

## **Deuxième conférence sur le jeu de rôle sur table**

### **« Jeu de rôle : engagements et résistances »**

16-18 juin 2017, Université de Paris XIII

En 1974, un jeu de société intitulé *Dungeons and Dragons* voyait le jour aux éditions Tactical Studies Rules (TSR) sous la plume de Gary Gygax et Dave Arneson. Ce jeu, puisant ses sources dans les jeux de guerre (wargames), les jeux historiques avec figurines et les jeux de négociation, 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). Cette nouvelle forme de jeux de société, permettant aux joueurs de créer collectivement une fiction orale à travers l'interprétation de personnages fictifs grâce à un système de contraintes définies par des règles, allait rapidement conquérir une jeunesse occidentale avide d'aventures imaginaires, puis entrer dans la culture populaire.

Du 12 au 14 juin 2015, la première conférence universitaire consacrée au jeu de rôle sur table s'est tenue au sein des universités de Paris III et de Paris XIII, en collaboration avec l'université de La Rochelle. À l'occasion des quarante ans du jeu de rôle, cette conférence s'est proposée d'en dresser un état des lieux, de l'étudier avec des méthodologies universitaires, dans sa richesse et sa diversité, en rassemblant un large éventail de représentants de la communauté qu'ils soient chercheurs universitaires, chercheurs indépendants, auteurs, créateurs, éditeurs, acteurs importants du milieu du jeu de rôle (associations, fédérations, etc.), et autres passionnés de ce loisir. De plus, elle a participé à ouvrir l'université au grand public.

Dans la lignée de cette première conférence, une seconde édition se tiendra à l'université de Paris XIII du 16 au 17 juin 2017<sup>1</sup>. Celle-ci aura pour thème :

### **« Jeu de rôle : engagements et résistances »**

Les communications pourront aborder les problématiques suivantes (liste non exhaustive) dans lesquelles les notions d'engagement et de résistances se déclinent sous diverses formes :

- A quoi sommes-nous engagés lors d'une partie de jeu de rôle ? Quelles sont les formes de résistances de la part des joueurs ? Quelles ont été les évolutions depuis 1974 ?  
On pourra étudier comment et jusqu'à quel point les joueurs s'investissent dans les personnages ("playing a role", "roleplay", investissement émotionnel, etc.) et dans l'évolution de la fiction, mais aussi les relations entre les joueurs et l'engagement du meneur de jeu et des joueurs sur le long terme (parties longues, campagnes), etc. De plus, on pourra s'intéresser au contrat social définissant les attentes collégiales des joueurs autour d'une table de jeu de rôle, au respect des règles de jeu (l'esprit ou la règle), aux prérogatives du meneur de jeu et à l'agentivité des joueurs, etc.
- Comment le jeu de rôle arrive-t-il à nous engager dans des expériences mentales parfois bien différentes de notre quotidien ?

---

<sup>1</sup> Le dimanche 18 juin sera consacré à des parties de jeux de rôle.

Ainsi, par quels artifices le jeu de rôle arrive-t-il à immerger un groupe de joueurs dans un monde fictionnel afin de lui permettre de s'engager dans une construction collective d'un récit (suspension consentie de l'incrédulité) ? Les jeux de rôle permettent de faire des expériences mentales multiples : interpréter un personnage humain (identité ethnique, de genre, orientation sexuelle, etc.) ou non humain (créatures animales, fantastiques, artificielles, etc.), se trouver confronté à l'altérité (autre forme de vie, de conscience, etc.). Pourquoi certains joueurs refusent-ils de jouer à certains jeux, d'interpréter certains types de personnages, certains genres, certaines orientations sexuelles, certains rôles sociaux, etc. ? Comment expliquer ces résistances ? Peut-on voir des évolutions dans les comportements ? Existe-t-il des thèmes « tabous » dans le jeu de rôle (le sexe, la maladie, etc.) et, si oui, comment les aborder ?

- Existe-il des jeux de rôle engagés qui véhiculent des idéologies politiques, des critiques sociales, des réflexions sur le monde, l'humain, l'histoire, les sociétés, la guerre, etc. ? Si oui, pourquoi, dans quels buts, pour quels publics et pour quels résultats ? Comment cet engagement se traduit-il en termes de game design, de récit, de support (livre, illustrations, etc.) et de stratégie de diffusion et de distribution ? Quelles ont été les grandes évolutions de ce point de vue ? Existe-t-il des résistances à des thématiques particulières en jeu de rôle (historique, science-fiction, etc.) ? Si oui, quelles en seraient les raisons ?
- Quelles sont les formes d'engagement dans les jeux de rôle dédiés à l'initiation et les jeux de rôle éducatifs ? Quelles sont les contraintes particulières à ces jeux (notamment lorsqu'ils s'adressent à un large public ou à un public d'enfants ou d'adolescents) ? Quelles formes prennent la pédagogie et la vulgarisation scientifique/historique dans les jeux de rôle ?
- Comment un jeu de rôle, un scénario, une campagne parviennent-ils à amener un groupe de personnages à s'engager dans l'histoire et à faire prévaloir l'intérêt du groupe sur l'individu ?  
La dynamique sociale d'une partie de jeu de rôle étant fondée sur le groupe de personnages, elle induit des contraintes narratives fortes afin de le garder soudé et de le motiver à accepter l'aventure. En effet, chacun des personnages peut avoir des objectifs distincts voire potentiellement opposés à ceux des autres.
- Comment un système de jeu de rôle engage-t-il les joueurs à suivre un certain comportement (alignement, expérience, récompenses, punitions, vide fertile, etc.) ? Comment permet-il au meneur de gérer l'adversité, l'initiative d'une action ou d'un combat ? Quelles ont été les évolutions des systèmes sur ces aspects depuis 1974 ?
- De nombreux jeux de rôle mettent en avant des figures classiques engagées dans une lutte personnelle ou collective telles le résistant, le justicier, le journaliste, le paria, etc., ou des personnages engagés par un groupe ou une organisation (mercenaires). Comment s'expliquent de tels invariants ? Comment les personnages donnent-ils un sens à leur « existence » par leurs choix et leurs actes (engagement au sens de l'existentialisme) ?

- Quelles sont les formes d'engagement au sein de la communauté rôliste ou auprès du large public : édition, associations, fédérations, médias spécialisés (mook, journal, podcast, blog, etc.), Licence Creative Commons, choix de la gratuité, etc.

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 avant **le 31 mars 2017** à l'adresse mail suivante :

[colloquejdr@gmail.com](mailto:colloquejdr@gmail.com)

*Comité scientifique* : Danièle André, Vincent Berry, Olivier Caïra, Pierre Cuvelier, Sébastien Célerin, Coralie David, Willy Favre, Julien Heylbroeck, Jérôme Larré, John Grümph, Isabelle Périer, Alban Quadrat, Olivier Servais, Frédéric Sintès, Vinciane Zabban.

*Comité d'organisation* : Danièle André, Vincent Berry, Alban Quadrat.