



**“Vous êtes dans une taverne...”**

## **Retour sur cinquante ans de Jeux de rôle**

**Colloque Interdisciplinaire  
Metz, 27-28 mars 2024**

Publié pour la première fois en 1974, *Dungeons & Dragons* (D&D) est considéré comme le premier jeu de rôle (JDR), marquant les débuts d'un nouveau genre de loisir. Il constitue le premier succès qui distingue immédiatement le jeu de rôle (sur table) en tant que catégorie de jeux à part entière, différente des *wargames* dont il est au départ une variation. Une communauté de joueurs se développe et devient rapidement très importante, ce qui incite la publication d'autres jeux de cette catégorie (*Tékumel, Tunnels & Trolls, Chivalry & Sorcery, Traveller, Runequest...*). Cinquante ans plus tard, en 2024, les jeux de rôle sont fortement présents au sein de l'offre ludique (Appelcline, 2014). D'autres communautés de joueurs se sont formées et des controverses, propres à cette pratique nouvelle touchant de nombreux adolescents, ont vu le jour (Laycock, 2015). Le domaine s'est élargi et les jeux se sont multipliés, touchant à de nombreux genres de la fiction. Les règles ont, elles aussi, évolué et offrent des expériences de jeux variées. Ainsi les jeux de rôle ont-ils fortement marqué les cultures populaires contemporaines depuis leur création, notamment les jeux vidéo dont certains sont fortement inspirés de *D&D* ou d'autres jeux de rôles, ou les séries télévisées, tout en continuant à progresser et à s'adapter à de nouveaux contextes. Ainsi les JDR n'ont-ils cessé d'être pratiqués, d'évoluer et d'être édités. À l'occasion de cet anniversaire, ce colloque souhaite donc revenir sur les cinq décennies de *Dungeons & Dragons* et des jeux de rôle et, plus largement, sur l'histoire de ce loisir et sur ses enjeux sociaux et culturels.

Afin d'aborder l'histoire de ce loisir, plusieurs axes sont proposés, sans pour autant constituer une liste exhaustive :

## 1. 50 ans d'acteurs des mondes du JDR

### ○ Créateurs et concepteurs

À l'instar de Gary Gygax et Dave Arneson dont l'histoire est à présent bien connue (Ewalt, 2013; Witwer, 2015 ; Peterson, 2021), de nombreux créateurs ont marqué le développement de *Dungeons & Dragons*, et des jeux de rôle en général (comme Greg Stafford avec *Runequest* et *Pendragon*, ou Sandy Petersen avec *L'Appel de Cthulhu*). Ce premier axe s'intéressera donc aux acteurs qui ont tenu une place importante dans le développement de ce loisir à l'international, mais également en France. Il pourra s'agir aussi bien de créateurs de jeux que de personnes ayant officié dans des organes comme les clubs, fédérations, magazines ou autres institutions. Tous les acteurs des "monde de l'art" (Becker, 1988) du jeu de rôle peuvent entrer dans cette catégorie. Il s'agira d'interroger leurs places dans ces mondes de l'art, leurs relations et le contexte du développement dans lesquels s'ancrent l'apparition puis le développement des jeux de rôle. Cet axe sera aussi l'occasion d'étudier, d'un point de vue historique, les effets des paniques morales des années 80 et 90, notamment religieuses et politiques, sur la structuration du secteur et ses développements dans différents pays, ainsi que sur les réactions qu'elles ont causées (Matelly, 1997 ; Laylock, 2015; Linder Kraukis, Linder Kraukis, 2016). En effet, outre le changement de noms des démons et des diables dans *D&D* et la fermeture de nombreux clubs en France, il s'agit de mieux saisir, avec du recul, les conséquences de ces événements pour ce loisir.

### ○ Les communautés de joueurs

L'histoire des jeux de rôle ne peut s'écrire sans celle de ses joueurs et des groupes qu'ils ont formés. Depuis les premiers groupes issus du jeu de stratégies (*wargames*), ce loisir a donné naissance à de nombreux clubs, associations et fédérations, telles que la FFJDR en France. Il semble donc nécessaire de s'intéresser aux modes de socialisation de ces groupes de joueurs (Fine, 1983) et à leur histoire. De nos jours, les sites internet et les réseaux sociaux numériques contribuent à réunir des joueurs, qu'il s'agisse de sites encyclopédiques, de partage de matériel, des forums, etc. Cet axe s'intéressera à l'histoire des groupes de joueurs et à l'évolution de ces « communautés de pratiques » (Wenger, 1998). Les propositions pourront également s'intéresser à l'histoire de l'évolution des stéréotypes et des représentations attachées aux rôlistes, de la figure du geek marginalisé à une figure centrale des cultures médiatiques (Gilsdorf, 2010 ; Peyron, 2013). Souvent vus au départ comme un loisir masculin, les jeux de rôle comptent aujourd'hui nombre de joueuses et des figures féminines tiennent une place importante dans les productions comme les *actual plays*. Les questions de genre conçues d'un point de vue historique pourront donc également être abordées dans cet axe.

### ○ Les conventions et événements ludiques

Enfin, l'histoire des jeux de rôle est également marquée par la tenue régulière d'événements tels que des salons et des conventions à travers le monde qui participent aux cultures de l'imaginaire (Vanhille, 2014). Ces événements se sont multipliés et ont pris de l'ampleur, ils peuvent avoir des vocations commerciales tout comme des vocations humanitaires, comme le Don des dragons de Strasbourg dont les bénéfices sont reversés au Téléthon. Leur forme a également évolué et certaines pratiques ont disparu. C'est notamment le cas des tournois de jeux de rôle. Les récents événements ont montré le rôle du contexte socio-historique dans les changements des pratiques. En effet, la pandémie de COVID a entraîné des restrictions qui ont eu une répercussion sur les événements et de nombreuses conventions se sont tenues à distance grâce à des logiciels comme Discord. Cet axe visera à interroger

les enjeux ludiques, sociaux, politiques ou encore économiques de ces événements et de leur évolution.

## **2. 50 ans de productions rôlistes**

### **○ Évolutions des jeux de rôle**

Depuis la première boîte de *D&D* jusqu'à sa version actuelle, le jeu a grandement changé, même si certains principes restent en vigueur. Aux côtés de ce grand ancien, de nombreux jeux ont vu le jour, apportant du renouveau dans les manières de jouer. Certains ont pris une place importante dans le secteur, comme *L'Appel de Cthulhu* qui en est aujourd'hui à sa septième édition (Appelcline, 2014). Cet axe propose de s'intéresser aux jeux de rôle et leurs évolutions en tant que supports ludiques et supports de l'imaginaire, afin de comprendre dans quelles histoires et évolutions des médias et de la société ils s'inscrivent. De plus, de nos jours, de nombreuses discussions liées aux problématiques de genre, de « races » ou de « processus de racialisation » (Blanc, 2019 ; Sturtevant, 2021), d'inclusivité et d'autres questions sociales émergent dans les jeux de rôle et il est intéressant de voir comment elles s'expriment dans les propositions ludiques des créateurs et dans leur réception par les joueurs.

### **○ Magazines et médias rôlistes**

L'histoire des jeux de rôle n'est pas que celle de ses publications ou de ses créateurs, mais également une histoire des médias qui ont accompagné ses pratiques et ses développements. Ceux-ci permettent notamment de présenter des nouveautés, mais aussi de fournir du matériel et des aides de jeux comme des scénarios. De nombreuses publications ont vu le jour depuis les débuts du JDR et de nouvelles continuent à être diffusées aujourd'hui, que ce soit au niveau amateur (comme les fanzines) ou professionnel, comme *Casus Belli* en France, fondé au début des années 1980 et qui a connu plusieurs formules. Depuis la fin des années 1990, internet est venu étoffer les supports médiatiques consacrés aux jeux de rôle et des plateformes comme YouTube et Twitch ont permis de voir naître nombre de chaînes dédiées aux jeux de rôle (Roliste TV, Vieux Geek, Critical Role, Rôle N'Play, La Bonne auberge). Cet axe s'intéressera à l'histoire de ces médias rôlistes, à leurs rattachements en tant qu'organes officiels d'éditeurs ou non, et à leurs lignes éditoriales. Se pose également la question de savoir en quoi ils ont permis de constituer pour les rôlistes des « communautés imaginées » au sens de Benedict Anderson (1983 [2006]), qui a montré le rôle des moyens de communication, notamment imprimés, dans les constructions de sentiment d'appartenance communautaire. Dans ce cas, il s'agira de comprendre si et comment les médias ont pu jouer des rôles similaires pour les communautés rôlistes.

### **○ Historiographie des jeux de rôle**

De nombreux ouvrages sont revenus sur l'histoire des jeux de rôle et plus particulièrement de ses débuts, en se focalisant sur *Dungeons & Dragons* (Ewalt, 2013 ; Peterson, 2012, 2020, 2021 ; Witwer, 2015) ou en faisant une histoire plus factuelle et globale (Appelcline, 2014). Plus récemment, d'autres créateurs ont abordé l'histoire de leur entreprise (Livingstone, Jackson, 2022). En français, ces tendances se retrouvent (Sarelli, 2017 ; Pirou, 2020). Les éditeurs eux-mêmes publient régulièrement des synthèses revenant sur leur histoire (Johnson *et al.*, 2004), souvent en se concentrant sur l'aspect esthétique et artistique comme dans le récent ouvrage *Art & Arcana. A Visual History* de Wizards of the Coast sur l'art visuel de *D&D* (Witwer *et al.*, 2018) décliné en documentaire. T. S. R.,

l'entreprise ayant créé *Dungeons & Dragons*, avait déjà publié de nombreux *artbooks* dédiés à ses principaux dessinateurs ou à ses univers fictionnels. Certains ouvrages traitent des histoires nationales (Linder Kraukis, Linder Kraukis, 2015 ; Kamm, 2020). Dans une approche réflexive, il s'agira alors de s'intéresser aux manières dont l'histoire des jeux de rôle est retracée, aux acteurs sociaux qui écrivent cette histoire, aux angles qu'ils choisissent d'adopter pour la raconter et aux thématiques qu'ils privilégient.

### 3. 50 ans de construction d'univers

#### ○ Univers et constructions de monde

En plus des mécaniques et des genres, les univers mêmes de jeux de rôle ont évolué au cours du temps. Ainsi, l'histoire des mondes fictionnels comme ceux de Greyhawk, des Royaumes oubliés ou de Dragonlance pour *Dungeons & Dragons* s'est progressivement développée. Leur histoire fictionnelle, évoluant au fil des éditions et des parutions de suppléments et de romans, est appelée le « *metaplot* ». Il est également nourri par de nombreux romans qui ont connu un certain succès, au point qu'une réédition en collection Hachette a été lancée en 2021. Quelques auteurs comme Steve Jackson et Ian Livingstone passent d'ailleurs par la case jeux de rôles avant de s'orienter vers d'autres formes, tout en empruntant aux univers fantastiques de ces derniers. De fait, on pense à la série des *Livres Dont Vous Êtes Le Héros* de la collection *Fighting Fantasy (Défis fantastiques)* en version française, qui fête cette année ses 40 ans) et aux différents jeux de l'entreprise *Games Workshop*. De même, de nombreux univers ont également été adaptés en jeux vidéo, parmi lesquels la série *Baldur's Gate* ou *Planescape: Torment*, en dessins animés ou en films. Ces développements multi-plateformes amènent à analyser les mondes de jeux de rôle sous l'angle des dispositifs transmédiatiques remis dans une perspective historique et diachronique. D'autres jeux ont connu des développements proches. Cet axe s'intéressera donc à l'histoire des univers de JDR durant les cinquante ans d'existence de ce loisir, ainsi qu'à l'histoire de l'évolution de leurs modes de conceptions.

#### ○ Emprunts et influences culturelles

Les jeux de rôle se situent culturellement au croisement de nombreuses influences, historiques, mythologiques, littéraires, médiatiques et ludiques. *Pendragon* de Greg Stafford s'inspire non seulement des textes arthuriens médiévaux, mais aussi des réécritures contemporaines du mythe de Camelot (Blanc, 2016). *Dungeons & Dragons* a été mis en lien avec la littérature de fantasy, notamment de J. R. R. Tolkien, R. E. Howard, Michael Moorcock, Poul Anderson, Jack Vance, et bien d'autres. Si les apports des deux premiers auteurs sont bien connus, d'autres le sont moins. Certains jeux s'inspirent pour leur part d'autres auteurs, comme H. P. Lovecraft (Di Filippo, 2017), ou d'œuvres connues sur d'autres supports, comme *Star Wars* ou *The Witcher*. Dans cet axe, il s'agira dans un premier temps d'interroger les influences multiples des JDR et leurs évolutions tout au long de l'histoire de ce loisir. Cet axe pourra également amener à s'interroger sur les imaginaires que l'on retrouve dans des univers comme le « médiévalisme » (Di Filippo, 2022), la science-fiction ou l'imaginaire néo-gothique des franchises de l'éditeur Whitewolf (*Vampire, Mage, Loup-Garou*, etc.). Les contributions pourront s'intéresser aux sources des jeux de rôle durant ces cinq décennies, mais aussi aux manières dont les auteurs des jeux les travaillent pour les adapter.

Nous souhaitons attirer l'attention des potentiels contributeurs sur le fait que **l'accent sera mis sur l'histoire des jeux de rôle**. Le comité d'organisation favorisera donc les

propositions mettant en avant des perspectives historiques et diachroniques.

Les propositions (3000 signes et 5 mots-clés) seront accompagnées d'une courte notice biographique. Ces résumés devront présenter clairement le sujet de recherche, les corpus ou terrains étudiés, les méthodologies employées ainsi que les cadres théoriques sur lesquels s'appuieront leurs réflexions.

Les propositions sont attendues pour le **15 septembre 2023** au plus tard, et devront être envoyées à l'adresse suivante :

**colloque50ansjdr@framalistes.org**

Les communications retenues pour ce colloque feront l'objet d'une publication.

## Bibliographie indicative

Anderson Benedict, *Imagined communities : reflections on the origin and spread of nationalism*, Londres, Verso, 1983 ; trad. fr. *L'imaginaire national : réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*, Paris, La Découverte, 1996.

Appelcline Shannon, *Designers & Dragons. A History of the Roleplaying Game Industry, The 70's*, Silver Spring, Evil Hat Production, 2014.

Blanc William, *Le roi Arthur, un mythe contemporain*, Montreuil, Libertalia, 2016.

Blanc William, « Progressisme ou barbarie ? Les orques dans l'histoire des univers de fantasy », dans Besson Anne (dir.), *Fantasy & Histoire(s), Actes du colloque des Imaginales 2018*, Chambéry, ActuSF, 2019, p. 297-316.

Caïra Olivier, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS Éditions, 2007.

David Coralie, *Le jeu de rôle sur table : l'interactivité de la fiction littéraire*, Thèse de doctorat en Littérature comparée, Villetaneuse, Université de Paris 13, 2015.

Di Filippo Laurent, « Jouer avec l'horreur », *Revue des sciences sociales*, n° 58, 2017, p. 110-119.

Di Filippo Laurent, « Retrouver le Nord dans le multivers : des récits médiévaux scandinaves à la cosmologie de *Dungeons and Dragons* », *Deshima. Revue d'histoire globale des pays du Nord*, n° 14, 2020, p. 57-73.

Di Filippo Laurent, « Les mondes d'*Advanced Dungeons and Dragons* au spectre du transmédia : l'exemple de *Dark Sun* », dans Collard Anne-Sophie, Collignon Stéphane (dirs). *Le Transmédia, ses contours et ses enjeux*, Namur, Presses universitaires de Namur, 2020, p. 47-60.

Di Filippo Laurent, « Jeux de rôle », dans Besson Anne, Blanc William, Ferré Vincent (dirs), *Dictionnaire du Moyen Âge imaginaire*, Paris, Vendémiaire, 2022.

Ewalt David M., *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*, New York, Scribner, 2013.

Fine Gary Alan, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago, The University of Chicago Press, 2002 [1983].

Gilsdorf Ethan, *Fantasy Freaks and Gaming Geeks: An Epic Quest for Reality Among Role Players, Online Gamers, and Other Dwellers of Imaginary Realms*, Guilford, The Lyons Press, 2009.

Johnson Harold, Winter Steve, Adkison Peter, Stark Ed, Archer Peter, *30 Years of Adventure: A Celebration of Dungeons and Dragons*, Renton, Wizards of the Coast, 2004.

Kamm Björn-Ole, *Role-Playing Games of Japan: Transcultural Dynamics and Orderings*, Cham, Palgrave Macmillan, 2020.

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

Linder Krauklis Anna-Karin, Linder Krauklis Daniel, *Finna dolda ting : en bok om svensk rollspelshistoria*, Stockholm, Ordfront Förlag, 2015.

Livingstone Ian, Jackson Steve, *Dice Men: The Origin Story of Games Workshop*, Londres, Unbound, 2022.

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

Peterson Jon, *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, San Diego, Unreason Press, 2012.

Peterson Jon, *The Elusive Shift. How Role-Playing Games Forged their Identity*, Cambridge, Londres, MIT Press, 2020.

Peterson Jon, *Game Wizards: The Epic Battle for Dungeons & Dragons*, Cambridge, Londres, MIT Press, 2021.

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

Pirou Julien, *La Grande Aventure du jeu de rôle*, Paris, Ynnis Editions, 2020.

Sarelli Fabrice, *L'Histoire de Dungeons and Dragons. Des origines à la 5e édition*, Le Blanc-Mesnil, Oh My Game, 2017.

Sturtevant Paul B., « Improving Dungeons & Dragons: Racism and the 'Barbarian' », dans *The Public Medievalist*, 18 mars 2021.

Vanhille François, *Cultures de l'imaginaire, festivals et collectivités territoriales. Une ressource inexploitée au service du développement local*, Paris, L'Harmattan, 2014.

Wenger Étienne, *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.

Witwer Michael, 2015, *Empire of Imagination. Gary Gygax and the Birth of Dungeons and Dragons*, New York, Bloomsbury, 2015 ; trad. fr. *L'Empire de l'imaginaire ; Gary Gygax et la naissance de Donjons et Dragons*, Bourg-La-Reine, Sycko, 2018.

Witwer Michael, Newman Kyle, Peterson Jon, Witwer Sam, *Art & Arcana. A Visual History*, New York, Ten Speed Press, 2018 ; trad. fr. *Art & Arcanes. Toute l'histoire illustrée d'un jeu légendaire*, Paris, Huginn & Muninn, 2018.

Zagal José P., Deterding Sebastian (dirs), *Role Playing Game Studies. A Transmédia Approach*, New York, Routledge, 2018.

### **Comité d'organisation**

- William Blanc, Historien
- Justine Breton, CRIMEL - Université de Reims Champagne-Ardenne
- Laurent Di Filippo, CREM - Université de Lorraine
- Stéphane Gorla, CREM - Université de Lorraine
- Stacie Petruzzellis, CREM - Université de Lorraine
- Audrey Tuillon Demésy, C3S - Université de Franche-Comté

### **Comité scientifique**

- Vincent Berry, Université Sorbonne Paris Nord
- Anne Besson, Université d'Artois
- Joël Billieux, Université de Lausanne
- Olivier Caïra, Université d'Evry/EHESS
- Rémi Cayatte, Université Paul Sabatier Toulouse III
- Coralie David, Lapin marteau
- Bruno Dumézil, Université de Paris-Nanterre
- Sébastien Genvo, Université de Lorraine
- Jérôme Larré, Lapin Marteau
- Philippe Lépinard, Université Paris-Est
- David Peyron, Université d'Aix-Marseille
- Isaac Pante, Université de Lausanne
- Gaspard Turin, Université de Lausanne

### **Partenaires universitaires**

- CREM, Université de Lorraine
- CRIMEL, Université de Reims Champagne-Ardenne
- C3S, Université de Franche-Comté
- Modernités médiévales
- Projet ANR Aiôn. Socio-anthropologie de l'imaginaire du temps. Le cas des loisirs alternatifs.