

Journées d'études « Les Quarante ans du *Jeu de Rôle* »

Universités de Paris 3-Paris 13
du 12 au 14 juin 2015
(vendredi au dimanche)

Organisées par Danièle André, Vincent Berry, Claire Cornillon, Isabelle Perier, Alban Quadrat

Titre et Appel à communications
« ÉTAT DE L'ART DU JEU DE RÔLE pour son quarantième anniversaire »

Les premières journées d'études consacrées au Jeu de Rôle¹ se tiendront du 12 au 14 juin 2015 à Paris. Ces journées d'études se proposent, à l'occasion de ses quarante ans, de dresser un état des lieux du jeu de rôle.

En 1974, un jeu intitulé *Dungeons and Dragons* voyait le jour aux éditions TSR sous la plume de Dave Arneson et Gary Gygax. Ce jeu, puisant ses sources dans le Wargame et le jeu d'escarmouches, allait être le premier élément initiateur d'un nouveau genre de jeux participatifs, les « jeux de rôle » (*tabletop role-playing games*, ou *pen-and-paper role-playing games*, ou *table-talk role-playing games* en anglais).

En 2014, le jeu de rôle a fêté ses quarante ans. Il est passé de l'enfance à l'adolescence, c'est-à-dire à l'âge du questionnement et de la remise en question de sa propre identité. En effet, la pratique et le « game-design » ont questionné continuellement la nature profonde du jeu de rôle et ont proposé des changements voire des expérimentations : par exemple, le partage de la narration entre le maître/meneur du jeu et les joueurs, le passage d'un seul meneur du jeu à plusieurs voire à aucun, l'échange des rôles entre joueurs et meneur du jeu en cours de partie, la proposition d'univers de jeu ouverts, émergents ou définis par les joueurs, la classification des attentes ludiques des joueurs, etc. La forme du jeu de rôle s'est aussi adaptée aux nouveaux modes de vie de ses joueurs (parties plus courtes, livres de base courts et prêts à l'emploi, introduction du concept de « burst », c'est-à-dire d'un tout-en-un autour d'une campagne de jeu, jeux « Dead On Arrival » ou « Standalone », ...). Ainsi, il semble paradoxalement plus difficile de délimiter précisément le jeu de rôle tant sa définition et sa forme classique ont été interrogées et ont évolué.

Pour cet état des lieux, ces journées vont rassembler des chercheurs venant de différentes spécialités, des auteurs, des créateurs, des éditeurs, des acteurs importants

1 Ces journées s'inscrivent à la suite de plusieurs interventions sur le jeu de rôles présentées à Paris 3 par Danièle André, Natacha Vas-Deyres, Isabelle Périer et Julien Heylbroeck dans le séminaire Narrations sérielles et Transmédialité en 2013, par Isabelle Périer lors de la journée d'études « Interactivité et Transmédialité » en 2014 et, à Paris 13, par Isabelle Périer et Jérôme Brand Larré, lors du colloque « La littérature de jeunesse dans le jeu des cultures matérielles et médiatiques ».

du milieu du jeu de rôle (associations, fédérations, ...), et des passionnés de jeux de rôle. Les différents milieux dont seront issus les participants permettront ainsi d'avoir une perspective élargie sur le JdR. Non seulement ces journées aborderont, entre autres, les théories de jeu, ses pratiques, ses évolutions et transformations, mais aussi la place du JdR dans la société, ses origines et son histoire, sa réception par le public, ses rôles, et ses apports.

Les communications pourront ainsi aborder les problématiques suivantes (liste non exhaustive) :

Littérature, théorie littéraire, narratologie, théorie de la fiction :

- Les différentes formes de narration, les spécificités narratives du JdR, le jeu de rôle comme récit ?
- Comment penser la notion d'auteur dans le cadre d'un jeu de rôle ?
- Comment penser la fiction dans le cadre du JdR ? Le rapport entre la fiction et le langage, l'idée d'une parole performative.
- La question de la narration sérielle : scénario/ campagne.
- La littérature de jeunesse (les livres dont vous êtes le héros par exemple), l'adaptation de romans en JdR, les livres-univers et le JdR.
- les antécédents du JdR : étude des différentes formes de narration orale d'histoires (formes de contes, Commedia dell'Arte, théâtre d'improvisation, Jeepform) ; l'apparition antérieure d'une forme de jeu de rôle dans l'histoire de l'humanité ?
- Les liens et les différences dans l'écriture de romans et de JdR (mondes, scénarios, formes et styles d'écriture d'un scénario, utilisation de nouvelles en JdR), s'appuyant éventuellement sur des témoignages d'anciens rôlistes écrivains (Ange, Bizien, Chattam, Colin, Gaborit, Pével,...).

Game design :

- Les théories du *game design*.
- La simulation, les systèmes de résolution, la question des probabilités.
- Quels sont les impacts d'une mécanique de résolution sur la narration ?
- Peut-on tout simuler/émuler (aventure, enquête, politique, horreur, histoire, etc.) ?
- La théorie du jeu de rôle : la diffusion des réflexions théoriques du forum américain « The Forge » et le développement, par exemple, de la théorie GNS (*Gamism, Narrativism, Simulationism*) ; l'école norvégienne de JdR.

Civilisation et culture populaire :

- L'étude civilisationniste des différents univers de JdR.
- L'étude du JdR dans la culture populaire et dans les différents média.
- Les éléments culturels dans le JdR (par exemple, comparaison des jeux américains et français), le JdR comme un pourvoyeur de culture générale à travers une base commune de références (livres, films, musique, images, illustrations).
- Les aspects culturels du JdR (joue-t-on de la même façon (à un même jeu) dans différents pays ?), pourquoi la France est-elle le second producteur de JdR au monde ?

- Les différentes formes de cultures et la simulation de l'altérité (Elfes, Nains, Hobbit, ...)
- Le JdR est-il un jeu genré ?
- Les influences mutuelles et réciproques du JdR et des arts (littérature, cinéma, séries, BDs).

Sociologie :

- L'étude des relations humaines autour d'une table : rôles du MJ, des joueurs ; formes traditionnelles vs jeux indépendants via partage de la narration ou multi-MJ (cf « The Forge »), collaboration dans le JdR, socialisation.
- Le JdR : un passe-temps anarchiste (sans performance, sans compétition, partage) ?
- L'étude des communautés du JdR (blogs, forums, partage de documents, de conseils, d'expérience).
- Les mondes de fiction : les jeux et enjeux des mondes fictionnels du JdR sont-ils les mêmes que ceux des autres formes de fiction ?
- La signification de l'utilisation de termes tels que « Mes joueurs », « Ma table »...
- L'appropriation par les joueurs des mondes et personnages d'un univers de JdR peut-elle s'apparenter à une certaine forme de fan fiction ?

Langues :

- La question de la traduction du JdR.
- Peut-on apprendre une nouvelle langue en jouant (par exemple le JdR « *Magicians: Language Learning RPG* ») ?
- La linguistique du JdR (par exemple l'utilisation de certains champs lexicaux, la communication à la table (joueurs-joueurs, joueur-MJ), l'utilisation de la première et de la troisième personne par un même joueur dans le role-play).

Philosophie :

- Philosophier sur le jeu.
- Le JdR est-il un loisir philosophique ? Un art ?
- Ethique et JdR.

Histoire et géographie :

- L'utilisation de l'histoire dans le JdR.
- L'histoire des jeux, l'histoire de mondes fictionnels (Tolkien, ...).

Information-Communication :

Ou l'utilisation du JdR dans :

- la communication, le partage de messages.
- le management, le *story-telling*.
- la construction d'un esprit d'équipe, de groupe, etc.
- la question du *transmédia* : comment le JdR s'inscrit-il dans des stratégies d'expansion d'univers fictionnels ?

Informatique :

- JdR & jeux vidéos (influences réciproques, etc.).
- Comment simuler, dans les jeux vidéo, la grande liberté qu'ont les joueurs autour d'une table de JdR ?

Sciences de l'éducation :

- L'apprentissage par le JdR.

Arts :

- Le JdR comme performance artistique privée.
- L'esthétique de l'interactivité.
- Le JdR est-il le 10^{ème} art ?
- La place des dessins, illustrations, cartes dans le JdR.
- Comment rendre compte de l'univers d'un JdR par les illustrations ?
- Quid des BD dont vous êtes le héros ?
- La musique dans le JdR.

Musées et conservateurs/conservatoires :

- Comment conserver le JdR et la mémoire du JdR ?
- Le rôle des bibliothèques, des fédérations de jeu de rôle, des forums (tels que Rêves d'Ailleurs, ...).

Lieux de jeux :

- Les ludothèques, les salles municipales, le bar-salle de jeu, le JdR à domicile, etc : quels enjeux ?
- La promotion et le développement du JdR : comment transmettre cette pratique à divers publics et les attirer vers le JdR ?

Les propositions de communication d'une page environ devront être accompagnées d'une mini-biographie ou, en guise de biographie, d'une feuille de personnage tirée du jeu de votre choix. Elles doivent être envoyées à l'adresse suivante colloquejdr@gmail.com avant le 27 avril 2015.

Comité scientifique :

Danièle André, Vincent Berry, Olivier Caïra, Sébastien Célerin, Claire Cornillon, Coralie David, Willy Favre, Julien Heylbroeck, Jérôme Larré, Le Grümph, Isabelle Périer, Alban Quadrat, Frédéric Sintès.