière que devant le peu d’intérêt témoigné par TSR et la difficulté pour l’ossature du système de *D&D* d’outiller le niveau de réalisme historique souhaité. Pour plus de détails, voir Mason, “In Search of the Self: A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory”, *op. cit.*
19. Voir Mason, “In Search of the Self: A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory”, *op. cit.*
20. *The Temple of the Frog*, in Dave Arneson, *Blackmoor*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1975.
21. Ernest Gary Gygax, *AD&D*, Lake Geneva (WI), Tactical Studies Rules (TSR), 1978.
22. “There one finds pages and pages of banal chatter and inept writing from persons incapable of creating anything which is publishable elsewhere.”, in E. Gary Gygax, *Role-Playing: Realism vs. Game Logic; Spell Points; Vanity Press and Rip-Offs*, Dragon, no. 16, July 1978. Notre traduction.
23. Gary Alan Fine, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago, Chicago University Press, 1983, 284 pages.

24. Kenneth Hite, Matthew Sprange et al., *RuneQuest*, Swindon, Mongoose, 2006 [Chaosium, 1978].

25. “*Living dungeons*”.

26. “*Playing from*”.

27. “*Playing to*”.

28. Glenn Blacow, “Aspects of adventure gaming”, *Different worlds*, n°. 10, October 1980. Cet article est également disponible à l’adresse suivante : <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/models/blacow.html> [consulté le 30 juin 2016].

29. Il est fait mention de parties antérieures, notamment en 1977 dans le Maryland, ou des activités de la « Society for Creative Anachronism » dans les années 1960, mais celles-ci ne semblent pas avoir de lien direct avec le jeu de rôle sur table. À l’inverse, et même s’il ne semble pas avoir eu la visibilité de *Treasure Trap*, le scénario *Sartar High Council* se situant dans l’univers de *RuneQuest* et paru en 1979 dans le n° 7 du magazine *Wyrms’ footnotes* constitue une initiative intéressante et documentée rapprochant le jeu de rôle sur table du futur grandeur nature. À ce sujet, voir Sébastien Kapp, *L’Immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d’engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*, thèse de doctorat en Sociologie, EHESS et Université libre de Bruxelles, Paris, 2013, 501 pages. Voir également <http://www.dagorhir.com/index.php/origins/history> [consulté le 30 juin 2016].

30. Pour plus d’information sur ces traditions australiennes, voir John Hughes, “New Directions in Australian Roleplaying”, *Myth-O-Logic*, 1991-1992, <https://myth-o-logic.org/systemless-roleplaying/1086-2/> [consulté le 30 juin 2016].

31. “*Rollplaying versus roleplaying*”.

32. “*Fluff versus crunch*”.

33. Fine, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, *op. cit.*

34. À ce sujet, voir Jérôme Larré, « Jamais sans mon scénar ! », *Tartofrez*, 2015, <http://www.tartofrez.com/jamais-sans-mon-scenar/> [consulté le 30 juin 2016].

35. John Carnahan, John Scott Clegg, Ed Gore, Marc Hutchison, Randy McCall, Sandy Petersen, Ted Shelton, *Shadows of Yog-Sothoth*, Oakland, Chaosium, 1982.

36. Larry Ditillio, Lynn Willis, *Masks of Nyarlathotep*, Oakland, Chaosium, 1984.

37. Nous parlons ici exclusivement de la série de modules « DL » pour *AD&D* composée dans sa première édition des livres suivants : Tracy Hickman, DL1: *Dragons of Despair*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1984 – Douglas Niles, DL2: *Dragons of Flame*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1984 – Tracy Hickman, DL3: *Dragons of Hope*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1984 – Michael Dobson, Tracy Hickman, DL4: *Dragons of Desolation*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1984 – Michael Dobson,

DL5: *Dragons of Mystery*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1984 – Douglas Niles, DL6: *Dragons of Ice*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1985 – Jeff Grubb, DL7: *Dragons of Light*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1985 – Laura Hickman, Tracy Hickman, DL8: *Dragons of War*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1985 – Douglas Niles, DL9: *Dragons of Deceit*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1985 – Tracy Hickman, DL10: *Dragons of Dreams*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1985 – Tracy Hickman, Douglas Niles, DL11: *Dragons of Glory*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1986 – Bruce Heard, Harold Johnson, DL12: *Dragons of Faith*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1986 – Tracy Hickman, DL13: *Dragons of Truth*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1986 – Tracy Hickman, DL14: *Dragons of Triumph*, Lake Geneva, Tactical Studies Rules (TSR), 1986 – Tracy Hickman. À noter également que deux autres modules sont parus pour la suite, au sein de la même série, mais, par mesure de précaution, nous nous limitons aux ouvrages ci-dessus.

38. Gary Gygax, *Role-Playing Mastery*, New York, Perigee Books, 1987, 174 pages.

39. Gary Gygax, *Master of the Game*, New York, Perigee Books, 1989, 174 pages.

40. Gold, *Alarums and Excursions*, op. cit.

41. Jonathan Tweet, Mark Rein-Hagen, *Ars Magica*, Suwanee, Lion Rampant, 1987.

42. Denis Gerfaud, *Rêve de dragon*, Paris, Nouvelles Éditions fantastiques, 1985.

43. Graeme Davis, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Mark Rein-Hagen, Lisa Stevens, Stephan Wieck, Stewart Wieck, *Vampire: the Masquerade*, Stone Mountain, White Wolf, 1991.

44. “For many, this represented the (suitably bloody) final severing of the umbilical cord that connected wargaming and role-playing”.

45. Greg Stafford, *Entretien*, in Coralie David, *Jeux de rôle sur table : l’intercréativité de la fiction littéraire*, op. cit.

46. Jenny Scott, Jonathan Tweet, *Everway*, Renton, Wizards of the Coast, 1995.

47. Le premier numéro de cette revue portait le titre « Inter Action », mais celle-ci dut changer pour des questions de droits.

48. Traduction de “*the journal of role-playing and story-telling system*”.

49. Robin Laws, “The Hidden Art: Slouching Towards A Critical Framework for RPGs”, *Inter\*Action*, no. 1, October 1994.

50. Greg Costikyan, “I Have No Words And I Must Design”, *Interactive Fantasy*, n°. 2, 1994.

51. Phil Masters, “On the Vocabulary of Role-Playing”, *Interactive Fantasy*, no. 2, 1994.

52. Christopher Kubasik, *The Interactive Toolkit*, 1995, <http://www.rpg.net/oracle/essays/itoolkit1.html> [consulté le 30 juin 2016], <http://ptgptb.fr/la-trousse-a-outils-interactive-1-simulation-ou-histoire> [consulté le 31 décembre 2018].

53. <http://ptgptb.org/0027/theory101-02.html> [consulté le 30 juin 2016].
54. Voir Jérôme Larré, « Autorité et narration (1/2) », *Tartofrez*, 2013, <http://www.tartofrez.com/autorite-et-narration-12/> [consulté le 30 juin 2016], <http://www.lapinmarteau.com/autorite-et-narration-1-2/> [consulté le 31 décembre 2018].
55. Ceci ne veut cependant pas dire qu'il n'y aura plus de production théorique dans la presse anglo-saxonne, ni que celle-ci ne mérite pas d'être suivie, mais uniquement que l'essentiel des discussions aura lieu ailleurs. À ce sujet, voir ce site qui répertorie plus de 77 000 articles rôlistes : <http://rpggeek.com/browse/rpgperiodical> [consulté le 30 juin 2016].
56. Pour consulter les archives ou la FAQ du groupe, voir John H. Kim, "rec.games.frp.advocacy info", *Darkshire*, 2007, <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/rgfa/> [consulté le 30 juin 2016].
57. "Threefold model". À ce sujet, voir John H. Kim, "The Threefold model", *Darkshire*, 2008, [www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/) [consulté le 30 juin 2016].
58. Voir Richard Bartle, "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: players who suit MUDs", *Journal of MUD Research*, n°. 1, June 1996. Cet article est également disponible sur ce site : <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm> [consulté le 30 juin 2016].
59. Ancêtres des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Traditionnellement en mode texte.
60. <https://www.rpg.net/> [consulté le 30 juin 2016].
61. <https://web.archive.org/web/20050610010230/http://library.gamingoutpost.com/> [consulté le 30 juin 2016].
62. *Places to Go, People to Be*, <http://ptgptb.org/> [consulté le 30 juin 2016].
63. <http://www.enworld.org/> [consulté le 30 juin 2016].
64. <http://www.scenariotheque.org/> [consulté le 30 juin 2016].
65. <http://www.sden.org/> [consulté le 30 juin 2016].
66. <http://couroberon.com/Salon/> [consulté le 30 juin 2016].
67. <http://www.legrog.org/> [consulté le 30 juin 2016].
68. <http://www.pandapirate.net/casus/> [consulté le 30 juin 2016].
69. À ce sujet, voir Sean K. Reynolds, "Breakdown of RPG Players", <http://www.seankreynolds.com/rpgfiles/gaming/BreakdownOfRPGPlayers.html>. Pour lire plus de résultats de cette étude, voir également <http://www.seankreynolds.com/rpgfiles/gaming/WotCMarketResearchSummary.html> [consultés le 30 juin 2016].
70. Robin D. Laws, *Robin's Laws of Good Game Mastering*, Austin, Steve Jackson Games, 2002, 36 pages.

71. Daniel Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game, a New Performing Art*, Jefferson, McFarland, 2001, 191 pages.

72. Michelle Andromeda Brown Nephew, *Playing with Power: the Authorial Consequences of Roleplaying Games*, thèse de doctorat en Philosophie, Université du Wisconsin-Milwaukee, 2003, 254 pages.

73. Jean-Hugues Matelly, *...Istres, Toulon, Carpentras... Jeu de rôle. Crimes? Suicides ? Sectes ?*, Toulon, Les Presses du Midi, 1997.

74. “Rgfa. Advocacy writers contributed to the Knutpunkt books. The larp theory of the Nordic countries influenced thinkers who came from Advocacy. And another large part of the conversation spun off from Advocacy, and later became a central arena for discussion about tabletop game design and independent publishing: the Forge forums”, Emily Care Boss, “Theory roundup”, *Black and Green Games*, 2014, <http://www.blackgreengames.com/lcn/2014/10/2/theory-roundup> [consulté le 30 juin 2016].

75. <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/rgfa/> [consulté le 30 juin 2016].

76. dont nous parlerons par la suite.

77. <http://www.indie-rpgs.com/articles/> [consulté le 30 juin 2016].

78. *The Gaming Outpost* était un site internet qui n’a été actif que peu de temps à la fin des années Quatre-vingt dix et au début des années Deux mille, mais qui a abrité les premiers articles de Ron Edwards et plusieurs des discussions qui seront ensuite reprises sur *The Forge*. Entre 1999 et 2001, c’est là où ont lieu les discussions relatives aux articles de *Hephaestus’s Forge*.

79. <http://gamerati.com/forge99/main.html> [consulté le 30 juin 2016].

80. Ron Edwards, “The Nuked Apple Cart”, *Hephaestus’s Forge*, 1999, <http://gamerati.com/forge99/articles/applecart.html> [consulté le 30 juin 2016].

81. “*The Forge sought practical game design solutions to theoretical questions raised on RGFA and Gaming Outpost the years before; to move high theory into game-book-selling praxis*”, Evan Torner, “RPG Theorizing”, in Sebastian Deterding, Jose Zagal, *The RPG Studies Handbook*, à paraître.

82. À ce sujet, voir Ron Edwards, “System Does Matter”, *Hephaestus’s Forge*, 1999, <http://gamerati.com/forge99/articles/systemmatters.html> [consulté le 30 juin 2016].

83. Pour une explication détaillée, se référer à la page suivante : [http://rpgmuseum.wikia.com/wiki/The\\_Big\\_Model](http://rpgmuseum.wikia.com/wiki/The_Big_Model) [consulté le 30 juin 2016].

84. Typologie de joueurs puis de démarches créatives d’un groupe de joueurs durant une partie, et répartissant ces dernières en trois catégories : ludiste (Gamist), narrativiste (Narrativist) ou Simulationniste (Simulationist). À ce sujet, voir Ron Edwards, “System Does Matter”, *ibid.*

**85.** Il nous est impossible de rentrer dans le détail ici, mais fort heureusement, de très nombreux articles récapitulatifs sont disponibles. À ce sujet, voir par exemple : <https://www.youtube.com/watch?v=v9ck7AJrTpY> [consulté le 30 juin 2016].

**86.** La principale convention de jeu de rôle des États-Unis.

**87.** <http://www.lumpley.com/> [consulté le 30 juin 2016].

**88.** <https://bankuei.wordpress.com/> [consulté le 30 juin 2016].

**89.** [http://games.spaceanddeath.com/sin\\_aesthetics/](http://games.spaceanddeath.com/sin_aesthetics/) [consulté le 30 juin 2016].

**90.** <http://rpgtheoryreview.blogspot.fr/> [consulté le 30 juin 2016].

**91.** Jonathan Walton (dir.), *Push: New Thinking About Roleplaying*, vol. 1, July 2006, Push Editorial Forum – *The Forge*, <https://corvidsun.files.wordpress.com/2013/04/push-vol1.pdf> [consulté le 30 juin 2016].

**92.** <http://www.story-games.com/> [consulté le 30 juin 2016].

**93.** À ce sujet, voir William J. White, “‘Actual Play’ and the Forge Tradition”, in Sarah Lynne Bowman, *The Wyrld Con Companion Book 2015*, Los Angeles (CA), Wyrld Con (under a Creative Commons license), 2015, 122 pages.

**94.** À ce sujet, voir Jeff Rients, “I got your threefold model right here, buddy!”, *Jeff’s Gameblog*, 2006, <http://jrients.blogspot.fr/2006/02/i-got-your-threefold-model-right-here.html> [consulté le 30 juin 2016].

**95.** <http://www.therpgsite.com/> [consulté le 30 juin 2016].

**96.** “Swine wars”. À ce sujet, voir Brian Gleichman, “Why RPG Theory has a Bad Rep – Part III: The Swine Wars”, *Whitehall ParaIndustries*, 2009, <http://whitehall-paraindustries.blogspot.fr/2009/02/why-rpg-theory-has-bad-rep-part-iii.html> [consulté le 30 juin 2016].

**97.** On la retrouve parfois sous le nom de *Solmukohta*. Cela signifie qu’elle a lieu en Finlande.

**98.** Le grandeur nature nordique peut être vu comme une forme spécifique de grandeur nature. Toutefois, il n’est pas bien défini et ses frontières sont floues. Cependant, quelques points semblent faire l’unanimité, comme l’accent mis sur l’immersion, la collaboration et la volonté d’avoir une démarche artistique.

**99.** Pour télécharger tous ces livres, suivre ce lien : <https://nordiclarp.org/wiki/Knutepunkt-books> [consulté le 30 juin 2016].

**100.** <http://2016.larp-mittelpunkt.de/> [consulté le 30 juin 2016], <https://2018.larp-mittelpunkt.de/welcome-to-mittelpunkt-2016/> [consulté le 31 décembre 2018].

**101.** <http://www.kola2016.eu.org/index.php?lang=en> [consulté le 30 juin 2016], <http://kola.org.pl/> [consulté le 31 décembre 2018].

**102.** <http://www.larpy.cz/tag/odraz/> [consulté le 30 juin 2016].

**103.** <http://www.wyrdcon.com/> [consulté le 30 juin 2016].

**104.** [https://nordiclarp.org/wiki/Dogma\\_99](https://nordiclarp.org/wiki/Dogma_99) [consulté le 30 juin 2016].

**105** “*vow of chastity*”.

**106.** 360°, Illusion à 360° ou Réalisme à 360° désignent un idéal visant à se rapprocher le plus possible d’une immersion concrète dans l’univers du jeu. Cela signifie que tout ce qu’on voit en jeu fait effectivement partie de la diégèse et que les interactions avec les objets doivent être le plus réalistes possible, et que ceux-ci ne doivent être remplacés par d’autres que lorsqu’il n’est pas possible de faire autrement (surnaturel, etc.).

**107.** [https://nordiclarp.org/wiki/The\\_Manifesto\\_of\\_the\\_Turku\\_School](https://nordiclarp.org/wiki/The_Manifesto_of_the_Turku_School) [consulté le 30 juin 2016].

**108.** Evan Torner, “RPG Theorizing”, in Sebastian Deterding, Jose Zagal, *Role-playing Studies Handbook*, à paraître.

**109.** Convention majeure danoise, se tenant une fois par an.

**110.** <https://nordiclarp.org/wiki/Jeepform> [consulté le 30 juin 2016].

**111.** <http://www.fabula.no/manifest.html> [consulté le 30 juin 2016].

**112.** Henri Hakkarainen, Jaakko Stenros, “The Meilahti school, Thoughts on Role-Playing”, in Morten Gade, Line Thorup, Mikkel Sander, *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*, Frederiksberg, Knudepunkt 2002.

**113.** Mika Loponen, “The Manifesto of the Roihuvuori School of Role-Playing”, in *Panclou* #6.

**114.** Aksel Westlund, “The Storyteller’s Manifesto”, in Markus Montola, Jaakko Stenros, *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, Helsinki, Solmukohta 2004.

**115.** Thomas J. Harviainen, “The Manifesto Manifesto”, in Elge Larsson, *Playing Reality*, Knutpunkt 2010.

**116.** Ce mouvement se caractérise par la volonté de retrouver un plaisir de jeu « à l’ancienne », au départ en jouant à des règles très proches de celles des premières éditions de *D&D*. Pour plus de détails, voir Brent Dedeaux, « Old school : 10 principes », *Tartofrez*, 2015, <http://www.tartofrez.com/old-school-10-principes/> [consulté le 30 juin 2016].

**117.** Surnom donné aux joueurs volontairement à l’ancienne.

**118.** Daniel Proctor, “Three-fold Guide to the Neo-Retro (Revised)”, 28 February 2013, <http://goblinoidgames.blogspot.fr/2013/02/three-fold-guide-to-neo-retro-revised.html> [consulté le 30 juin 2016].

**119.** Matthew J. Finch, *A Quick Primer for Old School Gaming*, auto-édition, 2008, <http://goo.gl/X8FpFH> [consulté le 30 juin 2016].

120. <http://www.critical-hits.com/blog/2016/06/15/realism-vs-genre-emulation/> [consulté le 30 juin 2016].

121. Voir Hoard and Horde, <https://goo.gl/SmUVk4> [consulté le 30 juin 2016], une liste maintenue à jour des livres et PDF publiés depuis l'an 2000 et pouvant être joués avec les versions de *D&D* datant de « l'ère Gygax ». Elle compte plus d'un millier de références.

122. <http://tenfootpole.org/> [consulté le 30 juin 2016].

123. Que l'on peut traduire à la fois en « jeu de rôle bricolage » comme en « faites votre propre jeu de rôle ».

124. Scrap Princess, Patrick Stuart, *Deep Carbon Observatory*, False Machine Publishing, 2014.

125. Zak S., *Red and Pleasant Land*, Lamentations of the Flame Princess, 2014.

126. Zak S., *Vornheim: The Complete City Kit*, Lamentations of the Flame Princess, 2011.

127. <http://batintheattic.blogspot.fr/> [consulté le 30 juin 2016].

128. <http://grognardia.blogspot.fr/> [consulté le 30 juin 2016].

129. “*They provide the rationale behind the rejection of modern rules sets and in favor of the hobbyist approach to gaming [...]. It is here that controversy often arises, since the opinions of many old school bloggers are seen – rightly – as a challenge to the verities of the modern hobby, especially its increasing commercialization and detachment from its own history.*”, James Maliszewski, “Full Circle: A History of the Old School Revival”, *The Escapist*, 20 August 2009 [consulté le 30 juin 2016].

130. <http://www.dragonsfoot.org/forums/> [consulté le 30 juin 2016].

131. <http://knights-n-knaves.com/phpbb3/> [consulté le 30 juin 2016].

132. <http://www.fightonmagazine.com/> [consulté le 30 juin 2016].

133. <http://www.swordsandwizardry.com/knockspell.htm> [consulté le 30 juin 2016].

134. <http://soogagames.blogspot.fr/> [consulté le 30 juin 2016].

135. <http://mightyatom.blogspot.fr/> [consulté le 30 juin 2016].

136. J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks, W. Keith Winkler, *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, Jefferson, McFarland, 2006.

137. Jennifer Grouling Gover, *The creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland, 2010.

138. Sarah Lynne Bowman, *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*, Jefferson, McFarland, 2010.

139. Sarah Lynne Bowman, *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland, 2011.

140. Evan Torner, William J. White, *Immersive Gameplay, Essays on Participatory Media and Role-Playing*, Jefferson, McFarland, 2012.
141. David Simkins, *The Arts of LARP: Design, Literacy, Learning and Community in Live-Action Role Play*, Jefferson, McFarland, 2015.
142. Andrew Byers et Francesco Crocco, *The Role-Playing Society: Essays on the Cultural Influence of RPGs*, Jefferson, McFarland, 2016.
143. Pat Harrigan, Noah Wardrip-Fruin (dir.), *Second Person, Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, The MIT Press, 2007, Cambridge, 408 pages.
144. Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Designs Fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2004, 650 pages.
145. Coralie David, Sanne Stijve, « La recherche universitaire sur le jeu de rôle », *Di6dent*, no 14, Aix-Noulette, septembre 2016, p. 36-41.
146. <http://ijrp.subcultures.nl/> [consulté le 30 juin 2016].
147. <http://analoggamestudies.org/> [consulté le 30 juin 2016].
148. <http://sag.sagepub.com/> [consulté le 30 juin 2016].
149. <http://gamestudies.org/1502> [consulté le 30 juin 2016].
150. <http://www.wyrdcon.com/> [consulté le 30 juin 2016].
151. <http://www.livinggamesconference.com/> [consulté le 30 juin 2016].
152. <http://www.digra.org/> [consulté le 30 juin 2016].
153. Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF, « Sociologie d'aujourd'hui », 2001, 309 pages.
154. À ce sujet voir la thèse d'Antoine Dauphragne, *Du savoir historique au savoir ludique : la médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles*, thèse de doctorat en Sciences de l'éducation, Paris 13, 2010, 631 pages.
155. Olivier Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007, 311 pages.
156. Olivier Caïra, Jérôme Larré (dir.), *Jouer avec l'histoire*, Villecresnes, Pinkerton Press, « L'Atelier du jeu de rôle », 2009, 159 pages.
157. Romaric Briand, *Le Maelstrom*, Saint-Malo, auto-édité, 2014.
158. Antoine Dauphragne, *Du savoir historique au savoir ludique : la médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles*, *op. cit.*
159. Coralie David, *Jeux de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, *op. cit.*
160. Sébastien Kapp, *L'Immersion fictionnelle collaborative. Une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*, thèse de doctorat en Sociologie, EHESS et Université libre de Bruxelles, Paris, 2013, 501 pages.

161. À noter que l'éditeur Lapin Marteau a créé une collection d'ouvrages théoriques pour rôlistes, mais qu'il est encore trop tôt pour voir quel impact elle pourra avoir.

162. "*Social contract*".

163. Ron Edwards, "GNS and Other Matters of Role-playing Theory", <http://indie-rpgs.com/articles/1/> [consulté le 30 juin 2016].

164. "*Group contract*".

165. John Hughes, "Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order", <https://mythologicdotorg.files.wordpress.com/2012/01/therapy-is-fantasy.pdf> [consulté le 30 juin 2016], [http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy\\_is\\_fantasy.html](http://www.rpgstudies.net/hughes/therapy_is_fantasy.html) [consulté le 31 décembre 2018].

166. "*Roleplaying contract*".

167. À ce sujet, voir Reynolds, "Breakdown of RPG Players", *op. cit.*

168. <http://www.seankreynolds.com/rpgfiles/gaming/BreakdownOfRPGPlayers.html> [consulté le 30 juin 2016].

169. Aaron Allston, *Strike Force*, San Francisco, Hero Games, 1988, 96 pages. 170 À ce sujet, voir Reynolds, "Breakdown of RPG Players", *op. cit.*

170. À ce sujet, voir Reynolds, "Breakdown of RPG Players", *op. cit.*

171. <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/GEN01.html> [consulté le 30 juin 2016].

172. Robin D. Laws, *Robin's Laws of Good Game Mastering*, Austin, Steve Jackson Games, 2002, 36 pages.

173. Chris Bateman, Richard Boon, *21<sup>st</sup> century Game Design*, Newton Centre, Charles River Media, 2005, 332 pages.

174. Nick Yee, "Motivations for Play in Online Games", *Cyberpsychology & Behavior*, vol. 9, n°. 6, 2006, p. 772-775.

175. Peter Zackariasson, "Virtual Identities and Market Segmentation in Marketing in and Through Massively Multiplayer Online Games", <http://www.zackariasson.com/paperz/2010smq.pdf> [consulté le 30 juin 2016], <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15332969.2010.486689> [consulté le 31 décembre 2018].

176. Rob McDiarmid, "Analyzing Player Motives to Inform LARP Design", in Amber Eagar (dir.), *Branches of Play: The 2011 Wyrld Con Academic Companion*, 2011.

177. Nous parlons bien ici de professionnels de la théorie rôliste, pas de professionnels du jeu de rôle s'adonnant à la théorie rôliste de façon épisodique, quel que soit le talent ou les intentions de ces derniers. De même, le terme de « passionné » utilisé par la suite ne

sous-entend à aucun moment que les professionnels de la théorie rôliste ne soient pas des passionnés.

**178.** Pierre Bourdieu, *La Distinction : critique sociale du jugement*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1979, 672 pages.

**179.** David, Stijve, « La recherche universitaire sur le jeu de rôle », *op. cit.*

**180.** <http://www.orcidee.ch/> [consulté le 30 juin 2016].

**181.** <http://www.cjdra.org/noyau.php?page=intro> [consulté le 30 juin 2016].

**182.** <http://gniales.com/> [consulté le 30 juin 2016].

**183.** <http://www.labogn.fr/> [consulté le 30 juin 2016].

