

COLLOQUE

« Le jeu de rôle a 50 ans. Et maintenant, que faites-vous ? ... » État de l'art et perspectives pour le cinquantième anniversaire du jeu de rôle

21-22 juin 2024

Université Sorbonne Paris Nord

<https://50ansidr.sciencesconf.org/>

Lorsque Gary Gygax et Dave Arneson s'associent pour créer *Dungeons & Dragons (D&D)* en 1974, rien n'aurait pu laisser présager qu'ils étaient en train de transformer durablement le paysage ludique de leur époque. Puisant ses sources les plus directes dans le wargame, le jeu d'escarmouches et les jeux de diplomatie qui intègrent déjà la fantasy et l'imaginaire fictionnel, *D&D* ajoute une dimension exploratoire, le fait de se concentrer sur un personnage par joueur et rend les figurines optionnelles, donnant ainsi naissance à une nouvelle forme ludique : le jeu de rôle.

A l'occasion du cinquantième anniversaire de *Dungeons & Dragons*, l'université Sorbonne Paris Nord et La Rochelle Université organisent du 21 au 22 juin 2024 un colloque dédié au jeu de rôle. Après cinq décennies de création, le jeu de rôle semble connaître un nouveau souffle aussi bien en termes de publics, que de pratiques, de contenus et d'influences. Qu'il s'agisse de séries, de films, de littérature, de musique, de jeux de société ou de jeux vidéo, le jeu de rôle s'est largement implanté dans le paysage ludique et culturel et de nouvelles formes de pratiques, en ligne par exemple, viennent aujourd'hui l'enrichir et en étendre les champs d'action et d'interprétation.

Dans le prolongement du colloque « [Vous êtes dans une taverne... Retour sur 50 ans de Jeu de rôle](#) » (Université de Lorraine, Metz, 27-28 mars 2024), et dans l'esprit des colloques organisés à l'Université Paris Nord en 2015 pour les quarante ans du jeu de rôle puis en 2017, cet évènement est l'occasion de rassembler des chercheuses et des chercheurs de différents domaines et spécialités, mais aussi des autrices et des auteurs, des créatrices et des créateurs, ainsi que toutes les actrices et les acteurs oeuvrant dans le milieu du jeu de rôle (éditions, vidéastes « youtube », associations, fédérations, etc.), et passionné-e-s de jeux de rôle, avec pour objectif de cartographier le paysage rôliste 50 ans après l'invention du medium. Que signifie pratiquer le jeu de rôle aujourd'hui ? Après 50 ans de vie ludique, quels sont les pratiques, les publics ? Qui joue (encore...enfin) au jeu de rôle en l'an 50 ap. *D&D* et comment ? Qui sont les nouveaux joueurs et joueuses ? Ce questionnement porte tout autant sur les publics que sur le monde professionnel et l'offre de jeux de rôle.

Que produit-on aujourd'hui en matière de jeux de rôle ? Qu'est-ce que créer veut dire en matière de jeu de rôle en 2023 ? Comment est structuré le marché éditorial actuel dans le secteur ?

Si l'un des enjeux du colloque est de dresser une sorte d'état des lieux des pratiques contemporaines, il s'agit également d'interroger de façon prospective ses évolutions futures.

Sans être exhaustif, 4 axes thématiques viennent questionner la pratique du jeu de rôle aujourd'hui :

Axes pour les propositions :

- **Game Design et théories du jeu de rôle : de nouveaux dispositifs ? De nouveaux récits ?**

De par son héritage historique, *Dungeons & Dragons* a emprunté des mécaniques de jeu aux jeux de guerre, aux jeux de figurines, aux jeux de diplomatie, aux jeux politiques et aux simulations opérationnelles, ou encore aux jeux épistolaires. Il a naturellement hérité des questionnements qui préoccupaient ces différentes communautés. Pour n'en citer que quelques-uns : le rôle, les compétences et les prérogatives de l'arbitre, jouer par le livre de règles ou dans l'esprit du livre, jouer sans avoir été préalablement initié·e, simplement à l'aide du livre de règles.

Au cours de ces 50 dernières années, en s'inspirant parfois de pratiques venant du Grandeur Nature, des jeux de plateau et vidéo, du théâtre d'improvisation, des techniques de narration littéraire, de différents médias et supports, le jeu de rôle n'a eu de cesse d'évoluer et de se réinventer : en créant de nouveaux univers fictionnels ou en adaptant des cadres historiques ; en inventant des mécaniques de partage de la narration, en développant de nouveaux systèmes, en recherchant de nouveaux gameplay (jeux sans MJ, avec plusieurs MJ tournants, etc.), en utilisant de nouveaux outils (audio, visio, VTT, jeux épistolaires, SMS, IA, etc.) mais aussi en s'assurant des différentes formes de sécurité émotionnelle.

Dans le cadre de ces journées, nous nous interrogerons sur les questions de game design, de gameplay et de théories sur le jeu de rôle. Quelles sont les évolutions formelles et ludiques du jeu de rôle présentes et à venir ?

- **Pratiques et expériences : de nouvelles façons de jouer ?**

Les formes prises par le jeu de rôle depuis son invention en 1974 ont grandement évolué au fil des apports créatifs et des innovations ludiques, et les possibilités d'expériences de jeu offertes aux joueuses et aux joueurs en 2024 excèdent largement la proposition initiale. En tant que genre ludique et matrice à narration, le jeu de rôle s'est exporté de la table vers les espaces vidéoludiques et les tables virtuelles, il a pris une consistance plus matérielle en suivant la voie des GN, et est même devenu une offre de divertissement « télévisuel » par le biais des actual play. Les expérimentations formelles en matière de jeu de rôle ont continué de questionner les rapports entre les joueur·se·s et les manières d'interagir : avec ou sans MJ, à deux, seul·e ou en groupe, autour d'une table ou en distanciel, entre humains ou avec une IA conversationnelle. Les modes de fonctionnement ont

également connu des évolutions et des enrichissements significatifs, que ce soit en terme de durée de jeu, de phases constitutives d'une partie, d'attention à l'autre et à la portée émotionnelle autour de la table de jeu.

Cet axe propose de s'interroger sur les formes de pratiques du jeu de rôle existantes et celles dont on perçoit déjà l'émergence. Comment joue-t-on et quelles expériences peut-on retirer d'une partie de jeu de rôle en 2024 ?

- **Représentation et médiation : un nouveau regard sur le jeu de rôle ?**

De *Buffy the Vampire Slayer* à *Stranger Things* et le film *Donjons et Dragons* en passant par *The Community*, *The Big Bang Theory* ou *The Legend of Vox Machina*, le jeu de rôle n'a cessé depuis sa création d'accompagner la société. Si le format jeu a connu des hauts et des bas, il n'en a pas moins influencé des générations qui l'ont adopté et adapté et l'ont introduit dans d'autres arts ou domaines : dans l'écriture scénaristique, le montage de séries et/ou de films, la musique et l'écriture de romans. Ainsi non seulement l'imaginaire, mais bien aussi le style, la trame, le scénario et les éléments scénaristiques de la culture rôliste se sont insérés dans la culture populaire au sens large. Le jeu de rôle non seulement est présent de façon indirecte, mais est bien aussi le coeur et le sujet même des intrigues et de l'histoire. L'exemple récent le plus emblématique, le plus connu et le plus discuté, est la série *Stranger Things* qui joue sur tous les tableaux à la fois : ainsi elle montre un groupe d'adolescents jouer à *Dungeons & Dragons*, mais donne aussi à la série le rythme, les modes de fonctionnements, les règles et les codes du jeu de rôle tout en faisant appel à la nostalgie de celles et ceux qui ont connu les années 80 et les débuts du jeu de rôle. On peut se demander dans quelle mesure le jeu de rôle influence la culture actuelle et ses propres représentations au vu de sa remarquable mais pas toujours remarquée présence ?

- **Sociologie des joueurs : de nouveaux publics ?**

Le milieu des années 1980 correspond en France et plus largement en Europe et aux USA à ce qui peut être considéré comme un « âge d'or » pour le jeu de rôle. Oscillant entre 2 et 6% de pratiquant·e·s à l'échelle de la population française, le jeu de rôle connaît sur cette décennie son apogée en termes de pratiques. Cet engouement s'observe dans les rares enquêtes dont on dispose et se traduit également par l'importance numérique des clubs, des associations, des festivals sur cette période. S'effaçant progressivement devant le jeu vidéo et le jeu de société moderne, le jeu de rôle décline au milieu des années 1990 mais connaît cependant un regain de popularité depuis quelques années, observable à la fois dans les statistiques dont on dispose pour la période récente mais également par le développement de contenus sur Internet (vidéos, parties en ligne, print and play, etc.) et dans la multiplication des jeux destinés à l'initiation.

Ce regain d'intérêt pour la pratique rôlistique pose inévitablement la question de l'évolution des publics. Si le jeu de rôle s'est implanté, dès ses origines, chez les diplômés issus des classes moyennes et supérieures, il a progressivement concerné une jeunesse relativement large : populaire, rurale, adolescente et adulte mais essentiellement masculine. 50 ans après son apparition, on peut se demander si le regain d'intérêt dont le jeu de rôle semble bénéficier aujourd'hui a profondément

renouvelé son public. Qui sont les joueurs et les joueuses de jeu de rôle aujourd'hui ? Quelle part occupent aujourd'hui les joueurs « historiques » et les nouveaux joueurs et joueuses ? Entre nostalgie et découverte, le public du jeu de rôle s'est-il transformé en termes d'âges, de milieux sociaux mais aussi de genres et de générations ? Le public de jeu de rôle s'est-il au fond profondément renouvelé ?

L'appel à communication est à télécharger dans l'onglet "Appel à communication"

Les propositions de communications sont à déposer sur la page Sciencesconf du colloque. Elles doivent compter 500 mots maximum et peuvent être faites en français ou en anglais.

Les propositions de communication sont à déposer avant le 22 décembre 2023.

L'entrée est gratuite mais nécessite une inscription via l'onglet "S'inscrire" sur le site.

DATES ET LIEUX

Le colloque se déroulera le 21 et le 22 juin 2024 à l'[Université Sorbonne Paris Nord sur le campus de Villetaneuse](#).

Adresse : 99 Avenue Jean Baptiste Clément, 93430 Villetaneuse

Une troisième journée dédiée à la pratique se tiendra le dimanche 23 juin 2024 au Centre Ludique de Boulogne-Billancourt (CluBB).

Adresse : Le Trapèze - 17, allée Robert Doisneau, 92100 Boulogne-Billancourt

CONTACT

Pour toute information, vous pouvez nous contacter à l'adresse suivante : 50ansjdr@sciencesconf.org

Comité scientifique :

William Blanc, Olivier Caïra, Coralie David, Laurent Di Filippo, Claude Guéant, Jérôme

Larré, Arthur Lefèvre, Jonathan Lessard, Johnny Lourtioux, David Robert, Ugo Roux, Sanne Stijve, Anne Vétillard, Vinciane Zabban

Comité d'organisation :

Danièle André, Vincent Berry, Olivier Merly, Alban Quadrat, Annie Xiang