

Diplôme de conservateur de bibliothèque

Mémoire DCB 28 / mars 2020

**Valeur et place du jeu de rôle en
bibliothèque et ludothèque : réussite
ou « échec critique » ?**

Nolwenn Pamart

Sous la direction de Grégory Miura
Directeur – SCD Université Bordeaux-Montaigne

Remerciements

Je tiens à remercier mon directeur de recherche, Grégory Miura, pour avoir été un excellent maître de jeu, m'avoir guidé dans les dédales des donjons les plus retords et m'avoir indiqué les meilleurs trésors, tout en me laissant imaginer ma propre histoire.

Ma reconnaissance va également à mes camarades de promotion, et tout particulièrement à Amadeus, Chloé, Frédérique, Nola, Romane, Sarah, Sophie, Vincent et/ou Xavier, voisins du carrel n°6. Vos mots rassurants et vos réflexions pertinentes m'ont accompagnée durant toute l'aventure et nous aurons vaincu ensemble le boss de fin !

Je remercie également, du fond du cœur, tous ceux et celles qui m'ont reçue pour des entretiens, m'ont répondu par courriel ou messagerie, qui m'ont envoyé des références, des travaux réalisés sur le sujet, pour me guider au fil de l'aventure et parvenir à la fin du scénario dans les temps. Je crains que la centaine de pages de ce mémoire ne fassent honneur à la richesse des échanges que nous avons pu avoir au cours de cette année de recherche. Comme une partie de jeu de rôle, il aurait fallu être là pour en mesurer tout le prix.

À ma famille, qui m'a toujours soutenue dans mes projets les plus étranges.

À tous les amis, collègues, inconnus qui m'ont fait confiance pour les emmener dans des mondes imaginaires et leur raconter des histoires dont ils étaient les héros.

À Mehdi, pour son soutien et ses indéfectibles encouragements.

Résumé :

Après une histoire éditoriale du jeu de rôle, axée sur la question de sa réception en France, cette étude s'interroge sur la façon dont la bibliothèque et la ludothèque peuvent s'emparer d'un médium à mi-chemin entre livre et jeu. En s'appuyant sur une série d'entretiens semi-dirigés, l'autrice interrogera, à partir du jeu de rôle, la relation entre nouvelles pratiques culturelles et évolution du métier de bibliothécaire.

Descripteurs :

Jeux de rôle (jeux) – Bibliothèques – France

Ludothèques – France

Jeux de rôle (jeux) – Histoire

Changement organisationnel – Bibliothèques

Abstract :

After an editorial history of role-playing, focusing on the question of its french reception, this study examines how the library and game library manage this medium, which is on the edge of book and game.. Based on a series of semi-directed interviews, the author will question, through role-playing, the relationship between new cultural practices and the evolution of the librarian's profession.

Keywords :

Role playing

Libraries – France

Toy lending libraries – France

Role playing – History

Organizational change – Libraries

Droits d'auteurs



Cette création est mise à disposition selon le Contrat :
« **Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 4.0 France** »
disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr> ou par
courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco,
California 94105, USA.

Sommaire

SIGLES ET ABREVIATIONS	9
INTRODUCTION.....	11
LE JEU DE ROLE AU PRISME DE SON HISTOIRE EDITORIALE	17
Du Kriegspiel au narrativisme : un demi-siècle de jeu de rôle	17
<i>Aux sources du jeu de rôle : préfiguration et premières années.....</i>	<i>18</i>
<i>Les années de crise (fin 80-90).....</i>	<i>21</i>
<i>Le renouveau du JDR (à partir des années 2000)</i>	<i>23</i>
Modèle économique	25
<i>Financer l'aventure : modes de production du jeu</i>	<i>26</i>
<i>Une micro-industrie à l'ère numérique.....</i>	<i>30</i>
<i>Existe-t-il une exception française du jeu de rôle ?.....</i>	<i>32</i>
Une forme à mi-chemin entre le livre et le jeu	34
<i>Le rapport à l'écrit et à l'image dans le jeu de rôle</i>	<i>34</i>
<i>Le cas des livres dont vous êtes le héros et autres escape book</i>	<i>36</i>
<i>Le jeu de rôle au carrefour de la culture</i>	<i>37</i>
LES BIBLIOTHECAIRES ET LUDOTHECAIRES FACE A UN OBJET	
HYBRIDE	41
Les publics du jeu de rôle.....	41
<i>Sociologie d'une pratique culturelle de niche</i>	<i>41</i>
<i>La bibliothèque et la ludothèque, vecteur d'inclusion dans le jeu de rôle</i>	
<i>?</i>	<i>46</i>
L'articulation d'une offre de jeu de rôle dans une politique de services	
.....	48
<i>Pourquoi proposer du jeu de rôle en bibliothèque et ludothèque ?</i>	<i>48</i>
<i>L'importance de définir des objectifs.....</i>	<i>54</i>
Jeu de rôle et patrimoine culturel	59
<i>Conservation et valorisation du jeu de rôle</i>	<i>59</i>
<i>Le jeu de rôle, inclassable ?.....</i>	<i>64</i>
ÉLEMENTS DE PROSPECTIVE	71
Que faire du jeu de rôle dans une société en pleine ludification ?	71

<i>Gamification, ludification ou ludicisation ?</i>	71
<i>Quelle pertinence d’user en bibliothèque d’un concept issu du marketing ?</i>	72
Mettre en place une offre de jeu de rôle...	73
<i>Analyser l’existant</i>	74
<i>Identifier les acteurs</i>	79
<i>Contourner les difficultés</i>	83
<i>Renseigner ses pratiques</i>	85
... et se l’approprier en tant qu’institution	86
<i>Professionnels versus amateurs</i>	87
<i>Pour une articulation entre nouvelles pratiques culturelles et métamorphose du métier</i>	91
CONCLUSION	103
SOURCES	105
BIBLIOGRAPHIE	107
LUDOGRAPHIE	115
ANNEXES	119
GLOSSAIRE	126
TABLE DES ILLUSTRATIONS	129
TABLE DES MATIERES	131

Sigles et abréviations

ALF : Association des ludothèques françaises

BHVP : Bibliothèque Historique de la Ville de Paris

BML : bibliothèque municipale de Lyon

CLuBB : Centre ludique de Boulogne-Billancourt

CNL : Centre national du livre

CNLJ : La Joie par les livres , Centre national du livre pour enfants.

CRM : Centre de ressources Montaigne

D&D : *Dungeons and Dragons* ou *Donjons et dragons*

DU : Diplôme universitaire

DUGAL : Diplôme Universitaire Gestion et Animation de Ludothèque

ESAR : Exercice, Symbole, Assemblage, Règles

FAJIRA : Fédération des acteurs du jeu et de l'imaginaire de Rhône-Alpes

FFJdR : Fédération française du jeu de rôle

FM2J : Centre national de formation aux métiers du jeu et du jouet

FRBR : *Functional Requirements for Bibliographic Records*

GN : Jeu de rôle grandeur nature

JDR : Jeu de rôle

INPI : Institut national de la propriété industrielle

MJ : Maître de jeu

MMORPG : *massively multiplayer online role-playing game*, jeu de rôle massivement multi-joueurs en ligne

MNHN : Muséum national d'histoire naturelle

OSR : *Old School Revival*

PJ : Personnage joueur

PNJ : Personnage non joueur

RDA : Ressources : description et accès

TSR : Tactical Studies Rules

* Les mots nécessitant définition sont rassemblés dans le glossaire, en fin de mémoire. Leur première occurrence est marquée par un astérisque.

INTRODUCTION

Le jeu, qu'est-ce donc sinon l'art d'amener en une seconde les changements que la destinée ne produit d'ordinaire qu'en beaucoup d'heures et même en beaucoup d'années, l'art de ramasser en un seul instant les émotions éparses dans la lente existence des autres hommes, le secret de vivre toute une vie en quelques minutes, enfin le peloton de fil du génie ? Le jeu, c'est un corps-à-corps avec le destin.

Anatole France, *Le Jardin d'Épicure* (1894)

Divertissement, créateur de lien social, outil d'innovation : le jeu, dans *Passion Pilon*, premier podcast de la bibliothèque Louise Michel (Paris, 20^e) rend possible la création d'un nouvel espace relationnel entre bibliothécaires et usagers¹. Il s'agit de fait d'un *médium* particulier, au sens où il offre une potentialité réalisée de manière différente à chaque partie, en fonction du lieu, du contexte et des individus présents. Lieu de l'unique et du transitoire, le jeu s'est frayé un chemin dans l'offre culturelle et documentaire des bibliothèques.

Mais qu'en est-il du jeu de rôle ? Qu'est-ce qui distingue ce loisir et qui justifie qu'on lui consacre un mémoire entier ? Au-delà d'une pratique personnelle², il faut, pour le comprendre, s'arrêter à sa définition. En 2006, la Fédération française du Jeu de Rôle (FFJdR) le définit comme un « jeu de société coopératif », où les « joueurs interprètent les personnages principaux » d'une aventure mise en scène par un « meneur de jeu » (MJ). Le jeu de rôle se caractérise ainsi par un « dialogue permanent³ », entre les joueurs qui décrivent les actions et choix de leurs personnages, et le meneur qui fait réagir l'univers à ces actions, en s'aidant d'un système de règles préalablement défini. Pour Olivier Caïra, en 2007, le jeu de rôle est un jeu de société dont les deux traits distinctifs sont l'asymétrie et

¹ LE GUEVEL, Quentin et GOSSELIN, Rachel. *Passion Pilon #1 - Jouer En Bibliothèque* [en ligne]. décembre 2019. [Consulté le 5 décembre 2019]. Disponible à l'adresse : <https://soundcloud.com/user-403195787/passion-pilon-1-jouer-en-bibliotheque>.

² Il est d'usage, dans les études consacrées au jeu de rôle, d'explicitier quand on le pratique. Didier Guiserix le fait dès les premières pages du *Livre des jeux de rôle*, tandis qu'Olivier Caïra consacre le dernier chapitre de *Jeu de rôle, les forges de la fiction* à la question de sa propre pratique et de l'influence qu'elle a sur son étude. Sur ce même modèle, je précise dès lors que je pratique occasionnellement le jeu de rôle depuis des années (entre 3 et une dizaine de parties par an), à la fois en tant que joueuse et maître de jeu.

³ *Définitions du Jeu de Rôle* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.ffjdr.org/ce-devez-savoir-jeu-role/definitions-du-jeu-role/>.

l'incomplétude⁴. Cette définition a l'avantage de souligner le rôle particulier du maître de jeu, à la fois créateur d'univers, animateur de parties et garant de la cohérence du récit, par rapport à celui d'autres joueurs. Cependant, si cette fonction a longtemps été caractéristique du jeu de rôle sur table, les frontières ont été redessinées ces dernières années, avec notamment l'apparition de jeux indépendants sans maître de jeu désigné. Le second trait donné par Olivier Caïra rappelle que le jeu de rôle est un loisir en perpétuelle évolution, avec des univers et des personnages non figés. Les joueurs s'approprient histoires, règles et éléments narratifs à leur guise, et il s'agit donc d'une activité culturelle qui échappe à la standardisation. Cet état de fait aura, nous le verrons, des conséquences au niveau de son marché éditorial. Didier Guiserix définit un jeu précis par l'association de règles et d'un background fictionnel⁵ : ce qui distingue deux jeux médiévaux sera les différences entre les règles, qui donnent à voir les choix opérés en termes d'univers (règles pour les créatures magiques, la gestion d'un combat).

Cette pratique de jeu a eu une grande influence et a nourri d'autres formes ludiques ou narratives, qui sont « cousines du jeu sur table⁶ ». C'est le cas notamment des jeux de rôle grandeur nature (GN) ou des *Murder Party*, où les joueurs incarnent, costumés, un personnage, et vivent une aventure narrative préparée par un ou plusieurs maîtres de jeu. Du côté du jeu vidéo, ce sont les *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) qui sont les plus proches de l'expérience, en permettant aux joueurs d'interagir dans l'univers du jeu à travers un avatar. D'autres formes, plus éloignées, restent difficiles à détacher de la culture rôliste, comme les *Livres dont vous êtes le héros*, ouvrages interactifs qui ne se lisent pas de façon linéaire, et reprennent les thèmes et codes des jeux sur table⁷. Enfin, les *escape game*, jeux d'évasion où un groupe doit résoudre des énigmes pour sortir d'une pièce, se rapprochent aussi du jeu de rôle par leur aspect collaboratif, leur travail sur l'interaction et l'immersion narrative qu'ils tentent d'offrir.

⁴ CAÏRA, Olivier. *Jeu de rôle: les forges de la fiction*. Paris, France : CNRS Éd., 2007. ISBN 978-2-271-06497-4.

⁵ GUISERIX, Didier et BARTHÉLEMY, Rolland. *Le livre des jeux de rôle*. Paris, France : Bornemann, 1997. ISBN 978-2-85182-571-1, p. 31.

⁶ CAÏRA, Olivier. *Jeu de rôle: les forges de la fiction*. Paris, France : CNRS Éd., 2007. ISBN 978-2-271-06497-4.

⁷ PEYRON, David. Une petite histoire des livres dont vous êtes le héros. *La Revue des livres pour enfants*. Avril 2018, n° 300, p. 83-87.

En outre, le terme de jeu de rôle souffre en français d'une ambiguïté : il a plusieurs homonymes. Sans précision, le jeu de rôle peut désigner une pratique thérapeutique ou pédagogique, visant à tester les réactions d'une personne dans une situation donnée, avec pour objectif la gestion d'un traumatisme ou l'application de compétences acquises en formation. *A contrario*, le jeu de rôle sur table est *d'abord* un jeu de société, qui se caractérise par sa dimension ludique : si expérimentation psychologique il y a, elle n'en est pas la finalité. Le jeu de rôle est également une sous-catégorie de la classification E.S.A.R (Exercice, Symbole, Assemblage, Règles), utilisée en ludothèque : il fait partie des « jeux symboliques » et désigne les jeux d'enfants visant à imiter métiers et comportements d'adultes (jouer à la poupée, à la cuisine).

À la lumière de ces éléments, j'ai choisi de retenir plusieurs caractéristiques inhérentes au jeu de rôle qui me permettront de définir les bornes de mon étude. J'ai volontairement choisi des limites assez larges afin d'interroger les différentes incarnations du jeu de rôle en institution culturelle. Le jeu de rôle repose sur un *contrat ludique* : le jeu comprend un système de règles et un univers fictionnel, créés ou choisis parmi les gammes existantes, et auquel ont souscrit les joueurs avant de lancer la partie. Ce type de jeu se base sur *l'interaction* entre ces différents joueurs, qui chacun incarnent des rôles, jouent un personnage. Le jeu de rôle se caractérise par son aspect *narratif* : il y a toujours une histoire en jeu, qu'il s'agisse d'un scénario minimal destiné à accompagner des mécaniques de jeu ou une campagne* qui s'étend sur plusieurs séances. Enfin, cette forme ludique est par essence *transmédiatique* : influencée par la littérature, le cinéma, elle est au carrefour des différentes productions culturelles, s'en nourrit et les nourrit à son tour.

La place de l'objet ludique dans les bibliothèques est au cœur de l'actualité du métier, ainsi qu'en témoignent les nombreux dossiers consacrés au sujet dans les revues professionnelles : *La Revue des livres pour enfants* en avril 2018, *Inter CDI* en septembre-octobre 2019, *Bibliothèque(s)* en décembre 2019. Ces dernières années, le jeu de rôle se fraie un chemin dans l'offre culturelle et documentaire des bibliothèques. La soirée mensuelle dédiée au jeu de rôle à la bibliothèque Louise Michel (Paris 20^e) ne désemplit pas, les bibliothèques universitaires refondent profondément leur programme d'accueil des nouveaux arrivants en utilisant des mécaniques de jeu qui en sont issues, et la Bibliothèque nationale de France (BnF)

a accompagné l'exposition dédiée à J.R.R Tolkien d'un programme d'animation comportant des tables de jeux animées par la Ligue ludique.

Mettre à disposition du jeu en bibliothèque interroge forcément le rôle d'une institution qui n'en finit pas de se réinventer pour être en phase avec ses usagers, au risque de brouiller ses repères et son identité. Les professionnels de l'information peuvent avoir des difficultés à s'emparer de ce *médium*, par manque de formation ou de sentiment de légitimité. Julien Devriendt le rappelle en introduction de *Jouer en bibliothèque* : « Jouer et faire jouer en bibliothèque participe d'une conduite de changement qui s'accompagne et s'expérimente, sans solutions toutes faites et recettes transposables⁸. » Mais si la bibliothèque peine encore parfois à apprivoiser le jeu, il existe une autre profession, travaillant depuis des années à son institutionnalisation, et qui est porteuse d'une expertise sur le sujet : la ludothèque.

Les ludothèques sont créées en France dans les années 1970, soit au même moment que les premiers jeux de rôle. Intégrer ce type de jeu dans leurs collections semble davantage aller de soi, mais celui-ci occupe souvent une place relativement marginale, et son intégration à la culture professionnelle en ludothèque ne va pas de soi non plus. En somme, d'un côté comme de l'autre, et alors même que des offres se développent un peu partout sur le territoire, rares sont les professionnels à se sentir légitimes pour s'emparer d'un objet culturel aux frontières du jeu, du livre et de la performance théâtrale.

La difficulté tient à ce que le jeu de rôle ne se limite pas à son objet. Il y a une part qui va au-delà des règles, des *scénarios* à faire jouer, et qui tient à l'individualité de chaque joueur et du maître du jeu. Le milieu rôliste, pour reprendre le mot créé en 1990 par l'auteur Pierre Rosenthal⁹, est un groupe sociologique à part entière, avec des codes, un jargon dédié et une culture tant fictionnelle que métafictionnelle. En témoigne l'omniprésence du terme « initiation », à la connotation religieuse et ésotérique, dès lors qu'il s'agit de le faire découvrir à des néophytes. Du côté des bibliothèques comme des ludothèques, il s'agit donc de réfléchir comment se saisir de cet objet protéiforme, à la fois en termes de collection, de propositions d'animations et de support de formation, selon des modalités qui reprendront ou

⁸ DEVRIENDT, Julien (dir.). *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne, France : Presses de l'enssib, 2015. ISBN 979-10-91281-54-6.

⁹ Le terme est déposé en 1999 à l'INPI, afin d'empêcher toute récupération commerciale, mais autorise la réutilisation libre. ROSENTHAL, Pierre. Rôliste, marque déposée. Dans : *INPI* [en ligne]. 1999. [Consulté le 17 février 2020]. Disponible à l'adresse : https://bases-marques.inpi.fr/Typo3_INPI_Marques/marques_fiche_resultats.html?index=2&refId=99820282_201734_fmark&y=0.

s'écarteront des pratiques personnelles. Parce que le jeu de rôle demande un engagement important, il offre un sujet privilégié pour observer les métamorphoses d'une pratique culturelle entre cercle privé et sphère publique.

En ce sens, le jeu de rôle, en tant qu'objet et mode d'intervention, est le révélateur idéal pour évoquer l'institutionnalisation des pratiques culturelles et l'évolution du paysage artistique à l'ère transmédiatique. Par son rapport à l'engagement, il permet en outre de réfléchir à la frontière entre le personnel et professionnel, parfois mince dans des métiers qui ont construit leur identité sur des valeurs de partage et de service public.

Un tel sujet nécessitait des choix méthodologiques particuliers : il était irréaliste d'envisager des résultats quantitatifs sur une pratique encore émergente, et l'obtention de contacts n'était pas toujours aisée, au début de la période de recherche. J'ai donc fait le choix de mener des entretiens qualitatifs, semi-dirigés, auprès des professionnels de bibliothèques et de ludothèques. En parallèle, j'ai mené une recherche bibliographique avec plusieurs niveaux de précision, en étudiant les quelques livres de référence consacrés au jeu de rôle, en élargissant aux sciences du jeu en général pour mieux définir certains concepts, et en ayant une pratique de veille active sur la question au niveau de la presse professionnelle.

Ce mémoire s'ouvrira sur une histoire éditoriale du jeu de rôle, avec un accent mis sur les spécificités françaises, tant en termes de création que de distribution : ces éléments permettront de mieux situer ce produit culturel, entre livre et jeu. Cette indistinction peut expliquer la difficulté des bibliothèques et des ludothèques à se positionner de manière franche à son sujet, et la deuxième partie s'intéressera au rapport de ces deux institutions au jeu de rôle, que ce soit du côté de l'offre de services au public ou de la patrimonialisation. Enfin, j'ouvrirai sur des éléments de prospective : dans un contexte de ludification massive de la société, comment s'approprier le jeu de rôle en tant qu'institution ? Je réfléchirai alors au rapport entre pratiques amateurs et professionnelles, et à l'articulation entre nouvelles pratiques culturelles et évolution des métiers de bibliothécaires et ludothécaires.

LE JEU DE RÔLE AU PRISME DE SON HISTOIRE

EDITORIALE

DU KRIEGSPIEL AU NARRATIVISME : UN DEMI-SIÈCLE DE JEU DE RÔLE

Les premières manifestations du jeu de rôle tel que nous le connaissons datent du début des années 1970. Mais face à l'émergence d'une nouvelle culture ludique, au carrefour du cinéma, du jeu et de la littérature, surviennent plusieurs polémiques dès les années 1980 aux États-Unis et les années 1990 en France. Le jeu de rôle traverse alors une profonde crise, dont il ne sort que dans les années 2000. Cette première partie revient sur les différentes périodes de l'histoire du jeu de rôle, avec une attention particulière portée à sa réception et aux particularités de son histoire éditoriale en France.

Pour ce faire, je m'appuierai sur trois livres de référence : *Le Livre des jeux de rôle* de Dider Guiserix, publié en 1991 ; *Jeux de rôle, les forges de la fiction* d'Olivier Caïra, qui date de 2007, et *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, paru en 2019, et compléterai cette approche en citant des articles issus de la presse spécialisée, voire de ressources en ligne. Le jeu de rôle, en tant qu'objet de culture alternative¹⁰, s'est d'abord pensé dans la presse spécialisée, les clubs de jeux, puis les forums de discussion, blogs et plateformes en ligne. Pour aider à la lecture, les titres de presse spécialisée et principaux événements mentionnés sont repris dans une frise chronologique consultable en annexe.

¹⁰ Le jeu de rôle est d'ailleurs absent des enquêtes sur les pratiques culturelles des français : DONNAT, Olivier. *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique, enquête 2008*. Paris : La Découverte, 2009. ISBN 978-2-7071-5800-0.

Aux sources du jeu de rôle : préfiguration et premières années

Les ancêtres du jeu de rôle

Dans « Deux heures moins le quart avant *Dungeons & Dragons*¹¹ », Danièle André et Alain Quadrat identifient plusieurs formes ludiques dans lesquelles le jeu de rôle a puisé. Le premier est le *Kriegsspiel*, jeu de guerre utilisé à des fins de formation militaire, développé en Allemagne au début du XIX^e siècle. Le jeu simule une bataille, chaque pièce représentant un groupe armé, et un système de règles permet de prendre en compte les variantes en termes de terrain, de mouvements et d'actions. Un des joueurs a la fonction d'interpréter ces règles et de statuer sur l'issue des combats : c'est l'arbitre, ancêtre du maître de jeu. La deuxième est le jeu de figurines, qui intègre dans ses règles la notion de progression par points d'expérience. La troisième est le jeu de négociation, ou *political game*, dont *Diplomacy* est l'exemple le plus connu. Développé dans les années 50 en pleine guerre froide, il offre l'opportunité aux joueurs d'interpréter les relations diplomatiques entre pays. Un arbitre centralise les décisions, voire les publie dans un magazine, tandis que les joueurs échangent entre eux pour nouer alliances et pactes commerciaux¹².

Toutes ces formes ludiques ont nourri le *wargame* moderne, qui se popularise auprès de la jeunesse américaine dans les années 1960, et qui, en élargissant son public, s'affranchit peu à peu de la pure reconstitution historique. *Chainmail* est ainsi l'un des premiers jeux de guerre permettant de simuler une bataille médiévale. Un supplément permet de puiser dans l'imaginaire médiéval fantastique en incarnant magiciens, elfes, hobbits et en affrontant diverses créatures imaginaires, du goblin au dragon. Ce faisant, il fixe le principe de peuples distincts (elfes, nains, orcs), hérité de Tolkien¹³. L'acte de naissance du jeu de rôle l'associe étroitement à l'art littéraire, et au développement de la *fantasy* dans la sphère culturelle. Comme l'analyse Olivier Caïra, le jeu de rôle est un enrichissement du *wargame* par

¹¹ ANDRÉ, Danièle et QUADRAT, Alban. Deux heures moins le quart avant *Dungeons & Dragons*. Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* [en ligne]. Paris : Classiques Garnier, 6 avril 2019, p. 21-64. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0021.

¹² *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Classiques Garnier, 6 mars 2019. [Consulté le 19 janvier 2020]. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.

¹³ BESSON, Anne. L'arbre et la forêt : postérité de Tolkien en fantasy. *Revue de la BNF* [en ligne]. Octobre 2019, Vol. n° 59, n° 2, p. 12-21. [Consulté le 15 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-12.htm>.

l'adjonction d'un univers fantastique et par un changement d'échelle, avec une individualisation complète des figurines, qui ne représentent plus un groupe de forces armées, mais un seul personnage¹⁴.

Débuts du jeu de rôle et première réception française

En 1974, Dave Arneson et Gary Gygax publient la première version de *Dungeons & Dragons* chez Tactical Studies Rules (TSR), qu'ils créent par la même occasion. En France, le magazine sur les jeux de simulation *Casus Belli* lui consacre un article intitulé « La Quête du Graal se porte bien, merci », dans son premier numéro en avril 1980. François Bienvenu y énumère les particularités du jeu de rôle par rapport aux autres *wargames* : l'incarnation d'un personnage, le rôle particulier de maître du donjon, l'aspect collaboratif du jeu, et l'importance de son système de règles. Il témoigne aussi de la réception française du jeu de rôle :

Pour l'instant, on ne peut trouver que quelques systèmes de règles, en particulier *Donjon et Dragons*, pour le Moyen-Âge fantastique, *Traveller* et *Metamorphosis Alpha* pour la science-fiction, et en américain ! Mais cet état de choses est sur le point de changer¹⁵ !

Dans le numéro 5 du même magazine, Thierry Martin termine sa présentation de *Chevalry & Sorcery*, une nouvelle gamme de jeux de rôles, ce qui permet de mieux comprendre comment on se procure un jeu en France en 1981. Le joueur a deux options pour obtenir ces ouvrages en anglais : soit commander directement à *Games Workshop*, une boutique londonienne, soit passer par la boutique de L'Œuf cube à Paris, cette dernière modalité entraînant 33 % de frais supplémentaires¹⁶. Les prix annoncés représentent un investissement certain, avec 6,50 £ pour le livre de règles, mais 30,5 £ pour l'ensemble de la gamme¹⁷. À la fin des années 1970, le marché naissant est entièrement occupé par des productions anglaises ou américaines, de l'ordre d'une demi-douzaine de jeux¹⁸, dont les photocopies circulent auprès d'un public d'étudiants de grandes écoles¹⁹. Mais l'engouement

¹⁴ CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle: les forges de la fiction*. Paris, France : CNRS Éd., 2007. ISBN 978-2-271-06497-4.

¹⁵ BIENVENU, François. La Quête du Graal se porte bien, merci. *Casus Belli*. avril 1980, n° 1, p. 16-21.

¹⁶ MARTIN, Thierry. *Chevalry & Sorcery*. *Casus Belli*. septembre 1981, n° 5, p. 20-21.

¹⁷ Soit l'équivalent de 26 € aujourd'hui pour le livre de règles, et 124 € pour l'ensemble de la gamme.

¹⁸ CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle: les forges de la fiction*. Paris, France : CNRS Éd., 2007. ISBN 978-2-271-06497-4, p. 19.

¹⁹ *Casus Belli, le Phénix!* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 18 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.trictrac.net/actus/casus-belli-le-phenix>.

naissant permet la sortie de traductions des grandes gammes de jeux, tandis qu'une offre française se développe.

Le développement de la french touch du jeu de rôle

Lié à la *fantasy* à sa fondation, le jeu de rôle se diversifie d'abord par ses univers fictionnels, s'ouvrant à la science-fiction, au fantastique contemporain ou à l'historique. En France, la traduction de *D&D* arrive tardivement : « Enfin, nous pouvons jouer au premier des jeux de rôle dans la langue de Descartes », écrit Pierre Rosenthal en septembre 1987 dans *Casus belli*, avant de conclure son article par « continuez à pratiquer le plus populaire des jeux de rôle, mais n'oubliez pas de voir aussi ce qui se fait par ailleurs²⁰ ». Cela laisse l'espace pour développer une offre locale. En 1985, juste après avoir traduit *L'Appel de Cthulhu*, Descartes éditeur lance *Maléfices*, un jeu de rôle fantastique se déroulant dans la France de la Belle Époque. Il s'agit d'un jeu d'ambiance qui s'affranchit d'un rapport étroit aux règles, les auteurs jugeant qu'elles freinent l'immersion du joueur quand elles sont trop nombreuses :

Les règles allégées de *Maléfices* en font un jeu simple dont l'intérêt ne repose pas sur la technique, mais sur l'ambiance et la vie créées au cours des parties.

Alors faites-nous confiance, posez vos règles à calculs et vos tables de logarithmes au vestiaire. Ce soir vous êtes la Comtesse Dumoutier ou Anna la lingère, le Colonel d'Alambert ou Pierrot les belles mirettes²¹.

Un autre jeu français, *Rêve de dragon*, tout en proposant un système précis et fourni, introduit une distance par rapport à l'action, car tout ce qui se passe en jeu se déroule, comme le titre l'indique, dans le rêve d'un dragon, que les personnages essaient d'influencer²². On notera également une veine historique, puisqu'à côté de *Maléfices* déjà cité, on peut compter *Légendes* (1983), *Avant Charlemagne* (1986) consacré au Haut Moyen-Âge, ou encore *Hurlements* (1989), proposant de vivre de sombres aventures dans la France de l'An mil²³. Au-delà des univers, les formes ludiques et les mécaniques de jeu se complexifient progressivement²⁴. L'identité d'un jeu de

²⁰ ROSENTHAL, Pierre. Donjons et dragons ou donjons et dragons ? *Casus Belli*. septembre 1987, n° 41.

²¹ GAUDO, Michel et ROHMER, Guillaume. *Maléfices*. Jeux Descartes, 1985, p.3.

²² GERFAUD, Denis. *Rêve de dragon*. Nouvelles Editions fantastiques. [S. l.] : [s. n.], 1985. ISBN 2-904890-8-3.

²³ Liste donnée par CAÏRA Olivier, *Jeu de rôle : les forges de la fiction, op. cit.*, p. 19. Voir aussi GÄRTNER, Laurent. Les classiques du jeu de rôle français, partie 1. Dans : *Aux portes de l'imaginaire* [en ligne]. 20 avril 2016. [Consulté le 16 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://portes-imaginaire.org/rubriques/explorer-mondes-imaginaires/jeu-de-role-francais-1/>.

²⁴ À ce sujet, voir : DAVID, Coralie et LARRE, Jérôme. *Légitimation et diversification du jeu de rôle* [en ligne]. Paris : Classiques Garnier, 6 mars 2019, p. 65-96. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0065.

rôle se cristallise ainsi autour de l'association entre un univers et un système de jeu identifié.

Les années de crise (fin 80-90)

L'ère des polémiques

En 1988, les magazines *Chroniques d'outre monde*, *Dragon radieux* et *Casus Belli* distribuent conjointement une brochure gratuite au titre inquiétant, jointe à leur numéro de fin d'année : « Qui veut la peau du jeu de rôle ? ». Après un collage en première page représentant des unes de journaux accusant la pratique de tous les maux, la brochure défend la pratique du jeu de rôle en France, face à une polémique venue d'Amérique :

Pas question de créer une société protectrice du jeu de rôle contre les voies de fait d'une presse en mal de chasse aux sorcières. Pourtant une mise au point s'impose devant le feu nourri d'articles colportant ragots sanglants et rumeurs noires visant à en discréditer la pratique. Car dans notre pays où ce jeu exceptionnel bénéficie du meilleur potentiel créatif et d'un label de qualité mondialement reconnu, les détracteurs prennent à leur compte les critiques fallacieuses de journalistes américains avides de sensationnel²⁵.

L'autrice contredit les accusations portées sur le jeu de rôle, qui provoquerait suicides et violences, du fait de l'incapacité de certains joueurs à distinguer le réel de la fiction, aurait des accointances satanistes et une orientation politique à l'extrême droite. Exemples trop rares pour être significatifs, particularités culturelles américaines, non pertinentes en France, et méconnaissance de la pratique font partie de ses arguments. Mais les protestations des rôlistes n'y feront rien : le jeu de rôle traverse une profonde crise à la fois symbolique et économique durant les années 1990.

Backstab, magazine créé dans cette décennie, publie dans son deuxième numéro une enquête de Galvin Baddeley traduite par Guillaume Delafosse sur les attaques à destination du jeu de rôle par des associations parentales et chrétiennes, avec les mêmes chefs d'accusation : satanisme, sorcellerie, incitation à la violence et au suicide. Pour lui, ces reproches s'expliquent par deux éléments : le fait qu'il s'agisse d'un passe-temps resté marginal, et le rajeunissement du public. La

²⁵ BOURDIAL, Isabelle. Qui veut la peau du JDR ? *Casus Belli*. *Chroniques d'outre monde*. *Dragon radieux*. novembre 1988, p. 2.

première réception du jeu de rôle était estudiantine, mais le « passage du magasin spécialisé au magasin de jouets » ne pouvait qu'éveiller la vigilance parentale²⁶.

Un recul économique face à de nouveaux concurrents

Cette crise est également économique. Elle témoigne d'une évolution des usages, avec notamment le glissement vers les jeux de cartes *Magic the Gathering* du géant Wizard of the Coast (qui rachète par ailleurs TSR, distributeur du jeu *D&D*, en 1997) ou le jeu vidéo, alors en plein développement²⁷. Le magazine *Backstab* témoigne de ces deux évolutions. Son 3^e numéro s'ouvre sur un éditorial pessimiste, qui souligne la concurrence perpétrée par « léjeudeucartacolexioné » [sic] :

Le phénomène est en cela comparable à la naissance du jeu de rôles. L'euphorie *Magic* a bouleversé la donne et il faudra sans doute un peu de temps pour que certains joueurs redécouvrent et fassent redécouvrir le jeu de rôles²⁸.

Dans un entretien publié dans le même numéro, Gilles Garnier, éditeur et distributeur de jeux en France, alerte sur le « contrecoup de la vague *Magic*²⁹ » sur le marché du jeu de rôle. Il explique qu'on ne vend plus que 800 à 1000 exemplaires d'un bon jeu par an, quand il en faudrait 1500 pour rentabiliser la production, et qu'il y a 5 ans, on parvenait à écouler 3000 exemplaires pour les jeux les plus importants. Dans ce contexte, Gilles Garnier souhaite inciter les joueurs et les boutiques à faire de la médiation afin de faire connaître le loisir et toucher de nouveaux publics, tandis que le directeur des éditions Descartes, Henri Balczesak, préfère, en réponse, se concentrer sur les classiques du genre, afin de regagner un public à qui il pourra ensuite proposer de nouveaux titres.

Le développement du jeu vidéo vient également brouiller les pistes, et *Backstab* couvre à ses débuts tant les sorties de jeux vidéo que celles de jeux de rôle sur table. Cependant, la massification de l'accès à Internet donne la possibilité aux rôlistes de communiquer entre eux et abolit les limites géographiques.

²⁶ BADDELEY, Galvin. Le Démon du jeu. *Backstab*. janvier 1997, n° 2, p. 18-24.

²⁷ Par exemple, Sony entre sur le marché de consoles de jeux vidéos avec le lancement de la *PlayStation* en 1994.

²⁸ BEN. Ca va paaas. *Backstab*. mai 1997, n° 3, p. 4.

²⁹ BEN. La mort des jeux de rôle en France ? *Backstab*. mai 1997, Vol. 3, p. 15.

Le renouveau du JDR (à partir des années 2000)

Le renforcement de l'indistinction des acteurs

La démocratisation du Web participatif et des dispositifs numériques à partir des années 2000 a fait évoluer le jeu de rôle, tant dans ses formes que dans sa pratique. Pour Ugo Roux, dans « Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique », les technologies de l'information et de la communication l'ont enrichi sans altérer ses caractéristiques premières : l'interactivité entre joueurs, et son indépendance par rapport à ses supports³⁰. Contrairement au jeu vidéo, le jeu de rôle a toujours pu s'affranchir d'un dispositif technique ou matériel, et n'exister qu'à travers l'échange entre plusieurs personnes. Cependant, les ressources numériques permettent d'enrichir ou de fluidifier l'expérience de jeu : musiques, aides de jeux, applications de lancers de dés, etc. L'enquête d'Ugo Roux montre que 80 % des joueurs utilisent des dispositifs numériques lors de leurs parties. Le développement des réseaux sociaux et logiciels de communication a également amené à « une redéfinition des frontières spatiales et temporelles du jeu de rôle de table³¹ », puisqu'il est aujourd'hui possible de jouer à distance, en utilisant micro voire webcam, et de retrouver des modalités de jeu proches de celles existantes sur table.

L'élargissement des possibilités des communications a également permis de cristalliser un état de fait déjà présent aux débuts du jeu de rôle : l'indistinction entre lecteurs, auteurs, joueurs et scripteurs³². Du fait de son essence collaborative, il est parfois difficile d'associer un jeu de rôle à un ou plusieurs noms de créateurs. L'auteur de jeu de rôle, quand il se revendique comme tel, a un rôle de démiurge, créateur de monde et de système ludique, mais son objectif reste que le jeu puisse être joué³³. En somme, il doit accepter que sa création lui échappe, soit transformée et adaptée en fonction du public et des circonstances. Ainsi, une partie de jeu de rôle a « plusieurs instances de création³⁴ » : l'auteur primaire (celui qui a créé le jeu), le

³⁰ ROUX, Ugo. Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique. *Sciences du jeu* [en ligne]. Octobre 2016, n° 6. [Consulté le 29 mars 2019]. DOI 10.4000/sdj.741.

³¹ *Ibid.*

³² PÉRIER, Isabelle. Lecteurs, joueurs, scripteurs, auteurs : comment relativiser certaines notions. *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne]. Janvier 2017, n° 10. [Consulté le 18 novembre 2019]. DOI 10.4000/rfsic.2857.

³³ RICHARD-DAVOUST, Anne. Comment penser la notion d'auteur dans le cadre d'un jeu de rôle ? Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Classiques Garnier, 6 mars 2019, p. 281. [Consulté le 17 janvier 2020]. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0277.

³⁴ *Ibid.*, p. 290.

maître de jeu (qui a conçu les « éléments forts de la partie ») et les joueurs (dans leur conception des personnages, les choix d'action, leurs interventions sur l'univers). Certains jeux l'assument totalement, à l'instar d'*Itras By*, qui, dans son avertissement liminaire, incite les joueurs à se réapproprier le livre par un acte fort, la rature :

Y a-t-il vraiment de la place pour vos idées dans notre jolie petite toile d'araignée bien tisée ? « Carrément ! » [...] Vous n'avez besoin que de ce livre et d'un marqueur noir de taille moyenne (de préférence qui ne traversera pas le papier). Lisez le chapitre qui parle de la ville. Trouvez un ou deux paragraphes que vous n'aimez pas. Barrez-les d'une grosse croix noire. [...]

PS : Si vous empruntez ce livre à quelqu'un, utilisez plutôt un crayon à papier³⁵.

Depuis les débuts du jeu de rôle, auteurs, éditeurs, maîtres de jeux, joueurs, ces catégories se rencontrent et communiquent régulièrement lors des conventions, de rencontres en boutique ou en institution, forums et salons de discussion en ligne. « Le modèle collaboratif du jeu de rôle se caractérise surtout par l'importance des liens entre les équipes éditoriales officielles et les fans ³⁶», explique Isabelle Périer, en citant notamment l'exemple du club de jeu de rôle du centre ludique de Boulogne-Billancourt (CLuBB), assez connu pour être occasionnellement fréquenté par des éditeurs. Pour alimenter leur pratique, les joueurs sont amenés à produire du contenu, qui peut être repris par l'éditeur : la notion d'auctorialité est floue dans le domaine.

Une nouvelle caisse de résonance pour l'offre indépendante

Or, le « jeu de rôle amateur³⁷ » a explosé sur Internet, avec une importante production de jeux pensés hors des contraintes éditoriales, qu'ils soient dérivés de licences populaires ou créés de toutes pièces³⁸. Il est accompagné par la publication de systèmes de jeu sous licence libre, ce qui permet à toute personne de les réutiliser. Ces jeux indépendants sont parcourus par plusieurs tendances sans que ces dernières

³⁵ GLAEVER, Ole Peder et GUDMUNDSEN, Martin Bull. *Itras By*. 2d sans faces. Italie : 2d sans faces, 2018. ISBN 978-2-940429-03-5.

³⁶ PÉRIER, Isabelle. Lecteurs, joueurs, scripteurs, auteurs : comment relativiser certaines notions. *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne]. Janvier 2017, n° 10. [Consulté le 18 novembre 2019]. DOI 10.4000/rfsic.2857.

³⁷ LABOREY, Thomas et DENEUVILLE, Fabien. L'histoire du jeu de rôle, une histoire d'indépendance. Dans : *Centre Ludique de Boulogne-Billancourt* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://centreludique-bb.fr/accueil/conservatoire/l-histoire-du-jeu-de-role-une-histoire-d-independance>.

³⁸ Le terme lui-même fait débat, et encore aujourd'hui coexistent les notions de jeu indépendant, amateur ou alternatif.

ne les résumant : des titres plus courts, moins d'effets de gamme et, plus récemment, une vogue de jeux sans maître de jeu ou à narration partagée³⁹. De nouveaux titres, souvent passés par financement participatif, élargissent les possibilités et adaptent de nouvelles licences. Parallèlement se développe une offre de jeux calquant les mécaniques et principes des jeux de rôle plus anciens, classés dans la catégorie *Old School Revival* (OSR). *Jeu de rôle magazine* propose un dossier sur ce type de jeux en 2012 :

Le jeu de rôle n'échappe pas aux mouvements généraux et, de la même manière que se développe le goût pour le *vintage*, ou plus spécifiquement le *rétro-gaming* pour le jeu vidéo, c'est-à-dire la volonté de jouer de nouveau aux jeux d'arcade d'autrefois, le jeu de rôle connaît lui aussi un mouvement similaire, qualifié d'« *Old School* », qui se base la plupart du temps sur des jeux de rôle appelés « rétroclones », censés reproduire au mieux le jeu des origines⁴⁰.

En bref, le jeu de rôle diversifie ses propositions et se dynamise, et autant le jeu vidéo avait grignoté des parts de marché dans les années 1990, autant il semble avoir souffert durant la décennie 2010 de la résurrection du jeu sur table :

En 2010 [...] malgré la sortie inespérée de *Fallout : New Vegas*, il était difficile d'oublier que le jeu de rôle sur ordinateur (CRPG) vivait une lente agonie depuis une décennie. À l'âge d'or des années 1990 avait succédé un véritable trou noir, déclenché par la mort des grands studios de rôlistes au tournant du siècle. Un nouveau type de jeu de rôle abâtardi, pensé pour les scènes d'action sur consoles, s'était imposé — mais même lui était moribond⁴¹.

Or, face à une offre aussi pléthorique, produit d'une histoire contrastée, le novice comme l'institution peuvent se sentir démunis, *a fortiori* quand cette dernière doit se confronter aux particularités de son modèle économique.

MODELE ECONOMIQUE

En 2007, pour Olivier Caïra, le jeu de rôle avait un poids trop négligeable par rapport aux autres industries de loisir, pour devenir la cible des différents groupes de pression⁴². La situation semble avoir changé aujourd'hui, avec une présence plus importante du jeu de rôle sur la scène médiatique. Mais bien que le jeu de rôle sur

³⁹ Les jeux relevant de ce type sont recensés sur le blog de Matthieu Bé, *C'est pas du Jeu De Rôle* [en ligne]. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.cestpasdujdr.fr/>.

⁴⁰ HUNEAU, Denis. Le mouvement "old school" : à la recherche du temps perdu du jeu de rôle contemporain. *Jeu de rôle magazine*. septembre 2012, n° 19, p. 1-9.

⁴¹ IZUAL. Jeux de rôle : au-delà du brouillard. *Canard PC* [en ligne]. 17 janvier 2020, n° 403. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.canardpc.com/403/jeux-de-role-au-dela-du-brouillard>.

⁴² CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle: les forges de la fiction*. Paris, France : CNRS Éd., 2007. ISBN 978-2-271-06497-4, p. 42.

table soit assez important pour faire l'objet, en 2020, d'un direct sur la chaîne Twitch du Figaro, il n'en connaît pas moins des processus de financement fragiles.

Financer l'aventure : modes de production du jeu

Notion de gamme et évolution du coût de production

Un jeu de rôle distribué par un éditeur se vend généralement par gamme : il publie d'abord un livre de base, comportant une présentation de l'univers fictionnel du jeu et de son système, suivi d'une série de livres additionnels. Ces suppléments peuvent être de plusieurs types : des écrans pour le MJ (paravents permettant au MJ de dissimuler notes et jets de dés tout en pouvant vérifier les règles essentielles du jeu), des bestiaires développant les créatures que les personnages vont rencontrer dans leurs aventures, des catalogues d'objets, armes, artefacts, des descriptions géographiques, des fresques dynastiques ou mythologiques, des monographies de clans ou encore des scénarios à faire jouer⁴³. Outre que le jeu de rôle ne peut compter sur l'effet de masse par rapport à l'édition traditionnelle, il y a souvent une réelle déperdition entre l'achat du livre de base et de ses suppléments : « À titre de référence, on compte qu'un supplément se vendra en moyenne à un nombre d'exemplaires moitié de celui du livre de base⁴⁴. » Il faut également avoir en tête que pour une table de 5 ou 6 personnes, seul le maître de jeu a vraiment besoin de posséder un exemplaire du livre :

En outre, selon la distinction effectuée dans notre définition entre produit et activité, le JDR est structurellement mal adapté à ce modèle d'achat sur étagère. Un jeu acheté par une personne en fait jouer en moyenne 5 ou 6 qui ne l'achèteront que par affection pour le produit ou par goût de la collection. Et, si le jeu est assez intuitif, ces personnes pourront à leur tour faire jouer sans jamais rien acheter⁴⁵.

Face à cela, les éditeurs ont développé plusieurs stratégies : développer des éditions de luxe d'un même livre, afin d'augmenter leur marge⁴⁶ ou tenter de créer un effet de dépendance en ne donnant pas toutes les clés dès les premiers ouvrages et en

⁴³ Ces différentes catégories proviennent de CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle: les forges de la fiction*. Paris, France : CNRS Éd., 2007. ISBN 978-2-271-06497-4.

⁴⁴ Observatoire économique du jeu de rôle. Dans : *Imaginez.net* [en ligne]. 2005. [Consulté le 18 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/economie/p_economie.htm. Imaginez-net est un « collectif bénévole de recherche et de réflexion sur l'imaginaire populaire ».

⁴⁵ *Ibid.*

⁴⁶ CLÉMENT, Julien. Le JDR, c'était moins cher aaaaavant ? *Diédent*. janvier 2012, n° 4, p. 34-38.

multipliant les suppléments⁴⁷. Cette stratégie, fréquente dans les années 1990, engendre un coût d'entrée important pour un néophyte, et limite techniquement tous les achats au seul MJ. Le système de gammes représente de fait un exercice complexe d'équilibriste, puisqu'il s'agit de développer cette dernière tant qu'il y a une demande suffisamment importante, jusqu'à atteindre un point de non-retour (l'entrée dans le jeu devient trop difficile et coûteuse, où le système a trop vieilli) et devoir lancer une nouvelle mouture, capable d'attirer de nouveaux publics sans perdre les précédents. C'est pourquoi les jeux de rôle de référence ont plusieurs versions sorties successivement : *D&D* en est, par exemple, à sa 5^e édition.

Parallèlement, l'évolution des techniques d'impression a diminué les coûts de production. En janvier 2012, le magazine *Diódent* mène une enquête sur l'évolution du prix à l'achat d'un livre de JDR. Ne bénéficiant pas de base de données recensant les prix des différents titres, l'auteur se base sur les catalogues insérés dans les anciens numéros de journaux spécialisés, en remontant de 5 en 5 ans. En prenant en compte l'inflation, il calcule le prix moyen d'une page A4 de jeu de rôle en 1986, 1991, 1996, 2001, 2006 et 2011. Or, le prix par page a été divisé par deux entre ces deux dates, puisqu'on passe de 1,27 FF (équivalent de 0,31 € en prenant en compte l'inflation) en 1986 à 0,14 € en 2011⁴⁸. Le tournant, à la fois en termes de présentation formelle et de prix, a lieu à partir de 1996. Pour Julien Clément, c'est la conséquence de la loi sur le prix unique du livre, qui comprend une TVA à un taux réduit de 5,5 % effective depuis 1989.

En quête de subventions

Le jeu de rôle ne bénéficie pas de centre national, et la Fédération française de Jeu de Rôle (FFJdR) n'attribue pas de financement. Il s'agit donc, pour une production éditoriale qui a eu l'habitude de se penser en vase clos, de réussir à apprivoiser les codes du marché du livre qui, lui, bénéficie depuis des décennies d'un soutien institutionnel. Dans le même numéro de *Diódent*, Sanne Stijve détaille les difficultés à monter un dossier pour le Centre National du Livre :

Il est vrai que ces conseils suivent, pour l'attribution de leurs aides, des « règlements d'intervention » assez pointus, ce qui rend la formulation des demandes d'autant plus complexe. Les sollicitations répétées que *Le Grimoire*

⁴⁷ Observatoire économique du jeu de rôle. Dans : *Imaginez.net* [en ligne]. 2005. [Consulté le 18 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/economie/p_economie.htm.

⁴⁸ CLÉMENT, Julien. Le JDR, c'était moins cher aaaaavant ? *Diódent*. janvier 2012, n° 4, p. 34-38.

a adressées au CNL [...] ont toutes essuyé un refus pour le moment. À notre connaissance, personne n'a sollicité le ministère de l'Éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative, bien que celui-ci pourrait être une source d'aide pour le JDR⁴⁹.

Dans le même article, le président de la FFJdR en 2012, Thomas Laborey, encourage les demandeurs à passer par eux pour préparer le dossier : « Si vous n'êtes pas familiers des échanges écrits et oraux avec les pouvoirs publics (ne croyez pas que vous saurez l'improviser !), demandez à la Fédé de polir votre discours ou de le porter pour vous⁵⁰. » Il ressort de l'article que les rares subventions obtenues viennent surtout des mairies, à condition d'avoir le statut d'association loi 1901, de détenir les bons savoir-être et « d'acquérir une visibilité au niveau local⁵¹ », en participant aux forums des associations et en s'associant à différentes structures, notamment les bibliothèques et ludothèques. Dans le cas des associations étudiantes, le magazine conseille de viser les universités. Les subventions obtenues restent modestes, entre quelques centaines et moins d'un millier d'euros. L'article cite enfin le cas particulier du parc préhistorique de Tarascon sur Ariège, géré par le Service d'exploitation des sites touristiques de l'Ariège. Lors de la souscription de *Würm*, jeu de rôle permettant d'incarner hommes de Cro-Magnon et Néanderthaliens pendant une ère glaciaire, le parc a acquis 50 exemplaires, « sorte de soutien public à ce jeu⁵² ». Cependant, la recherche de subvention a cédé le pas à d'autres modes de financement, facilités par le développement des réseaux sociaux.

L'essor du financement participatif

Depuis 2011, les éditeurs ont de plus en plus recours au financement participatif. *Jeu de rôle magazine* a publié en 2018 un état des lieux de cette pratique. Après un début timide (5 projets ont rassemblé 6000 € en 2011), le financement participatif connaît un tournant en 2015, avec une augmentation significative des utilisateurs, et l'arrivée de nombreux éditeurs. 25 projets sont financés, pour 1,3 million d'euros générés⁵³. Le projet qui a rassemblé le plus de fonds est celui de traduction d'une licence phare : la 7^e édition de *L'Appel de Cthulhu* rassemble plus

⁴⁹ STIJVE, Sanne. JDR & subventions. *Di6dent*. janvier 2012, n° 4, p. 46.

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ *Ibid.*, p. 47.

⁵² *Ibid.*, p. 49.

⁵³ TAUZIN, Nicolas. Etat des lieux du financement participatif. *Jeu de rôle magazine*. mars 2018, n° 41, p. 19.

de 3700 contributions pour 400 000 € de financement⁵⁴. Cependant, à partir de 2018, ce modèle connaît un infléchissement :

En premier lieu, le montant récolté en 2018 est largement en recul par rapport à 2017 : 1 375 526 € (-22 %). Pourtant, le nombre de projets de JDR a proportionnellement augmenté avec quarante-cinq projets contre trente-sept en 2017 (+ 21 %). Ensuite, la part de marché que représente le TOP 5 de 2018 est en baisse avec 42 % (-10 % par rapport à 2017⁵⁵).

S'agit-il d'un effet de lissage, sachant que le marché n'augmente plus, contrairement au nombre de projets ? Face à l'importance de l'écart, Nicolas Tausin mentionne plusieurs facteurs explicatifs. D'une part, de nombreuses « licences prestigieuses vieilles d'au moins vingt ans » ont fait les succès de ce type de financement : « chaque projet a récolté plus de 90 000 euros pour un total dépassant 2,5 M€⁵⁶ ». Leur ancienneté leur confère un public large, et l'effet nostalgie peut inciter à la dépense. Or on peut se demander si ce mode de financement est toujours pertinent pour les plus grandes licences sur le marché, qui ne représentent pas un risque éditorial important. Un deuxième facteur soulevé par Nicolas Tausin est le retard presque « chronique » des projets, même pour des ouvrages qui ont réuni beaucoup d'argent. Enfin, l'annulation de projets en cours de campagne, les frais supplémentaires, le retard voire l'absence des contreparties promises et enfin les querelles juridiques sur la traduction et distribution en France de licences américaines a entamé la confiance des souscripteurs. Ainsi Morgane, éditrice indépendante, souligne plusieurs effets pervers du financement participatif, de l'absence de prise de risque de la part des éditeurs à leur dépendance envers les modes du public, en passant par une hiérarchisation du consommateur et un encouragement au consumérisme, à cause du système de contreparties⁵⁷. Dans son billet de blog comme dans l'article de Nicolas Touzin apparaît l'idée que ce mode de financement ne devrait pas être dominé par les grosses boîtes, mais pourrait servir à défendre et faire connaître des propositions indépendantes qui n'auraient pu se financer sans cela.

⁵⁴ *Ibid.*

⁵⁵ TAUZIN, Nicolas. Le Financement participatif en 2018. *Jeu de rôle magazine*. mars 2019, n° 45, p. 27.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 28.

⁵⁷ MORGANE. Pourquoi le crowdfunding m'emmerde un peu. Dans : *Rose des Vents* [en ligne]. 6 mars 2015. [Consulté le 19 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.rosedesventseditions.com/pourquoi-le-crowdfunding-memmerde-un-peu/>.

Une micro-industrie à l'ère numérique

Structuration du marché du jeu de rôle

En un demi-siècle, l'industrie du JDR a subi des vagues successives de concentration et de déconcentration. Une page du site *Le Thiase* retrace ce phénomène de 1997 à 2017⁵⁸. De 1997 à 2005, à la fin de l'âge d'or et au début de la crise symbolique et économique du jeu de rôle, le marché est dominé par 6 éditeurs, qui se partagent plus de 90 % des sorties en 1999 : Multisim, Descartes, Asmodee-Siroz et Hexagonal, Oriflam et Halloween. En 2005, ces mêmes éditeurs n'assurent plus que 25 % des sorties. Parallèlement, la production se diversifie : « plus de 40 % des sorties [...] sont le fait de “petits” éditeurs en 2005-2006 ». Entre 2005 et 2010, le marché se recompose avec la « montée en puissance » de nouveaux éditeurs et la disparition des grands acteurs de la période précédente. S'ensuit un phénomène de concentration, moins prononcé que dans les années 1990 : « En 2009-2010, près de 90 % des sorties sont le fait de 12 acteurs principaux⁵⁹. » Entre 2010 et 2017, les titres issus de petits éditeurs gagnent ce nouveau des parts de marché :

Depuis 2013 les labels les plus récents s'affirment (Batro games, Chibi, 500 nuances de Geeks, JDR éditions, etc.), grignotant des parts relatives à ceux qui restent leaders en volume de sorties (*Black Book* et *XII singes*). En 2017, comme en 2005, on observe que plus de 40 % des sorties sont le fait de « petits » éditeurs (moins de 10 titres au catalogue dans moins de 3 gammes⁶⁰).

Le Thiase fait également remarquer l'accroissement de publications à l'année, avec 200 titres en 2017. En 2018, le même site distribue le champ du jeu de rôle entre les éditeurs leaders (*Black Book*, *Edge*, *XII singes*, *Sans détour*), 3 grands groupes éditoriaux qui font une incursion sur le marché du jeu de rôle (*Hachett*, *Ankama*, 404 éditions), les éditeurs majeurs, qui existent depuis longtemps (*John Doe*, 500 nuances de geek, *Arkhané Asylum*, *2d sans face*, *Le Grimoire*, etc.), les micro-éditeurs (*Troisième œil*, *La Loutre rôliste*, *Département des sombres projets*, *Lapin marteau*) et les auto-édités (*Yggdrasil*, *Terres étranges*, etc.).

⁵⁸ PASCAL, J. Infographie JDR : sorties éditoriales 1997-2017. Dans : *Le Thiase* [en ligne]. 18 septembre 2018. [Consulté le 19 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.le-thiase.fr/jeuxderole/infographie-jdr-sorties-editoriales-1997-2017/>. Tous les chiffres de ce paragraphe proviennent de cette étude.

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ *Ibid.*

Micro-éditeurs, auto-édités : un circuit particulier

Les jeux portés par des micro-éditeurs, ou auto-édités représentent donc une part non négligeable de la production. Selon Jérôme Bianquis, les distinguer d'un jeu professionnel et n'est plus aussi aisé qu'auparavant : « La diffusion de documents PDF, parfois payants, les systèmes d'impression à la demande, l'auto-édition et les publications financées par souscription viennent brouiller les pistes⁶¹. » Face à cette difficulté, le *Grog* distingue le jeu amateur du professionnel selon ce critère : « un jeu est professionnel si quelqu'un en a tiré un profit quelconque. » Le jeu amateur est donc soit gratuit, soit distribué à prix coûtant. Ce choix de classification a des répercussions directes, puisque le créateur d'un jeu amateur peut rédiger la notice de celui-ci tandis que c'est impossible pour un éditeur professionnel, jugé de parti pris. Les jeux amateurs sont également décrits par unités et non par gammes, et ne peuvent être évalués par les utilisateurs. Aujourd'hui, le jeu amateur compte 518 notices sur le site, et 31 de ses auteurs bénéficient d'une fiche biographique⁶².

Plusieurs pistes d'évolution ressortent du développement de l'offre de jeux à l'ère numérique, dont le passage d'une logique de produit à une logique de service. Il est plus aisé aujourd'hui d'accéder à du contenu en ligne, des scans d'anciens jeux qui circulent aux propositions de PDF en ligne et d'impression à la demande. Pour survivre dans cette métamorphose du marché, les auteurs et éditeurs ont plusieurs stratégies. Certains éditeurs incitent à l'achat du livre papier, même quand le PDF existe, tandis que d'autres vont se concentrer sur le jeu de rôle comme performance, et proposer du jeu dans des espaces publics ou privés, moyennant rétribution⁶³. C'est de cette façon que certains auteurs défendent leur jeu auto-édité, à l'instar de Johan Scipion qui propose des parties de son jeu *Sombre*, et qui donne ses conditions sur son site Web, à la rubrique « Inviter l'auteur » : « *Sombre* n'est pas un hobby, c'est mon métier. Lorsque je le mène, je bosse. Or je suis comme vous, attentif à mes conditions de travail⁶⁴. » Les interventions en ludothèque sont rémunérées, et les

⁶¹ BIANQUIS, Jérôme. Comment conserver le JdR et la mémoire du JdR. Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* [en ligne]. Paris : Classiques Garnier, 6 mars 2019, p. 307-321. [Consulté le 19 janvier 2020]. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0307.

⁶² Statistiques. Dans : *Guide du Rôliste Galactique* [en ligne]. 19 janvier 2020. [Consulté le 19 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.legrog.org/grog/statistiques>.

⁶³ Observatoire économique du jeu de rôle. Dans : *Imaginez.net* [en ligne]. 2005. [Consulté le 18 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/economie/p_economie.htm.

⁶⁴ SCIPION, Johan. [guide] Inviter Johan Scipion. Dans : *Sombre - Terres étranges* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.terresetranges.net/forums/viewtopic.php?pid=6573#p6573>.

bibliothèques ou médiathèques accueillant l'animation doivent acquérir l'ouvrage pour enrichir leur fonds. L'auteur promet donc son œuvre, et a fait un métier du travail de médiation et d'animation autour d'elle. L'évolution de ce modèle est cependant corrélée à une légitimation et une reconnaissance du jeu de rôle auprès des institutions.

Existe-t-il une exception française du jeu de rôle ?

Le 10^e art

La légitimité culturelle du jeu de rôle est un débat ancien. En février 1997, *Casus Belli* publie un « Manifeste pour le 10^e art » qui s'ouvre sur ces mots :

Nous pouvons nous demander pourquoi après quinze ans [...] l'ensemble de notre milieu est si mal connu, si peu développé et même rabaissé par l'ensemble des médias de masse. En dépassant les querelles internes et les petites économies, on peut chercher un élément de réponse dans le manque cruel d'une intelligence de l'activité, un vide dans l'analyse à la fois par les acteurs économiques et les utilisateurs⁶⁵.

Plusieurs arguments sont donnés pour une défense et illustration du jeu de rôle. Le jeu de rôle est un art collaboratif qui renouvelle l'art de raconter les histoires et de concevoir la narration. De plus, et c'est pourquoi il fait peur selon les auteurs de l'article, il est « innovant » et « échappe à une consommation passive du loisir⁶⁶ ». L'arrivée du jeu de rôle dans des institutions comme la bibliothèque ou la ludothèque témoigne aujourd'hui d'une meilleure considération de ce loisir, mais la question de son statut artistique n'est pas réglée. Thomas Munier explore ses différentes interprétations dans *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* : si l'auteur de jeu de rôle est-il un artiste, qu'en est-il des joueurs ? Le support matériel d'un jeu est-il une œuvre d'art, ou ce statut concerne-t-il plutôt les parties de jeu ? Quid de l'enregistrement d'une partie ? La question qui les recoupe toutes est : « l'art est-il soluble dans le jeu⁶⁷ ? » Cependant, si le jeu partage avec l'art le fait d'être sa propre fin, Thomas Munier montre que son statut artistique est « une affaire d'époque, et d'opinion publique⁶⁸ », et dépend de la volonté de la communauté ou d'une instance de la revendiquer comme telle.

⁶⁵ ADAMIAK, Stéphane et WEIL, Frédéric. Manifeste pour le 10^e art. *Casus Belli*. février 1997, n° 102, p. 80.

⁶⁶ *Ibid.*

⁶⁷ MUNIER, Thomas. Le jeu de rôle est-il le dixième art ? Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* [en ligne]. Paris : Classiques Garnier, 6 mars 2019, p. 293-304. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0293.

⁶⁸ *Ibid.*

Part du jeu de rôle francophone dans la production

Art ou loisir, le jeu de rôle est, dans tous les cas, un produit culturel. Dans ce cadre, on peut se demander s'il existe une exception française du jeu de rôle. La réception française du jeu de rôle a ses particularités, avec une offre qui se développe dès le début des années 1980. En 1997, dans « La mort du jeu de rôles en France ? », déjà cité, Gilles Garnier incite à éditer davantage de jeux français, en prenant pour comparaison le secteur éditorial : « c'est comme si Gallimard n'éditait que des auteurs américains⁶⁹ ». La formulation choisie, « Halte à la culture McDo ! Nous voulons du neuf⁷⁰ », associe la production outre-Atlantique à une restauration rapide de faible qualité. La page de statistiques du *Guide du rôliste intergalactique* (Le Grog) permet un regard englobant sur la production de jeu de rôle depuis ses origines, en proposant 1390 gammes pour 14 208 ouvrages. Sur ce site participatif avec modération des contenus, la production anglophone était majoritaire (70 % du total) et la production francophone atteignait 26 % lors de la publication de Jérôme Bianquis dans *Le jeu de rôle sur table : un laboratoire de la fiction*⁷¹. Les lignes ont légèrement bougé aujourd'hui, puisque les titres anglophones représentent 9547 (67 %) des notices pour 4183 (29 %) de titres francophones⁷².

Le cas particulier français

Il faut dire que la législation française a offert un cadre particulier de développement du jeu de rôle. Les jeux ont d'abord été le plus souvent commercialisés sous la forme de boîtes, à l'image de la mythique boîte rouge du premier *D&D*, aujourd'hui vendue à prix d'or sur le marché de l'occasion. Mais en France, le format livre, plus avantageux avec sa TVA réduite, a rapidement pris le pas. Les jeux de rôle se dotent parfois d'un ISBN, et en tant que produits imprimés, sont soumis au dépôt légal. Cependant, nombreux sont les éditeurs de jeux à ignorer une part des codes de l'édition traditionnelle, et les produits ne sont pas toujours dotés d'un ISBN ou ne sont pas envoyés à la BnF. Cette ignorance, couplée au recours à l'impression à la demande ou à des imprimeurs étrangers, fait qu'une

⁶⁹ BEN. La mort des jeux de rôle en France ? *Backstab*, mai 1997, Vol. 3, p. 15.

⁷⁰ *Ibid.*

⁷¹ BIANQUIS, Jérôme. Comment conserver le JdR et la mémoire du JdR L'encylopédisme dans les jeux de rôle et les difficultés du classement. Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* [en ligne]. Paris : Classiques Garnier, 6 mars 2019, p. 307.

⁷² Statistiques. Dans : *Guide du Rôliste Galactique* [en ligne]. 19 janvier 2020. [Consulté le 19 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.legrog.org/grog/statistiques>.

grande part de la production échappe aujourd'hui à la collecte. En ce sens, le jeu de rôle en France a un statut ambigu, car il emprunte la voie du livre tant d'un point de vue législatif que dans ses modes de production, tout en bénéficiant de distributeurs à part et en créant ses propres circuits de financement, à l'écart de toute institutionnalisation. Cela contribue à l'obscurité de ce domaine, car, comme pour le jeu de société en général, aucune instance ne centralise les chiffres de vente, et il s'agit donc de travailler à partir de la presse spécialisée et des boutiques ou éditeurs acceptant de révéler leurs chiffres d'affaires.

À ce titre, le jeu de rôle en France a développé d'importantes particularités, mais son positionnement à part dans le champ culturel fait qu'il ne bénéficie ni des cadres ni des subventions dont bénéficie la littérature, la radio, le cinéma, etc. La grande liberté des créateurs et des joueurs, en termes de thèmes, de styles et de manière d'écrire, est régulièrement revendiquée⁷³, au point que les passionnés peuvent craindre une récupération du jeu de rôle ou un lissage de ses thématiques suite à sa plus large diffusion. C'est en connaissance de ce contexte que les professionnels des bibliothèques peuvent se saisir de cette forme hybride, qui par bien des aspects, se rattache à la forme livre.

UNE FORME A MI-CHEMIN ENTRE LE LIVRE ET LE JEU

Dans sa manifestation physique, le jeu de rôle est une forme hybride, à mi-chemin entre livre et jeu. Lors de sa mise en jeu, il se définit d'abord par son contrat ludique, mais touche également à la performance (les parties de jeux filmées en direct rencontrent un récent succès sur les plateformes de *streaming*). Dans cette dernière sous-partie, je développerai les rapports du jeu de rôle à la forme livre, et à la forme jeu : à la lumière de ces éléments, peut-on déterminer qui, du bibliothécaire ou du ludothécaire peut se saisir du jeu de rôle ?

Le rapport à l'écrit et à l'image dans le jeu de rôle

Le jeu de rôle s'est développé en parallèle de l'émergence d'une culture populaire « geek », et s'inspire tant de la paralittérature que de genres du cinéma à grand spectacle. Ainsi le magazine *Runes* inaugure-t-il une rubrique intitulée « La

⁷³ ADAMIAK, Stéphane et WEIL, Frédéric. Manifeste pour le 10e art. *Casus Belli*. février 1997, n° 102, p. 80.

souris de la bibliothèque » en 1983, présentant la « littérature romanesque » comme un « véritable réservoir d'inspiration⁷⁴ » pour les joueurs comme pour les metteurs en scène. La rubrique « Inspiration...s » de *Casus Belli*, créée la même année, se félicite de la fortune de la science-fiction et du fantastique chez les éditeurs tout proposant d'utiliser les œuvres de divertissement comme réservoir pour la création⁷⁵. Cette rubrique proposera des points thématiques sur la littérature (romans, bandes dessinées) ou le cinéma. Pour reprendre la définition de Marc Angenot, la paralittérature représente « l'ensemble des modes d'expression langagière à caractère lyrique ou narratif que des raisons idéologiques et sociologiques maintiennent en marge de la culture lettrée⁷⁶ ». Le jeu de rôle est donc un loisir qui se construit en dehors d'une culture instituée, un peu sur le même modèle des magazines *pulp*, bon marché, sans légitimité culturelle, et où ont commencé de grands noms de l'imaginaire.

Le livre de jeu de rôle est dans la majorité des cas le fruit d'un travail d'équipe. Pour désigner sa matérialité, ses illustrations, ses cartes, sa mise en page, Isabelle Périer parle d'un « arsenal polytextuel et polypictural⁷⁷ » :

Les livres de base de JDR sont des agrégats de textes et d'images particulièrement hétérogènes : descriptions, explications, formules mathématiques, tableaux chiffrés, narrations, portraits, conseils, mais aussi illustrations de paysages, de portraits, de scènes, schémas, cartes, plans⁷⁸...

La proposition d'un tel objet va donc au-delà d'un livre de règles ou mode d'emploi d'un jeu, simplement destiné à transmettre les et nombre de rôlistes achètent ce support par simple plaisir de lecture. En ce sens, ce livre n'est pas pour l'autrice un simple manuel, mais également un « support de rêverie ». Il peut également fournir une source d'inspiration, et c'est pourquoi la start-up *Studio Infinite* propose des ateliers d'écriture invitant à s'inspirer du jeu de rôle pour enrichir et développer ses techniques d'écriture⁷⁹. Par exemple, un atelier au Labo de l'édition (Paris, 5^e arrondissement) et animé par l'auteur-illustrateur de BD Guillaume Delacour invitait, le 7 mars 2018, à utiliser le hasard dans l'élaboration d'un texte. Afin de

⁷⁴ BALCZESAK, Dominique. La souris de la bibliothèque. *Runes*. janvier 1983, n° 1, p. 28-32.

⁷⁵ ANONYME. Inspiration...s. *Casus Belli*. avril 1983, n° 14, p. 6.

⁷⁶ ANGENOT, Marc. Qu'est-ce que la paralittérature ? *Études littéraires* [en ligne]. 1974, Vol. 7, n° 1, p. 9-22. [Consulté le 15 janvier 2020]. DOI <https://doi.org/10.7202/500305ar>.

⁷⁷ PÉRIER, Isabelle. Le livre de base de jeu de rôle. Du mode d'emploi au support de rêverie. Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Classiques Garnier, 6 mars 2019, p. 247. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0247.

⁷⁸ *Ibid.*

⁷⁹ Entretien avec Caroline Viphakone, fondatrice du Studio Infinite, 11/03/19. Les ateliers ont lieu en médiathèques, bars dédiés à la culture geek, librairies spécialisées dans l'imaginaire.

gérer la table en direct, le MJ dispose de tables de rencontres aléatoires, d'élaboration de lieux, de noms, de personnages : l'écrivain peut se saisir de ces outils pour nourrir son travail.

De plus, la situation a évolué depuis les mots de Didier Guiserix en 1997, qui décrivait la culture rôliste comme ayant « suscité bien des vocations d'écrivain, de metteur en scène, remisées au profit d'études ou de carrières plus terre à terre, et qui trouvent dans le jeu de rôle l'occasion de continuer à s'exprimer⁸⁰ ». Une étude serait à faire sur les phénomènes de sociabilité impliqués par le jeu de rôle, car, du fait de son coût d'entrée et qu'il s'agisse d'un univers de passionnés, le réseau rôliste a ses formes de connivences.

Le cas des livres dont vous êtes le héros et autres *escape book*

Dans les formes que le jeu de rôle a inspirées, il en est une qui mérite qu'on s'y arrête un instant : il s'agit des *Livres dont vous êtes le héros*. L'appellation française de ces ouvrages est une marque déposée par l'éditeur Gallimard, qui a publié de nombreux titres du genre dans les années 1980. Dans le n° 300 de *La Revue des livres pour enfants*, un article de David Peyron revient sur ces ouvrages renfermant « des histoires interactives et non linéaires dans leur déroulement, une mécanique ludique qui implique un engagement des lecteurs et une individualisation de l'expérience » (p. 83) Les livres interactifs n'ont pas attendu l'invention de *D&D* pour exister, et l'auteur cite l'exemple des *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, nécessitant déjà l'action d'un lecteur. Cependant, les *Livres dont vous êtes le héros* sont directement issus de la culture rôliste et de l'imaginaire qu'elle a contribué à faire circuler. Ainsi, les créateurs du genre, Steve Jackson et Ian Livingstone, sont des passionnés de jeu de rôle, et la série des livres « *Endless Quest* » était publiée chez TSR, éditeur de *D&D*.

Ceux-ci ont suivi un développement proche du jeu de rôle sur table, avec un âge d'or dans les années 1980 qui en font aujourd'hui un objet chargé de nostalgie, et un regain d'intérêt ces dernières années. D'autres livres inspirés de la vogue des *escape game*, jeux interactifs grandeur nature où les joueurs doivent résoudre des énigmes pour sortir d'une pièce sont aujourd'hui commercialisés. Certains

⁸⁰ GUISERIX, Didier et BARTHÉLEMY, Rolland. *Le livre des jeux de rôle*. Paris, France : Bornemann, 1997. ISBN 978-2-85182-571-1, p. 54.

reprennent la richesse picturale et textuelle du jeu de rôle, d'autres sont plus épurés. Permettant un rapport ludique à la lecture, ils peuvent en outre être support de médiation. La collection « Escape ! » de Glénat, « collection de livres-énigmes à la croisée des *Escape Games* et des *Livres dont vous êtes le héros* » à un ouvrage élaboré en partenariat avec le Muséum d'Histoire naturelle, à destination du jeune public, *Mission paléontologie : enquête à la galerie*⁸¹. Ce format de livre, basé sur l'exploration active d'un lieu, se prête bien à un propos muséal, et peut être utilisé à profit par les institutions culturelles.

En conclusion de cette partie définitoire et historique, il apparaît qu'il reste difficile de circonscrire le jeu de rôle. Pour citer Antoine Dauphragne, celui-ci se caractérise d'abord par « une logique de jeu qui transcende les supports⁸² », et entretiendra des connexions avec les différents éléments du champ culturel et social. Majoritairement représenté et commercialisé sous forme de livre, il se réalise pleinement en tant que jeu interactif et collaboratif. C'est à la lumière de son histoire et de ses évolutions que je vais à présent m'intéresser au positionnement des bibliothécaires et ludothécaires par rapport à cette forme. Quels aspects du jeu les professionnels vont-ils privilégier, selon leur parcours, leur cadre de travail et leurs objectifs ?

Le jeu de rôle au carrefour de la culture

Le jeu de rôle se range sous la « bannière de ralliement » de la culture geek, parmi une certaine production littéraire, cinématographique et vidéoludique. Pour David Peyron, dans la *Revue de la BnF*, ce vocable protéiforme a un atout non négligeable :

[Le vocable « geek »] possède [...] l'avantage de mettre l'accent non plus sur les objets culturels en tant que tels, mais sur leurs publics et ce qu'ils en font (contrairement à d'autres expressions comme « cultures de l'imaginaire », ou

⁸¹ Escape ! Mission paléontologie : enquête à la galerie. Dans : *Éditions Glénat* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 23 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.glenat.com/escape/escape-mission-paleontologie-enquete-la-galerie-9782344037393>.

⁸² DAUPHRAGNE, Antoine. La fantasy au sein de la culture ludique : quand la fiction se donne à jouer | Lecture Jeunesse. *Lecture jeune* [en ligne]. Juin 2011, Vol. 138, p. 26-30. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.lecturejeunesse.org/articles/la-fantasy-au-sein-de-la-culture-ludique-quand-la-fiction-se-donne-a-jouer/>.

« SFF », pour « science-fiction et fantasy »), mais aussi, justement du fait de son flou sémantique, de fédérer des pratiques différentes⁸³.

Pour Olivier Caïra, la relation du jeu de rôle à la culture populaire est « double » :

D'une part, les rôlistes s'inscrivent dans une formule d'engagement radicalement opposée à celle que promeuvent les industries de loisir (massifiée, contemplative et fondée sur la reproductibilité technique des œuvres) ; d'autre part, ils fondent l'essentiel de leurs interactions sur des références, plus ou moins modalisées, aux produits de ces mêmes industries⁸⁴.

Par cet élément, on voit que le jeu de rôle est précieux dans le cas d'une approche transmédiatique de l'offre culturelle en bibliothèque. Dans sa thèse *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire*, soutenue en 2015, Coralie David s'interroge sur les « réseaux d'influence fictionnelle » dans les cultures geek. C'est d'abord la musique qui, à partir des années 1960, s'empare de pans entiers des cultures de l'imaginaire pour s'en inspirer :

Les genres de l'imaginaire sont donc le point de capiton autour duquel les premières volontés transmédiatiques se cristallisent. Leurs univers appellent les créateurs à les investir de nouvelles productions fictionnelles⁸⁵.

Le jeu de rôle, qui apparaît en 1974, soit peu de temps après ce phénomène, « s'inscrit dans les prémices d'une évolution plus globale de la culture populaire, par laquelle les mondes fictionnels sont investis par leurs récepteurs via la création artistique⁸⁶ ».

En effet, le jeu de rôle s'intègre au premier plan de la culture populaire, tant en termes de représentations que d'hybridation. Dans un article de blog, David Peyron analyse la recrudescence de représentations du jeu de rôle dans les autres médias, et identifie trois modalités de représentations : la contextualisation historique, la contextualisation culturelle ou l'altérité cosmogonique⁸⁷. Associé à son âge d'or dans les années 1980, le jeu de rôle apparaît comme un outil pour dater un récit : « Avec le walkman, ou encore les bornes d'arcades, il va devenir un moyen très simple et efficace de contextualiser historiquement une œuvre qui se déroule

⁸³ PEYRON, David. La culture geek : le culte du détail au service de l'imaginaire partagé. *Revue de la BNF* [en ligne]. Octobre 2019, Vol. n° 59, n° 2, p. 72-79. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-72.htm>.

⁸⁴ CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle: les forges de la fiction*. Paris, France : CNRS Éd., 2007, p. 144. ISBN 978-2-271-06497-4.

⁸⁵ DAVID, Coralie. *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire* [en ligne]. phdthesis. [S. l.] : Université Sorbonne Paris Cité, 11 avril 2015, p. 263. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02338727>.

⁸⁶ *Ibid.*

⁸⁷ PEYRON, David. Le jeu de rôle dans la pop culture. Dans : *David Peyron* [en ligne]. 17 janvier 2020. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://davidpeyron.wordpress.com/2020/01/17/le-jeu-de-role-dans-la-pop-culture/>.

dans les années 1980. » C'est le cas de la série *Stranger Things*, qui joue sur une veine nostalgique et représente les personnages en train de jouer à D&D⁸⁸. Dans le deuxième cas, le jeu de rôle permet de caractériser rapidement le personnage et de le situer dans l'espace social. La dernière modalité, l'altérité cosmogonique, permet d'ouvrir le champ et de faire vivre aux personnages des aventures dans un autre monde : « le jeu de rôle permet de mettre une pincée d'épique dans des fictions qui se déroulent dans le monde réel ou dans un monde qui appartient à un autre genre⁸⁹ ».

De plus, en représentant un espace d'expérimentation fictionnel, il a permis à des écrivains et scénaristes de faire leurs armes : la page *Wikipédia* consacrée au jeu de rôle propose une liste de « rôlistes célèbres », parmi lesquels on compte J.R.R. Martin, Alexandre Astier ou Maxime Chattam⁹⁰. Coralie David cite également l'exemple de Mathieu Gaborit, qui a fait ses armes dans le jeu de rôle *Ecryme*, d'univers *steampunk*, avant de devenir un « auteur précurseur » de ce genre en France, signant par ailleurs deux romans se déroulant dans l'univers du jeu⁹¹. C'est le cas également pour les illustrateurs : dans le n° 35 de *Casus Belli*, en 1983, l'auteur de BD Enki Bilal illustre une créature imaginée en collaboration avec Pierre Rosenthal dans « Dessine-moi un monstre⁹² ». Le jeu de rôle apparaît donc comme un terrain d'expérimentation narrative pour le créateur : « S'ils n'ont pas vocation à produire une œuvre finie et fixe, mais un processus, la pratique ou l'écriture de JDR a été ressentie comme “formatrice” pour nombre d'écrivains et de scénaristes⁹³. » En ce sens, pour citer Antoine Dauphragne, il se caractérise par « une logique de jeu qui transcende les supports⁹⁴ ». La façon dont il a nourri l'imaginaire des créateurs est encore à étudier, et on pourrait imaginer des études sur les univers fictionnels les plus importants, incluant leur déclinaison sous forme

⁸⁸ À ce titre, voir l'analyse d'un rédacteur du site AlloCiné également rôliste sur la représentation du jeu de rôle dans les différentes saisons de la série *Stranger Things* : PALANCHINI, Corentin. *Stranger Things* saison 3 : comment la série montre-t-elle le jeu de rôles ? Dans : *AlloCiné* [en ligne]. 8 juillet 2019. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_article=18682484.html.

⁸⁹ PEYRON, David. Le jeu de rôle dans la pop culture. art. cit.

⁹⁰ *Jeu de rôle sur table* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 7 janvier 2020. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_r%C3%B4le_sur_table&oldid=166122314. Page Version ID: 166122314.

⁹¹ DAVID, Coralie. *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire* [en ligne]. phdthesis. [S. l.] : Université Sorbonne Paris Cité, 11 avril 2015, p. 143. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02338727>.

⁹² BILAL, Enki et ROSENTHAL, Pierre. Dis, monsieur Bilal, dessine-moi un monstre... *Casus Belli*. décembre 1986, n° 35, p. 62.

⁹³ DAVID, Coralie. *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire* [en ligne]. Thèse de doctorat. Paris : Université Sorbonne Paris Cité, 11 avril 2015, p. 494. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02338727>.

⁹⁴ DAUPHRAGNE, Antoine. La fantasy au sein de la culture ludique : quand la fiction se donne à jouer | Lecture Jeunesse. *Lecture jeune* [en ligne]. Juin 2011, Vol. 138, p. 26-30. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.lecturejeunesse.org/articles/la-fantasy-au-sein-de-la-culture-ludique-quand-la-fiction-se-donne-a-jouer/>.

de jeu de rôle, ou des monographies sur des auteurs en prenant en compte leur production ludique, au milieu et au même statut que le reste de leurs œuvres.

Or, c'est un aspect dont la bibliothèque peut s'emparer à profit, pour offrir à ses usagers l'opportunité de saisir les codes et le bagage culturel nécessaire pour s'appropriier à son tour une culture aujourd'hui pléthorique, encore en recherche de légitimation. Et, peut-être, gagner l'assurance pour s'emparer de ces univers et devenir cocréateur à son tour.



Figure 1 : Enki Bilal. Dessine-moi un monstre. *Casus Belli*. décembre 1986, n° 35, p. 62.

LES BIBLIOTHECAIRES ET LUDOTHECAIRES

FACE A UN OBJET HYBRIDE

LES PUBLICS DU JEU DE ROLE

Sociologie d'une pratique culturelle de niche

Enquêter sur les rôlistes

Plusieurs enquêtes ont été organisées afin d'étudier la communauté rôliste et son évolution. Les premières sont le fait du magazine *Casus Belli*, en 1988⁹⁵ et 1991. L'enquête de 1991 a été menée selon la méthode suivante : deux questionnaires, de 4 à 8 pages, étaient proposées au centre du journal, afin d'être facilement détachés et photocopiés⁹⁶. La version courte s'adresse aux joueurs en général, et ne comporte pas de questions liées au journal. Le magazine invite les joueurs à faire circuler ce questionnaire auprès de leur club et des joueurs qu'ils connaissent⁹⁷. Le numéro suivant rappelle l'existence du sondage auprès de ses lecteurs et explique sa démarche :

Il est aussi intéressant pour un organe tel que le nôtre, de connaître les habitudes des joueurs en général. Ce genre d'étude n'a jamais pu être menée en France faute de moyen.

Connaître les types de joueurs permettrait sans doute d'obtenir une meilleure adéquation entre ce que nous proposent les professionnels (éditeurs, magazines) et ce que réclament les consommateurs (les joueurs). En répondant à ce questionnaire, vous participez à l'évolution du milieu des jeux de simulation⁹⁸.

Les résultats sont publiés dans le numéro 66 : 2400 répondants, « presque aussi nombreux [...] qu'il y a trois ans⁹⁹ », alors que le nombre de questions était « deux fois plus élevé ». Le joueur, à l'époque, a 20 ans en moyenne, avec « une forte proportion entre 15 et 24 ans ». Une population majoritairement lycéenne ou étudiante, dont les parents sont de « professions diverses, avec une prédominance

⁹⁵ Malgré mes recherches dans les anciens magazines, je n'ai pas retrouvé les résultats de cette première enquête.

⁹⁶ L'exemplaire du magazine que j'ai consulté ne comporte malheureusement plus ce questionnaire.

⁹⁷ Joueur, qui es-tu ? (version de base) ou Lecteur, qui es-tu ? (version avancée). *Casus Belli*. août 1991, n° 64, p. 18.

⁹⁸ CB Echo 91, le sondage version courte ou intégrale. *Casus Belli*. octobre 1991, n° 65, p. 18.

⁹⁹ CASUS, Joe et BELLI, Annabella. Echo 91 les résultats. *Casus Belli*. décembre 1991, n° 66, p. 8-13.

légère pour les cadres supérieurs et moyens, e peu parmi les ouvriers, artisans ou agriculteurs ». La proportion de femmes est très mince : 2% des répondants. Cependant, 21% des répondants indiquent connaître « plus de trois joueuses dans son entourage ». Les rôlistes répondants ont des pratiques culturelles diversifiées : ils se rendent au cinéma tous les deux mois, lisent un livre et plus d'une BD par mois, avec une préférence pour les genres de l'imaginaire : la science-fiction, la fantasy et le fantastique réunissent 70% des réponses.

À la suite de ces deux enquêtes, Laurent Trémel a mené entre 1993 et 1995 une étude en deux temps : 30 entretiens semi-directifs, qui ont permis d'établir un profil socioculturel du joueur, testé ensuite au cours de phases d'observations et d'entretiens dans des clubs de jeu de rôle (échanges avec une centaine de joueurs). Parallèlement, il a contribué à l'enquête suivante menée par *Casus Belli* en 1995, avec une phase préparatoire avec administration d'un long questionnaire en présentiel (120 questionnaires + 50 auprès d'interlocuteurs plus âgés), et participation au questionnaire du magazine (« Environ 1 600 questionnaires furent renvoyés, 640 furent saisis de manière aléatoire¹⁰⁰. »). Bien que l'auteur s'interroge sur la représentativité de l'échantillon, il insiste à plusieurs reprises sur la cohérence des résultats entre le qualitatif et le quantitatif, et les résultats similaires trouvés dans la littérature. Cependant, la posture du chercheur a été questionnée, par exemple dans le compte rendu de l'ouvrage dans la *Revue française de sociologie* :

Ancien joueur lui-même, on aurait aimé qu'il précise dans quelle mesure et comment il met au service de son investigation présente son expérience passée et les conditions dans lesquelles il a opéré la « rupture épistémologique » avec le savoir indigène qu'il maîtrise parfaitement par ailleurs¹⁰¹.

Il faut également noter qu'enquêter à partir de la fréquentation des clubs de jeux de la région parisienne et du public d'un magazine spécialisé, oriente forcément vers un certain type de pratiques, très sociables, du jeu de rôle. Si le choix est cohérent pour analyser les dynamiques de groupe et les systèmes de valorisation chez les joueurs, il n'apparaît pas pertinent pour cerner l'ensemble du public.

Depuis 2010, *Le Thiase* organise également un grand sondage tous les 4 ans, le dernier remontant à 2018. Dans *Radio rôliste*, le statisticien Pascal Julie alerte

¹⁰⁰ TRÉMEL, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de monde*. Paris : Presses Universitaires de France, 2001. [Consulté le 3 mars 2019]. ISBN 978-2-13-051578-4. DOI 10.3917/puf.treme.2001.01, p. 299.

¹⁰¹ FRÉTIGNÉ, Cédric. Trémel Laurent, Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes. *Revue française de sociologie*. 2002, Vol. 43, n° 4, p. 806. Cette précaution est récusée par Olivier Caïra qui estime qu'on ne s'assure pas a priori de la pratique ou du goût d'un chercheur pour le cinéma ou la littérature avant qu'il ne se lance dans une étude sur le sujet. CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle: les forges de la fiction*. op. cit.

néanmoins sur ses limites : malgré une population de 5000 répondants à la dernière mouture et un questionnaire qu'il juge correctement réalisé, il comporte malgré tout un biais de représentation :

En fonctionnant sur une logique de volontariat (tous les rôlistes qui tombent sur un message annonçant le sondage sont invités à y répondre), ce sondage ne sélectionne pas les membres de l'échantillon et il y a fort à parier que certaines catégories de rôlistes sont surreprésentées¹⁰².

Selon lui, il y a de grandes chances d'une omniprésence des rôlistes connectés et amateurs des forums de discussion, où le sondage a été abondamment partagé, tandis qu'on peut craindre une sous-représentation de joueurs occasionnels, qui pourraient ne pas se sentir concernés par l'appel. Pour l'auteur, il faudrait d'abord mener « une enquête auprès de l'ensemble de la population française (ou d'un autre territoire) et, en son sein, de chercher à repérer la sous-population des joueurs de JDR et ses caractéristiques sociodémographiques¹⁰³ ». En un mot, intégrer la pratique du jeu de rôle dans l'enquête sur les pratiques culturelles des Français. En effet, la recherche autour de ce type de profil ne peut se faire que sur le temps long : les pratiques et le public ont évolué depuis les débuts du jeu de rôle dans les années 1970. En ce sens, les sources citées ne reflètent qu'une partie de la réalité. Elles sont également à replacer dans leur contexte historique, le joueur-type des années 1990 ne correspondant pas forcément au joueur qui répond à un sondage en ligne dans les années 2000 et 2010.

Un ou plusieurs profils sociologiques du joueur ?

Les résultats obtenus par l'enquête de Trémel accusent une forte hégémonie des joueurs sur les joueuses : « 96,5 % des rôlistes interrogés lors de la “phase exploratoire” étaient des garçons, de même que 97,5 % des répondants au questionnaire “*Casus Belli Echo 1995*¹⁰⁴” ». La première édition de l'enquête du Thiase, en 2010, offre des résultats un peu plus nuancés, avec 10 % de femmes sur un peu moins de 3000 réponses. En 2018, la dernière édition a réuni 5918 répondants, dont 17,4 % de femmes. En croisant cette information avec celle de l'âge, l'auteur remarque une ouverture progressive au public féminin, qui représente

¹⁰² PASCAL, J. Pourquoi est-il impossible de faire de bons sondages sur la population des rôlistes (ou des GNistes) ? Dans : *Radio rôliste* [en ligne]. 5 septembre 2018. [Consulté le 19 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.radio-roliste.net/?p=1642>.

¹⁰³ *Ibid.*

¹⁰⁴ TRÉMEL, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de monde*. [S. l.] : Presses Universitaires de France, 2001. [Consulté le 3 mars 2019]. ISBN 978-2-13-051578-4. DOI 10.3917/puf.treme.2001.01.

8 % des rôlistes nées avant 1965, mais 33 % des moins de 30 ans¹⁰⁵. La prochaine version de l'enquête intégrera plusieurs modifications, notamment la « prise en compte des rôlistes ne se reconnaissant pas dans la simple distinction homme/femme¹⁰⁶ ».

Au niveau des catégories socioculturelles, l'enquête *CB Écho* « montre la formation de deux blocs : les « cadres et professions intellectuelles supérieures (38,5 % des actifs) et les ouvriers et employés (37,5¹⁰⁷ %) ». Mais pour Trémel, ce qui caractérise d'abord le groupe social des joueurs, ce sont les mécanismes de distinction internes, reposant sur la connaissance du vocabulaire du jeu de rôle et la distanciation par rapport au *médium* jeu. L'enquête de 2018 compte 30 % de cadres dans l'échantillon, 25 % d'employés et 17 % d'étudiants¹⁰⁸. Le sondage permet également de mettre en lumière une évolution des pratiques, notamment au niveau de la fréquentation de conventions ou de l'achat de livres de jeux de rôle, où les anciennes générations de rôlistes se distinguent ; tandis que les nouvelles générations se sont frottées aux jeux de rôle en ligne ou aux jeux sans meneurs¹⁰⁹.

D'abord apparu dans les milieux d'étudiants et d'ingénieurs, le jeu de rôle reste aujourd'hui un loisir majoritairement masculin, produit de certaines catégories sociales. Mais à partir de ce constat, comment penser la question de l'inclusion dans le jeu de rôle ? Après avoir évoqué le cas du sexisme et du handicap dans ce loisir, et la façon dont les rôlistes, en interne, se positionnent ou non sur ces questions, j'évoquerai en quoi l'institution, bibliothèque ou ludothèque, peut accompagner la démocratisation du *médium*.

Le jeu de rôle, loisir plus ou moins inclusif

Le jeu de rôle repose sur un ensemble de références partagées. S'il est facile de créer une connivence et de multiples niveaux de lecture entre amis vivant dans le même environnement, faire jouer des inconnus ayant eu différents parcours de vie autour d'une même table peut poser des difficultés. Accueillir la société dans toute sa diversité autour

¹⁰⁵ JULIE, Pascal. Résultats sondage JDR 2018. Dans : *Le Thiase* [en ligne]. 2018. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.le-thiase.fr/wp-content/uploads/R%C3%A9sultats-sondage-JDR-2018-Le-Thiase.pdf>.

¹⁰⁶ *Ibid.*

¹⁰⁷ TRÉMEL, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de monde*. [S. l.] : Presses Universitaires de France, 2001. [Consulté le 3 mars 2019]. ISBN 978-2-13-051578-4. DOI 10.3917/puf.treme.2001.01.

¹⁰⁸ JULIE, Pascal. Résultats sondage JDR 2018. Dans : *Le Thiase* [en ligne]. 2018. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.le-thiase.fr/wp-content/uploads/R%C3%A9sultats-sondage-JDR-2018-Le-Thiase.pdf>.

¹⁰⁹ Du fait des choix méthodologiques opérés et des différentes échelles d'échantillon, j'ai choisi de ne pas comparer les résultats des enquêtes de Casus Belli, de Trémel et du Thiase entre eux malgré leur distance temporelle, ne jugeant pas ces échantillons représentatifs d'une évolution de la pratique et des publics.

d'une table de jeu de rôle, cela se construit. Certains rôlistes se sont emparés de cette question. Suite aux recommandations de Coralie David dans sa thèse consacrée au jeu de rôle, plusieurs manuels de jeu indépendant ont choisi d'utiliser le féminin neutre pour désigner les joueurs potentiels d'une partie, notamment aux éditions du Lapin Marteau. Il faut préciser que le sexisme dans le jeu de rôle est un phénomène assez renseigné. Un article de Louise Thomann dans *Slate* traitait des problèmes rencontrés par les joueuses en partie, avec notamment l'hypersexualisation des personnages féminins, et le recours au viol durant les scénarios, menant à une déconsidération des femmes dans le milieu rôliste¹¹⁰. Ce constat a mené à plusieurs initiatives, dont le blog *Et pourtant, elles jouent !* parti d'une prise de conscience du silence des joueuses sur les réseaux rôlistes (forums, groupes de discussion) :

Et pourtant, elles jouent ! est un blog collaboratif qui a pour but d'offrir un lieu d'expression pour les femmes rôlistes de tout âge et toutes pratiques. Il propose entre autres des portraits de joueuses et de meneuses, ainsi que des témoignages sur le sexisme que l'on peut croiser dans et autour du jeu.

Trolls en jeux, une association toulousaine cherche actuellement des interprètes LSF pour permettre de jouer avec des personnes sourdes ou malentendantes. L'association *Accessijeu*, dont « l'objectif [est] de rendre le jeu de société accessible aux personnes déficientes visuelles de tous âges », dans la sphère privée et publique, recommande le jeu de rôle comme alternative à l'inaccessibilité du jeu vidéo. L'association cite à ce titre le président de l'AJAJDR, association de jeu de rôle à Auxerre, qui accueille régulièrement des enfants malvoyants ou aveugles lors d'une partie : « Le Jeu de Rôles reposant surtout sur l'imagination et de la communication, les adaptations pour les joueurs non-voyants sont en fait assez simples¹¹¹. »

L'arrivée progressive de nouveaux publics apporte de nouveaux outils et de nouvelles problématiques à la table de jeu : en témoigne par exemple le débat concernant la carte X. Outil de sécurité émotionnelle venu des États-Unis, elle est utilisée en cours de partie pour couper court ou annuler tout élément créant un malaise autour de la table. Lorsqu'un passage ou un thème met mal à l'aise un des participants, il pose son doigt sur la carte au milieu de la table, et le maître de jeu et les autres joueurs détournent le sujet. Cela permet de dévier l'orientation du jeu sans

¹¹⁰ THOMANN, Louise. Scénarios de viol et dépréciation des femmes: le sexisme pourrait les jeux de rôle. *Slate* [en ligne]. 28 février 2019. [Consulté le 6 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.slate.fr/story/173913/sexisme-jeu-de-role-scenario-viol-joueuses>.

¹¹¹ Xavier. Le jeu de rôles, c'est accessible ! Dans : *Accessijeu* [en ligne]. 8 octobre 2014. [Consulté le 4 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.accessijeu.com/jeu-role/>.

en interrompre la narration. Créée par John Stavropoulos, elle est notamment destinée à « rendre les parties en compagnie d'inconnus plus drôles, plus inclusives et plus sûres¹¹² ». Son usage est cependant critiqué : égoïsme d'un joueur autocentré et manque de respect pour le travail du MJ chez les uns¹¹³, rupture de la séparation joueur-personnage et frein à la créativité pour d'autres¹¹⁴. Il est à noter que les deux exemples cités sont tirés de billets d'humeur, et qu'ils expriment très librement l'agacement de la part des auteurs face à ces outils de sécurité émotionnelle, jugés moralisateurs, ou pensés pour des personnes « fragiles », qui seraient à l'opposé des « bons joueurs ». J'ai choisi ce type d'articles, car, d'une part, ils sont directement accessibles par une recherche sur la « X-card », et d'autre part, car ils montrent que le débat n'est pas serein, parce qu'il se cristallise autour de plusieurs conceptions du jeu de rôle et de ses implications. Ce genre de réactions très émotionnelles montrent que le jeu de rôle est, souvent, une affaire très personnelle.

Cependant, on ne peut faire reposer la question de l'inclusion que sur le volontarisme des personnes, et garantir l'accès des publics empêchés à un « patrimoine éducatif, professionnel, culturel et artistique¹¹⁵ » commun, la bibliothèque et la ludothèque ont un rôle à jouer. Proposer du jeu de rôle dans ces institutions, c'est aussi rendre possible l'appropriation d'un produit culturel multiforme par de nouveaux publics.

La bibliothèque et la ludothèque, vecteur d'inclusion dans le jeu de rôle ?

La bibliothèque Louise Michel (Paris, 20^e) organise, un vendredi soir par mois depuis 2017, une soirée jeux de rôle, et a documenté la pratique à travers plusieurs billets de blog. Leurs objectifs étaient d'offrir un espace de mixité, entre habitants du quartier et autres usagers venus pour la soirée, entre joueurs habitués et néophytes, entre hommes et femmes, dans un contexte où le jeu serait au centre de l'offre, et pas un produit d'appel pour ensuite rediriger les usagers vers d'autres

¹¹² STAVROPOULOS, John. La Carte-X. Dans : *Places to Go, People to Be (vf)* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://ptgptb.fr/la-carte-x>.

¹¹³ L'ECCLÉSIASTE. La X Card : quand le politiquement correct envahit les JdR. Dans : *UMAC - Comics & Pop Culture* [en ligne]. 16 juin 2018. [Consulté le 5 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://umac2.blogspot.com/2018/06/la-x-card-quand-le-politiquement.html>.

¹¹⁴ DERN. Pourquoi la X card est l'opposé d'un jeu de rôles. Dans : *Geek Me Right* [en ligne]. 1 février 2019. [Consulté le 5 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://geekmeright.com/2019/02/01/pourquoi-la-x-card-est-loppose-dun-jeu-de-roles/>.

¹¹⁵ FONTAINE-MARTINELLI, Françoise et MAUMET, Luc. *Accessibilité universelle et inclusion en bibliothèque*. ABF. Paris : [s. n.], 2017. ISBN 978-2-900177-50-1.

produits culturels jugés plus légitimes¹¹⁶. Les dernières statistiques publiées de ces soirées semblent remplir ces objectifs. Le participant type des soirées correspond assez au profil sociologique dressé précédemment : « un homme, entre 30 & 40 ans, qui a déjà une pratique du jeu de rôle et qui vient grâce au bouche-à-oreille dans la communauté rôliste¹¹⁷ ». Mais les soirées accueillent proportionnellement plus de femmes que les statistiques du Thiase : 36 % au dernier bilan. La proportion de joueurs néophytes a également augmenté :

Il y a dans nos soirées [...] 46 % de joueur·euse·s très expérimenté·e·s, 32 % « d'amateur·ice·s éclairé·e·s » et 27 % de néophytes. Chiffre intéressant : Il n'y avait que 15 % de néophytes complets dans la dernière enquête, ce qui laisse à penser que la bibliothèque est désormais identifiée comme un bon endroit pour découvrir la pratique¹¹⁸.

Dans le podcast de la bibliothèque, *Passion pilon*, Olivier, rôliste et usager de la bibliothèque, déclare également que ceux qui viennent jouer à Louise Michel relèvent d'un « biotope très divers », par rapport au public des conventions¹¹⁹. L'idée est que la bibliothèque ne se substituera pas aux conventions et autres lieux spécialisés : elle n'en a ni les moyens ni la vocation. Elle peut en revanche constituer une porte d'entrée vers une pratique peu accessible à plusieurs niveaux : en termes de sociabilités et de codes, mais aussi en termes d'appropriation de l'objet jeu. Ainsi, la Bibliothèque du Congrès a lancé un « projet de transcription des différents manuels de *Donjons & Dragons* pour les rendre accessibles à des lecteurs malvoyants, non voyants ou qui rencontrent tout simplement des difficultés pour lire et déchiffrer un texte¹²⁰ ». La présentation et le fonctionnement d'un manuel de jeu de rôle, avec ses multiples encadrés, systèmes de renvoi, fiches de personnages rend difficile une lecture linéaire, et on peut s'interroger sur la façon dont le fichier audio a été préparé : par exemple, la navigation de sections en sections est-elle aisée, sinon

¹¹⁶ LE GUEVEL, Quentin. Jeu de rôle en bibliothèque : Bilan sur nos pratiques. Dans : *Louise et les canards sauvages* [en ligne]. 2 mars 2018. [Consulté le 6 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://biblouismichel.wordpress.com/2018/03/02/jeu-de-role-en-bibliotheque-bilan-sur-nos-pratiques/>.

¹¹⁷ LE GUEVEL, Quentin. Jeu de rôle en bibliothèque : bilan statistique à Louise Michel, 2ème édition. Dans : *Louise et les canards sauvages* [en ligne]. 2 août 2019. [Consulté le 18 novembre 2019]. Disponible à l'adresse : <https://biblouismichel.wordpress.com/2019/08/02/jeu-de-role-en-bibliotheque-bilan-statistique-a-louise-michel-2eme-edition/>.

¹¹⁸ LE GUEVEL, Quentin. Jeu de rôle en bibliothèque : bilan statistique à Louise Michel, 2ème édition. Dans : *Louise et les canards sauvages* [en ligne]. 2 août 2019. [Consulté le 18 novembre 2019]. Disponible à l'adresse : <https://biblouismichel.wordpress.com/2019/08/02/jeu-de-role-en-bibliotheque-bilan-statistique-a-louise-michel-2eme-edition/>.

¹¹⁹ LE GUEVEL, Quentin et GOSSELIN, Rachel. *Passion Pilon #1 - Jouer En Bibliothèque* [en ligne]. décembre 2019. [Consulté le 5 décembre 2019]. Disponible à l'adresse : <https://soundcloud.com/user-403195787/passion-pilon-1-jouer-en-bibliotheque>.

¹²⁰ OURY, Antoine. La Bibliothèque du Congrès veut rendre les jeux de rôle plus accessibles. *Actualité* [en ligne]. Juillet 2019. [Consulté le 6 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.actualitte.com/article/monde-edition/labibliotheque-du-congres-veut-rendre-les-jeux-de-role-plus-accessibles/95749>.

possible ? Cet exemple montre que pour accompagner la découverte et la pratique du jeu, le professionnel doit en connaître les principales caractéristiques, avoir manipulé ce type de document et comprendre son usage. Et cela m'amène à une nouvelle interrogation : qu'est-ce qui distinguerait l'approche du jeu de rôle par un ludothécaire et un bibliothécaire ?

L'une des principales difficultés du jeu de rôle est, on l'a vu, sa forme : il se réalise pleinement dans le jeu, tout en se présentant sous forme de livres. C'est ce qu'explique Vincent Brunet dans son travail :

Le support privilégié du jeu de rôle reste bien souvent le papier. Or, nombre de ludothèques hésitent encore actuellement à mettre à disposition des livres, de peur d'empiéter sur le monde de la bibliothèque et de jouer avec l'identité des ludothèques¹²¹.

A contrario, la bibliothèque a longtemps eu du mal à se positionner par rapport au jeu, pour les mêmes raisons d'identité et de complémentarité de l'offre. Mais c'est ce qui implique que le jeu de rôle a longtemps été un angle mort des réflexions sur le jeu et sur le livre. Il s'agit donc de réfléchir à sa place dans ces deux structures, en s'appuyant sur les expertises et les différents métiers à l'œuvre.

L'ARTICULATION D'UNE OFFRE DE JEU DE RÔLE DANS UNE POLITIQUE DE SERVICES

Pourquoi proposer du jeu de rôle en bibliothèque et ludothèque ?

« Les circonstances de la mise en œuvre d'une offre de jeux ou jeux vidéo dans les bibliothèques territoriales ou universitaires sont diverses », selon le rapport de Françoise Legendre, qu'il s'agisse d'un « portage politique actif », de, « l'introduction de nouveaux supports et d'une nouvelle offre¹²² » dans le cadre d'un projet de réaménagement ou de construction d'établissement ou encore l'arrivée d'un collègue ayant une pratique personnelle. La série d'entretiens réalisés au cours de cette année a permis de mettre en lumière une multiplicité d'objectifs derrière des

¹²¹ BRUNET VINCENT. *Jeu de rôle et ludothèque: une question d'accommodation*. Bordeaux : Université Bordeaux Montaigne - Institut universitaire de technologie, 2014. DUGA 2014/05, p. 18.

¹²² LEGENDRE, Françoise. *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile* [en ligne]. Rapport n°2015-009. [S. l.] : Ministère de la Culture, février 2015. [Consulté le 6 février 2020], p. 43. Disponible à l'adresse : <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Livre-et-Lecture/Documentation/Publications/Rapports-de-l-IGB/Jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile>.

propositions qui prennent parfois la même forme. Les objectifs ne s'excluant pas les uns les autres, un même exemple peut en outre être cité dans différentes sections.

Diversifier les publics

À qui sont destinées les offres de jeu de rôle en bibliothèque et ludothèque ? En ludothèque, il peut s'agir d'attirer le public adolescent dans des structures qui se sont souvent pensées d'abord autour de la petite enfance¹²³. Le projet de Vincent Brunet, visant à la mise en place d'initiations au jeu de rôle puis de séances mensuelles à la ludothèque associative *Ô Fil du jeu*, s'inscrit dans cette dynamique. Lors de son stage réalisé dans le cadre de sa Licence professionnelle Gestion et animation de ludothèque (GAL), il a observé la ludothèque et le public qu'elle accueille. Or, s'il y a une ouverture progressive à des catégories socioculturelles moins privilégiées, il observe un décrochage dans la fréquentation auprès des adolescents et jeunes adultes : « malgré un discours volontaire dans le but de toucher d'autres publics que ceux liés à la petite enfance, la présence d'adolescents et de parents sans leurs enfants, reste anecdotique sur la structure¹²⁴. »

Vincent Brunet explique justement la faible présence du jeu de rôle en ludothèque par une culture professionnelle longtemps tournée vers la petite enfance, « conséquence directe de l'avancement des travaux réalisés en psychopédagogie et psychanalyse, du nouvel environnement social de l'enfant ». Dans le livre d'Annie Chiarotto, consacré aux ludothèques et sorti en 1991, le profil type de la ludothécaire est une femme dotée d'une « formation spécialisée susceptible de les aider dans l'exercice de leur fonction ». La part du personnel des ludothèques disposant de formations de puériculture, orthophonie, psychomotricité, psychologie dénote en outre un profil orienté « vers l'accompagnement des personnes » plutôt que centré autour de l'objet jouet. Le métier de ludothécaire a cependant considérablement évolué et la profession s'est structurée autour d'une culture commune, notamment en s'ancrant dans les valeurs de l'éducation populaire¹²⁵. Elle œuvre maintenant à

¹²³ Entretien avec Antonin Merieux, chargé de mission à l'Association des Ludothèques Françaises (ALF).

¹²⁴ BRUNET VINCENT. *Jeu de rôle et ludothèque: une question d'accommodation*. Bordeaux : Université Bordeaux Montaigne - Institut universitaire de technologie, 2014. DUGA 2014/05.

¹²⁵ « Si par votre action, vous permettez une éducation complémentaire à celle qui est dispensée dans le cadre des structures traditionnelles ou institutionnelles ; Si par votre action, vous permettez une éducation de chacun-e pour chacun-e qui permette à chacun-e de prendre conscience de sa situation ; Si par votre action, vous permettez l'accès à différentes formes de culture, (qu'elles soient ludiques, scientifiques, techniques, artistiques), quelle que soit la place qui leur est donnée dans les hiérarchies sociétales, symboliques, ou institutionnelles ; Si par votre action, vous accompagnez l'émancipation des personnes en développant un pouvoir d'agir qui permette à chacun de prendre sa place de citoyen-ne, et de s'inscrire dans une démarche de transformation sociale » ALF. Nos valeurs. Dans : *Association des Ludothèques Françaises* [en ligne]. [Consulté le 7 février 2020]. Disponible à l'adresse :

une reconnaissance de l'expertise et de l'approche du ludothécaire, dans une logique de complémentarité par rapport aux institutions. L'arrivée du jeu de rôle en ludothèque est souvent le fait d'une nouvelle génération de professionnels, au profil plus orienté culture *geek* et par ailleurs souvent de sexe masculin¹²⁶. Mais la place du jeu de rôle et, surtout, son appropriation par l'ensemble de l'équipe restent cependant à penser dans beaucoup de ludothèques, en l'absence de « personnel ludothécaire formé ou friand de ce type de jeu¹²⁷ ».

Du côté des bibliothèques, la désaffection des publics adolescents a longtemps été un sujet, mais le phénomène semble être en cours de résorption. La dernière synthèse sur les données d'activité des bibliothèques municipales et intercommunales en fait mention :

Les publics jeunes fréquentent massivement les bibliothèques publiques. Dans l'enquête *Publics et les usages des bibliothèques municipales en 2016*, 57 % des répondants de 15 à 24 ans déclarent avoir fréquenté une bibliothèque avant 11 ans et 60 % entre 11 et 16 ans, tranche d'âge où on peut en effet observer un pic de fréquentation. Cette enquête montre par ailleurs que les publics jeunes d'aujourd'hui sont beaucoup plus susceptibles de fréquenter une bibliothèque que les générations précédentes à ces âges¹²⁸.

Proposer du jeu dans la structure bibliothèque apparaît alors davantage comme une opportunité de secouer l'image de l'institution auprès des usagers : à ce titre, la réception des *escape game* à destination des étudiants dans les bibliothèques universitaires offre un bon exemple. Ces animations sont destinées à faire découvrir la bibliothèque aux usagers et, en plus de leurs objectifs pédagogiques, ont un réel enjeu de représentation. Après le jeu, nombre d'étudiants ont ainsi exprimé leur surprise d'apprendre que ce sont les bibliothécaires qui ont conçu le jeu, et l'ont animé. À la suite de la proposition d'un jeu de piste au SCD de Tours, les collègues ont vu un réel changement dans l'attitude et la fréquentation de la bibliothèque par les premières années¹²⁹.

Le jeu de rôle et ses dérivés, produit de la culture *geek*, est donc bien un moyen pour faire venir de nouveaux publics, qui ne fréquentaient pas jusque là les

<http://www.kananas.com/associationdesludothequesfrancaises/nos-valeurs/>.

¹²⁶ Entretien avec Antonin Meirieu, chargé de mission à l'ALF.

¹²⁷ Entretien avec François Bernabeu, responsable de la Ludothèque Henri-Desbals à Toulouse.

¹²⁸ MINISTÈRE DE LA CULTURE et SERVICE DU LIVRE ET DE LA LECTURE. *Bibliothèques municipales et intercommunales : données d'activité. Synthèse 2016* [en ligne]. 2016. [Consulté le 6 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Livre-et-Lecture/Bibliotheques/Observatoire-de-la-lecture-publique/Syntheses-annuelles/Synthese-des-donnees-d-activite-des-bibliotheques-municipales-et-intercommunales/Bibliotheques-municipales-et-intercommunales-Donnees-d-activite-2016>.

¹²⁹ Entretien avec Alice Hénocq, SCD de Tours.

établissements. L'offre est parfois pensée pour un public d'adolescents ou de jeunes adultes, notamment dans le cadre de la redéfinition du positionnement de la ludothèque dans l'environnement social.

Reconnaître une valeur au jeu de rôle

Le choix du jeu de rôle peut également traduire une forme de reconnaissance de la valeur du jeu de rôle, en tant qu'objet et en tant que pratique : il s'agit de lui accorder une place parmi le reste des produits culturels. Le jeu de rôle est un jeu à part entière, un jeu comme les autres, et a ainsi toute sa place en ludothèque. Pour François Bernabeu, c'est « se priver d'un pan du métier¹³⁰ » que de ne pas en proposer en ludothèque. Mais selon lui, le jeu de rôle a également toute sa place en bibliothèque, en tant que « produit culturel¹³¹ » sur support papier, qui fait appel à de nombreuses références culturelles. En citant l'exemple de l'œuvre *Le Seigneur des anneaux*, à la fois livre, film, jeu vidéo, jeu de rôle et jeu de plateau, il estime que la mise en place d'une offre de jeu rejoint la question de « l'organisation des univers au sein des bibliothèques¹³² ».

C'est l'approche choisie par la bibliothèque Lévi-Strauss pour sa première soirée jeux de rôle, qui a eu lieu en 2018, et qui était axée sur l'univers des séries, et accompagnait un cycle de conférences¹³³. Le succès des animations a cependant fait évoluer cette approche, et la bibliothèque propose aujourd'hui des animations jeux de rôle au thème libre. L'approche d'une autre bibliothèque de la Ville de Paris, Louise Michel, est différente, car même si le jeu de rôle est un produit qui « a fait et créé de la culture », et qu'on peut en faire une « passerelle » vers d'autres produits culturels, on ne peut ancrer sa légitimité en bibliothèque qu'en le présentant pour lui-même¹³⁴.

Cette reconnaissance par l'institution a par ailleurs un effet sur les usagers : je parlais plus haut d'attirer un nouveau public, mais présenter du jeu de rôle en bibliothèque, c'est aussi envoyer un signal aux rôlistes, en leur signifiant que leur culture a sa place en bibliothèque. Olivier, le rôliste qui prend la parole dans *Passion pylon* évoque la souffrance qu'il a ressentie lors de la « période noire » du jeu de

¹³⁰ Entretien avec François Bernabeu, responsable de la Ludothèque Henri Desbals, Toulouse.

¹³¹ *Ibid.*

¹³² *Ibid.*

¹³³ Entretien avec Gonçalo Duarte, chargé de l'action culturelle, bibliothèque Lévi-Strauss.

¹³⁴ Entretien avec Quentin Le Guevel, bibliothèque Louise Michel (Paris).

rôle, l'amenant à saisir son « bâton de pèlerin » pour initier les gens et modifier leur perception de la pratique. Dans ce contexte, jouer en bibliothèque participe de cette réhabilitation du jeu de rôle. Au Rize, lieu culturel de Villeurbanne accueillant archives, espace d'exposition et médiathèque, mon interlocutrice a également souligné l'effet positif de la proposition de jeu de rôle auprès des maîtres de jeu : « Que le jeu de rôle puisse être joué en médiathèque, ça leur a fait du bien¹³⁵. » Je reviendrai sur les enjeux de la médiation ludique dans la partie « Donner accès au jeu pour le jeu : questions de médiation », car c'est un aspect qui occupe de nombreux interlocuteurs. La question de la valeur du jeu de rôle est, de plus, reliée à celle de sa conservation, voire de sa patrimonialisation. Quelles traces existent des documents et des pratiques ? La bibliothèque et la ludothèque peuvent avoir un rôle à jouer dans le signalement et la sauvegarde des différentes formes du jeu de rôle.

Former au et par le jeu de rôle

L'utilisation du jeu de rôle et de formes ludiques qui s'en inspirent (*murder party*, *escape game*) en bibliothèque universitaire a d'abord une vocation pédagogique : il s'agit de former les usagers aux « compétences informationnelles ». Le jeu n'est ici qu'un moyen de rendre une formation plus efficace, plus percutante, voire un support de communication, une vitrine de l'institution autant auprès des usagers que de la gouvernance.

Au contraire, l'approche du jeu par le ludothécaire s'oppose généralement à toute forme d'instrumentalisation : le *médium* existe d'abord pour lui-même, et la ludothèque doit créer un environnement favorisant la libre pratique de celui-ci. Toute approche pédagogique n'est cependant pas absente du métier, et cela se voit notamment par l'usage du système de classement ESAR, fondé sur l'assimilation progressive de compétences par les enfants et adolescents : jeux d'exercice (découverte sensorielle), jeux symboliques (mise en scène, imitation, simulation), jeux d'assemblages et, en dernier lieu, jeux de règles. Ce classement représente une forme de chronologie des apprentissages, et le jeu de rôle relève d'une forme particulière de la dernière catégorie, les jeux de règles. En somme, ce dernier peut permettre d'acquérir certains savoirs dans sa réalisation : prise de parole en public, capacités d'organisation, élaboration d'une stratégie, comportement dans un

¹³⁵ Entretien avec Annabelle Cappelli, référente documentaires adultes, médiathèque du Rize (Villeurbanne).

groupe). Mais l'enjeu pour le ludothécaire est aussi de conserver un rapport libre à la pratique.

C'est pourquoi le jeu de rôle en ludothèque doit également s'envisager en termes de formation au jeu en tant que tel. La position du ludothécaire ou du bibliothécaire n'implique pas de seulement donner accès à la ressource, mais aussi d'aider les usagers à se l'approprier. Or la question se pose tout particulièrement pour le jeu de rôle : s'il est possible de proposer des animations avec professionnels ou prestataires, on reste dans le modèle du « joueur consommateur¹³⁶ » décrit par Guillaume Jentey. Si on a pour objectif de rendre possible une pratique autonome, il peut être pertinent d'envisager de former *au* jeu de rôle, notamment via des ateliers pour devenir MJ, créer son scénario. Le ludothécaire ou bibliothécaire se pose donc en accompagnateur et facilitateur vers l'acquisition de pratiques, la connaissance d'outils.

Transmettre

Ce dernier point est lié à l'action de médiation en bibliothèque et ludothèque, que ce soit de la forme jeu de rôle, son histoire, ses modalités, que de l'offre actuelle, pléthorique. L'Université d'été de l'ALF, en 2019, avait pour thème « La ludothèque, au carrefour des médiations », et s'ouvrait sur une réflexion théorique autour du concept de « médiation ». Quelle valeur a ce mot qu'on adosse systématiquement à un autre (médiation culturelle, animale, familiale) ? Pour Antonin Merieux, la médiation suppose une fracture ou, au moins, une notion de distance entre les éléments ou les personnes : c'est parce qu'il y a fracture numérique qu'il existe une médiation numérique. Il distingue également trois styles : la médiation adaptative, destinée à créer un cadre propice à une rencontre, faciliter le dialogue entre les deux parties, une médiation transformative, visant à métamorphoser la relation et enfin, la médiation directive, visant à proposer une solution directe au problème. Pour lui, ce sont ces différents positionnements qui distinguent les différentes pratiques de médiation. Il rappelle également que la médiation suppose une liberté des acteurs : il est toujours possible de refuser une médiation¹³⁷. En bibliothèque, la place de la médiation culturelle, de la connaissance,

¹³⁶ Entretien avec Guillaume Jentey.

¹³⁷ MERIEUX, Antonin. *Médiation(s) : de quoi parle-t-on ?* Paris, 1 juillet 2019. *La Ludothèque, au carrefour des médiations*, Université d'été de l'ALF, 1 juillet 2019.

numérique est devenue un enjeu central et une condition de légitimation du rôle de la bibliothèque. À l'ère d'une désintermédiation généralisée, et alors que l'accès cesse d'être un enjeu perçu par les usagers, la « chaîne entière de l'activité bibliothécaire¹³⁸ » est bouleversée et doit réinterroger son rapport aux collections : le bibliothécaire devient médiateur, en donnant « des clés d'accès », « des clés de compréhension », et en mobilisant « le temps de cerveau disponible » de son public, en travaillant à « susciter l'envie ». Le mot en bibliothèque connaît une fortune certaine depuis la dernière décennie, depuis un mémoire DCB par David Sandoz en 2010¹³⁹, et s'accompagne de nombreux qualificatifs : médiation des connaissances, culturelle, scientifique, numérique, etc.

L'importance de définir des objectifs

À l'heure où des offres de jeux de rôle se développent un peu partout, il peut être tentant de s'inspirer des propositions existantes pour les proposer dans sa structure, par envie, effet d'opportunité, ou tout simplement parce que cela rencontre du succès. Mais il est important de réfléchir à l'articulation de cette proposition avec le projet d'établissement et les services existants, sans oublier de définir le statut du jeu de rôle dans le processus : intervient-il en tant que document ou en tant que mode d'intervention ? Est-il la fin ou le moyen ? Est-il un instrument, choisi parmi d'autres pour parvenir un objectif (pédagogique, culturel), parce qu'il semble le plus adapté à la situation ? Ou est-il l'objectif en tant que tel, dans sa découverte, son appropriation, sa création ? Je propose de réfléchir à cette question à partir de deux pistes d'exploration, celui des rapports entre jeu de rôle et médiation, et entre jeu de rôle et formation.

Donner accès au jeu pour le jeu : questions de médiation

L'aspect protéiforme du jeu de rôle amène à se poser une première question : de quoi sommes-nous l'intermédiaire ? Souhaite-t-on présenter le jeu en tant que produit culturel, relié tant à la littérature qu'au cinéma, à l'art, à la musique et au jeu vidéo ? Est-ce le jeu dans sa mécanique, avec son système de compétences, sa gestion de la réussite, du risque et de l'échec, sachant que ces modalités sont

¹³⁸ CALENGE, Bertrand. *Les bibliothèques et la médiation des connaissances*. Editions du cercle de la librairie. Paris : Editions du cercle de la librairie, 2015. ISBN 978-2-7654-1465-0, p. 15.

¹³⁹ SANDOZ, David. *Repenser la médiation culturelle en bibliothèque publique : participation et quotidienneté*. Mémoire d'étude DCB. Lyon : Enssib, 2010.

différentes selon chaque jeu et charrient une représentation du monde et des interactions sociales ? Est-ce le jeu comme expérience, dans sa réalisation autour d'une table ? Pour Didier Guiserix, il est très difficile de faire comprendre ce qu'est le jeu de rôle sans passer par l'expérience concrète :

Imaginez que nous soyons en 1895, et qu'on me demande « qu'est-ce que donc que le cinéma, cette nouvelle invention qui attire les foules ? », est-ce que j'expliquerai à mon interlocuteur d'abord le principe chimique de la photographie [...] puis les lois de l'optique et les mécanismes de la caméra et du projecteur [...] sans oublier le phénomène de persistance rétinienne ? Je ne ferais que l'égarer.

Et pourtant, en lui disant : « on entre dans une salle et on voit sur une grande image des personnages qui bougent, et cela raconte une histoire. » Je ne serais pas plus explicite. Soit il rapprochera de ce qu'il connaît déjà, le théâtre, soit les « images de personnages qui bougent » lui suggéreront qu'il s'agit de quelque technique de spiritisme, et il prendra congé avec inquiétude ! Le mieux serait tout simplement de l'emmener au cinéma¹⁴⁰ !

Christophe Chelabi, didacticien et formateur de futurs ludothécaires à Bordeaux, partage ce constat à deux niveaux. D'une part, « transmettre l'objet jeu de rôle sans passer par le fait de le faire jouer¹⁴¹ » est une vraie difficulté. Il exprime également l'idée que la pratique, observée par un tiers, crée rapidement un sentiment d'étrangeté : « de l'extérieur, ça ressemble à des gens fous¹⁴² ». Se pose ainsi la question de la cohabitation des usages : le travail de médiation n'est-il pas à faire auprès des usagers qui touchent au jeu de rôle, mais aussi auprès des autres ?

En ce sens, il est intéressant de citer le travail de Marion Vernez, qui, pour l'obtention du Bachelor de la filière « Information documentaire » de la Haute École de Gestion de Genève, a réfléchi à la valorisation et à la médiation d'un fonds de livre de jeux de rôle dans une bibliothèque de lecture publique¹⁴³. En effet, un fonds de livres de jeux de rôle avait été formé dès 2012 à la Bibliothèque de la Ville de la Chaux-de-Fonds, mais bien il semblait peu visible et de moins en moins utilisé par les usagers. Pour Marion Vernez, sa valorisation passe par l'organisation d'animations et d'initiations, notamment pour que le public non-rôliste puisse par la suite s'emparer de ces documents. L'enjeu de communication est donc double, puisqu'il s'agit à la fois d'attirer un public de connaisseurs et le grand public. La

¹⁴⁰ GUISERIX, Didier et BARTHÉLEMY, Rolland. *Le livre des jeux de rôle*. Paris, France : Bornemann, 1997. ISBN 978-2-85182-571-1.

¹⁴¹ Entretien avec Christophe Chelabi, Formateur IUT ludothèques au CRM.

¹⁴² *Ibid.*

¹⁴³ VERNEZ, Marion. *Le jeu de rôle en bibliothèque: valorisation et médiation d'un fonds de livres de jeu de rôle en bibliothèque de lecture publique*. Bachelor. Genève : Haute École de Gestion de Genève, 26 juillet 2019.

bibliothèque de Chaux-de-Fonds avait déjà initié une campagne de communication *via* prospectus, en utilisant des références fines à la pop culture : ce faisant, elle pouvait toucher les connaisseurs, mais risquait de ne pas attirer le grand public :

Il faut s'assurer que le message soit correctement formulé et adressé selon le public visé, quitte à adapter le message sous plusieurs formes, pour toucher différents publics. Cela est particulièrement important dans le cas où l'on souhaite parler d'un phénomène de niche, comme le JDR¹⁴⁴.

C'est pourquoi s'appuyer sur une connaissance des publics visés, de l'existant, est nécessaire afin de penser une action de médiation qui agisse au bon niveau, et choisir des supports de communication adaptés à ces objectifs.

Plus généralement, la médiation autour du jeu de rôle peut aussi consister à faire découvrir une offre de jeu encore méconnue du public visé. François Bernabeu insiste sur le rôle de transmission de la ludothèque au niveau de la connaissance historique du jeu de rôle. C'est un rôle qui n'est pas rempli dans d'autres institutions, et qui permet de mettre le médium en relation avec les autres formes de jeux dont il est issu. Lors de l'événement annuel *Ludo en jeu*, organisé à Toulouse, le jeu de rôle est ainsi proposé dans le même espace que les wargames et jeux de figurine, permettant de rapprocher ces formes ludiques dans l'esprit des usagers¹⁴⁵. C'est également l'enjeu pour Guillaume Jentey, comédien et intervenant au Rize : « Pour moi il était hyper important que ces rencontres autour du JDR parlent de la transmission d'une passion et pas seulement une activité pour joueurs consommateurs¹⁴⁶. » C'est d'abord une façon de correspondre aux missions de service public de la bibliothèque, mais c'est aussi une réflexion sur la manière dont une pratique culturelle se transmet entre générations : « Je pense qu'il est de notre responsabilité de réfléchir aux valeurs qu'on leur transmet par les activités qu'on leur propose¹⁴⁷. » Ce choix de direction ne peut faire l'économie d'une familiarité et d'une veille sur le sujet, souvent le fruit d'une seule personne-ressource¹⁴⁸.

Le jeu de rôle, support de formation

À l'autre extrême du spectre, le jeu de rôle peut également offrir un intéressant support de formation des usagers, dès lors qu'on ne s'oppose pas à sa réutilisation.

¹⁴⁴ *Ibid.*, p. 70-71.

¹⁴⁵ Entretien avec François Bernabeu, responsable de la Ludothèque Henri Desbals, Toulouse.

¹⁴⁶ Entretien avec Guillaume Jentey, comédien, intervenant au Rize.

¹⁴⁷ *Ibid.*

¹⁴⁸ J'aborderai l'aspect concret et managérial de cette question dans la 3^e partie.

Pour Sanne Stijve, l'utilisation du jeu de rôle à des fins pédagogiques découle de plusieurs de ses caractéristiques, notamment l'immersion et l'implication des joueurs :

Combiner l'implication et l'immersion donne des possibilités tout à fait intéressantes ; le JDR permet de « faire » plutôt que de seulement « voir ». Pour l'enseignement et la formation, utiliser ces deux qualités permet de transmettre certaines choses qu'un cours standard *ex cathedra* ne permettrait pas de faire passer¹⁴⁹.

Le cas qui m'occupe ici est bien l'usage du jeu de rôle à des fins pédagogiques au sens de mécaniques de jeux précises, actionnées et mises au service d'un objectif autre que ludique.

Ce genre de démarche demande un important travail en amont, et nécessite de réfléchir aux meilleures stratégies à adopter : ainsi, le SCD de Tours s'était-il lancé dans la préparation d'un *escape game* à destination des étudiants de L1 devant visiter la bibliothèque, mais a transformé le projet pour en faire un jeu de piste, prenant trois formes différentes en fonction des sites où la visite a lieu. Si ce choix fait sortir la proposition du champ de cette étude, il montre surtout que la forme doit être adaptée tant à l'objectif pédagogique qu'aux capacités matérielles et humaines des équipes : l'*escape game* apparaissait ici comme une solution disproportionnée du fait de l'important effectif des étudiants à accueillir, sans permettre une meilleure assimilation par rapport à la forme du jeu de piste¹⁵⁰. Pour citer Cécile Swiatek, qui a formé et accompagné les équipes dans le processus, la ludification n'est qu'une « modalité » et non « le cœur du projet¹⁵¹ ». Et cela implique qu'on ne doit s'engager dans ce genre de modalité qu'en s'assurant d'en maîtriser les mécaniques.

C'est pourquoi, à Sorbonne Universités, l'équipe formation travaille en collaboration avec un ingénieur pédagogique pour élaborer ses « formats gamifiés ». Ils proposent des formations sous forme d'*escape game* en petits groupes dans une salle fermée et préparée pour l'occasion, mais aussi des amphis gamifiés, permettant de traiter une cohorte entière d'étudiants. Les étapes à franchir sont construites à partir de différentes compétences à mobiliser, permettant ainsi de solliciter plusieurs mécanismes cognitifs et de varier les énigmes. L'aspect matériel du jeu n'est pas

¹⁴⁹ STIJVE, Sanne. Utilisations du jeu de rôle à des fins autres que ludiques. Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Classiques Garnier, 6 mars 2019, p. 352. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0351.

¹⁵⁰

¹⁵¹ Entretien avec Cécile Swiatek

oublié, avec valises cadenassées et, dans le cadre de l'*escape game* en petit comité, de la décoration de salle.

Les différents entretiens menés en bibliothèque universitaire montrent que l'*escape game* est toujours une modalité parmi d'autres et s'inscrit dans une réflexion plus large sur la ludification des formations et visites d'accueil pour les usagers. Dans le cas de Sorbonne Université comme dans celui de Sciences Po, l'*escape game* n'est pas la seule forme ludique proposée et les deux institutions se sont lancées dans la création d'un jeu vidéo. Si la transformation des visites de la bibliothèque aux nouveaux arrivants s'imposait pour plusieurs de mes interlocuteurs, il reste aujourd'hui difficile d'évaluer l'impact de ce genre d'initiation, et ce, bien que les retours informels des étudiants soient souvent positifs. La préparation de ces formes ludiques demande un temps et un investissement très importants, et l'action peut sembler peu rentable au vu du nombre d'étudiants qui en bénéficient par la suite. De plus, ces formes ne peuvent rester figées et demandent à être régulièrement transformées, réactualisées. Elles apparaissent cependant comme un intéressant moyen de familiariser les étudiants avec la bibliothèque, et d'instaurer un autre rapport entre l'utilisateur et le bibliothécaire formateur. Pour Julien Prost, l'enjeu en premier cycle est moins un changement qu'une « création d'image » à l'occasion de ces formations gamifiées. Celles-ci permettent de faire exister le SCD dans le paysage des étudiants, et dans celui de l'Université.

Mais si l'*escape game* a trouvé sa place en bibliothèque universitaire, qu'en est-il du jeu de rôle sur table dans sa forme originelle ? Pour trouver un exemple, il faut chercher du côté du travail de Pascal Martinolli autour de la « jeuderôlisation » des formations, à la Bibliothèque des lettres et sciences humaines de l'Université de Montréal. Il a développé plusieurs outils pédagogiques ludifiés par le jeu de rôle (*Annexe 3*). Une « feuille de personnage » du jeune chercheur lui permet de travailler avec les doctorants. Le remplissage de la fiche, en auto-évaluation, est l'occasion d'aborder diverses questions du quotidien du chercheur, de l'identifiant unique à la publication d'articles, en passant par la gestion des données de la recherche. Chaque jauge correspond à un niveau de compétence et d'expertise défini. Par exemple, le niveau 1 de la jauge bibliométrie correspond à la définition du concept, ses intérêts, ses limites, le niveau 2 à « Trier les résultats par nombre de citations (WoS, Scopus) », le 3 à analyser ces résultats, le 4 à « Lister des revues par

Facteur d'impact et SJR » et le 5 à « Connaître les différences de calcul entre les principaux indicateurs : FI, SJR, h-index¹⁵² ». La présentation des jauges s'inspire de la fiche de personnages du jeu *Vampire, la Mascarade*, tandis que les points correspondant aux contributions sur Wikipédia reprennent la jauge de santé mentale (SAN) de *L'Appel de Cthulhu*¹⁵³. Lors de ces formations, Pascal Martinolli propose également aux d'usagers motivés des « quêtes annexes », inspirées des quêtes secondaires que l'on remplit en jeu de rôle, en parallèle de l'histoire principale. Ces ateliers proposent d'accompagner la créature d'un blog de recherche ou la contribution à Wikipédia¹⁵⁴.

Le jeu de rôle est une modalité particulière d'intervention gourmande en termes de temps et d'investissement. À l'heure qu'il est, l'introduction de cette forme ludique en bibliothèque ou ludothèque est souvent le fait de passionnés, ce qui fait que le premier enjeu de médiation est au niveau des collègues, et que la question de la professionnalisation du jeu de rôle est loin d'être réglée. Mais avant de l'aborder, avec tout l'aspect concret du jeu de rôle en institution, je souhaite revenir sur une dernière question concernant à la fois les bibliothèques et les ludothèques : celle de la patrimonialisation du jeu de rôle.

JEU DE RÔLE ET PATRIMOINE CULTUREL

Conservation et valorisation du jeu de rôle

Le jeu de rôle fait-il partie du patrimoine culturel ? L'avis des professionnels

Pendant les entretiens, il était prévu que je pose à chacun de mes interlocuteurs une question en deux temps : « Selon vous, qu'est-ce que le patrimoine culturel ? » suivie de « Selon vous, le jeu de rôle fait-il partie du patrimoine culturel ? ». La première question a suscité beaucoup d'étonnements, notamment au niveau des intervenants qui ne venaient pas du monde des bibliothèques. Caroline Viphakone,

¹⁵² MARTINOLLI, Pascal. *Auto-évaluation et déroulement* [en ligne]. BLHS Montréal, 2018. [Consulté le 11 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://sandbox.acrl.org/system/tdf/resources/presentation-autoevaluation-CI-french.pdf?file=1&type=node&id=480&force=>.

¹⁵³ MARTINOLLI, Pascal. *Jeu de rôle et formation aux compétences informationnelles : de la ludification à la jeuderôlisation = Role-playing games & information literacy learning activities : from gamification to roleplayification* [en ligne]. Novembre 2018. [Consulté le 26 avril 2019]. Disponible à l'adresse : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/21088>.

¹⁵⁴ MARTINOLLI, Pascal. Trois outils pédagogiques universitaires, ludifiés grâce aux jeux de rôle. Dans : *Jeux de rôle sur table* [en ligne]. 2019. [Consulté le 27 avril 2019]. Disponible à l'adresse : <https://jdr.hypotheses.org/525>.

fondatrice de la start-up *Studio Infinite*, et qui a réalisé plusieurs interventions en bibliothèque sur le sujet des ateliers d'écriture et de leur rapport au jeu de rôle, a été surprise par la question, et il a fallu la mettre à l'aise pour qu'elle en livre une définition — par ailleurs fort intéressante : le patrimoine culturel, c'est « garder trace de ce qui est important pour soi ». Au fil des entretiens, selon l'interlocuteur, je n'ai donc plus posé systématiquement la première question, lorsqu'elle semblait menacer la dynamique de l'échange. En ce qui concerne la seconde interrogation, la réponse est unanime auprès des interlocuteurs, parfois après un temps de réflexion. Elle est parfois simplement affirmative, sans appeler développement. Elle revendique à plusieurs reprises le statut du jeu de rôle, « produit culturel comme un autre » pour un bibliothécaire. Elle assoit sa place dans le champ culturel : le jeu de rôle est la « base de la culture geek » et « a irradié l'imaginaire contemporain » déclare David Robert, président de la FFJdR. Le jeu de rôle fait partie du patrimoine culturel, « à 2000 % » et « à plein de niveaux », pour un ludothécaire, parce qu'il « fait appel à des choses inhérentes à la culture ».

La population étudiée est trop restreinte et les personnes qui m'ont répondu avaient, le plus souvent, un intérêt pour le jeu de rôle, ce qui limite le champ des interprétations. Il est simplement possible de conclure que pour les personnes sensibilisées à la pratique, le jeu de rôle a toute sa place dans le paysage culturel et mérite d'être patrimonialisé. Mais comment conserver la mémoire de cette pratique ?

Traces et mémoires du jeu de rôle à la BnF

Dès lors qu'il est commercialisé sous forme de livre, le jeu de rôle est soumis au dépôt légal. Le traitement de ce dépôt légal pose cependant question : à quel département de la BnF le confier ? Comment le cataloguer ? J'ai opéré quelques recherches dans le catalogue et réalisé deux sessions de travail à la BnF : or, on dénote une grande disparité de situations d'un éditeur à l'autre. Pour Hexagonal, j'ai fait sortir les différentes boîtes, qui relèvent d'une même cote, et où les jeux sont ensuite rangés au fur et à mesure de leur arrivée : une boîte rassemble donc les livres de base, suppléments, écrans de maître de jeu, et même matériel promotionnel (la première boîte contient ainsi un puzzle représentant Gandalf, destiné à promouvoir le jeu de rôle *Le Seigneur des anneaux*). Ce détail ne figure pas au catalogue général. Dans le cas des éditions Sans détour, les arrivées sont traitées comme des recueils :

sous la cote **4— WZ-16927** sont ainsi rangés une cinquantaine de manuels, accompagnés de cette note :

Comprend l'ensemble des règles, suppléments aux règles, scénarios du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* (6e édition française) et d'autres jeux sortis chez les éditions sans détour. – Sont mentionnés ci-dessous le nom des jeux de rôles suivis de la mention de présence de « règles de jeu » ou de « scénarios » dans ce recueil¹⁵⁵.

De même pour la cote **4— WZ-17589** :

Ce recueil thématique propose des livres de règles, des suppléments aux règles et des scénarios de différents jeux de rôles de diverses maisons d'éditions spécialisées dans ce domaine. – Sont mentionnés ci-dessous les noms des jeux de rôle présents dans ce recueil.

– Ce recueil propose aussi des catalogues d'éditeurs de jeux.

– Contient aussi : *La Bible du meneur de jeu*, guide qui propose des conseils pour mener des parties d'un jeu de rôle¹⁵⁶.

Les informations concernant le détail de ces recueils sont lacunaires. Par exemple, pour reprendre un jeu cité dans notre première partie, le jeu *Maléfices* compte plusieurs éditions à ce jour : la première en 1985, la 3^e en 2006¹⁵⁷. De quelle édition est-il question dans ce recueil ? Les scénarios, quant à eux, ne figurent pas au catalogue, sans que je puisse savoir en l'état si c'est qu'ils sont absents des collections ou non référencés.

Il est à noter que la BnF a proposé en 2019 et en 2020 un sujet de recherche pour en Sciences du jeu à l'occasion du programme de chercheurs associés. À partir de la diversité des pratiques et des collectes, la personne retenue devra « faire un inventaire raisonné de cette collection (identification des marques, références, éditeurs, auteurs, date de publication...) » avant de « mener une investigation sur les autres fonds disponibles dans d'autres structures, patrimoniales ou non, publiques ou associatives, y compris à l'étranger¹⁵⁸. » Cet appel s'inscrit dans une réflexion en cours au sujet du dépôt légal du jeu de société : quelle est la structure pressentie pour s'en occuper ? Le jeu de société, du jeu de plateau au jeu de cartes, en passant par

¹⁵⁵ BNF. [Recueil. Règles de jeux] 4-WZ-16927. Dans : *Catalogue général* [en ligne]. 2008. [Consulté le 15 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb41458515p>.

¹⁵⁶ BNF. [Recueil. Jeux de rôle] 4-WZ-17589. Dans : *Catalogue général* [en ligne]. 2003. Disponible à l'adresse : <https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb45259210k>.

¹⁵⁷ Notice de Maléfices, notice. Dans : *Le Grog* [en ligne]. 18 mars 2010. [Consulté le 15 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.legrog.org/jeux/malefices>.

¹⁵⁸ Appel à chercheurs associés de la Bibliothèque nationale de France 2020-2021. Dans : *BnF - Appel à chercheurs associés* [en ligne]. 2020. [Consulté le 15 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bnfaac2020.sciencescall.org/resource/page/id/9>.

le jeu de rôle, se présente sous des formes très différentes, et n'est pas sans poser un certain nombre de problèmes de conditionnement. Ce sont des documents rapidement encombrants (boîtes de jeu), ce qui fait que l'espace peut rapidement devenir un problème.

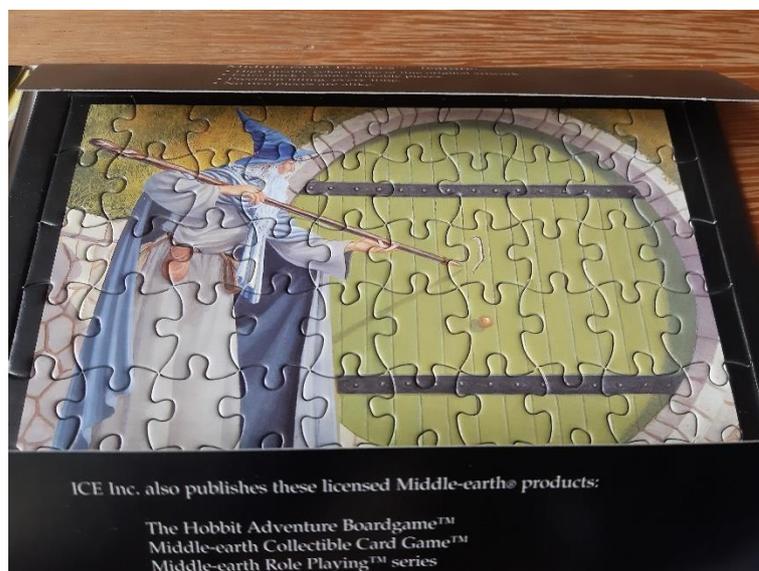


Figure 2 : Puzzle *Gandalf's Mark* conservé sous la cote 4— WZ-14192 (1986-2004)

Une réflexion en cours, en France et à l'international

En 2015, dans « Referencing the Imaginary », Edward Schneider et Brian Hutchison tentent de mesurer la part de la production rôliste américaine conservée dans les bibliothèques¹⁵⁹. Pour cela, ils ont construit une liste de jeux jugés incontournables, à partir de sondages sur Reddit et de conseils aux bibliothécaires, et ont cherché les notices sur *Worldcat*.

La réponse est clairement : ces jeux ne sont pas largement ou systématiquement collectionnés. Parmi les 953 participants de OCLC, seuls 5,16 % avaient au moins un de ces titres et en moyenne ils avaient 3,67 titres. Plus de 90 % d'entre eux, n'avaient aucun titre¹⁶⁰.

Les trois bibliothèques ayant la collection la plus complète sont « 2 bibliothèques publiques (Allen County Public Library, Fort Wayne, Indiana ; et Genesee District Library, Flint, Michigan) et une bibliothèque académique (Oberlin College Library, Oberlin, Ohio¹⁶¹) ». La bibliothèque Rubenstein de

¹⁵⁹ SCHNEIDER, Edward et HUTCHISON, Brian. Referencing the Imaginary: An Analysis of Library Collection of Role-Playing Game Materials [compte rendu]. *The Reference Librarian* [en ligne]. 2015, Vol. 56, n° 3, p. 174-188. [Consulté le 27 avril 2019]. Disponible à l'adresse : <https://jdr.hypotheses.org/265>.

¹⁶⁰ Traduction de MARTINOLLI, Pascal. Referencing the Imaginary: An Analysis of Library Collection of Role-Playing Game Materials [compte rendu]. Dans : *Jeux de rôle sur table* [en ligne]. 6 mars 2017. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://jdr.hypotheses.org/265>.

¹⁶¹ *Ibid.*

la Duke University détient enfin une collection de 13 000 documents de 1972 à 2011, légués par Edwin et Terry Murray¹⁶². C'est la seule collection de ce genre entrée en bibliothèque à ce jour. Pascal Martinoli, déjà cité, a opéré la même recherche sur le catalogue de la BnF et celui de la Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ), avec les résultats suivants :

Dans le catalogue en ligne de la BnF (Bibliothèque nationale de France), la requête « Jeux de rôles (jeux) » comme Sujet apporte environ 285 jeux de rôles (25 % des 381 résultats sont en fait des livres dont vous êtes le héros). La plupart sont des livres de règles de base et il n'y a pas de série complète d'un jeu en particulier.

Dans le catalogue en ligne de la BAnQ [...], la requête « Jeux de rôle (jeux de société) » comme Sujet apporte environ 160 éléments (61 % des résultats n'étaient pas des jeux de rôles). 151 éléments proviennent de 2 maisons d'édition québécoises (DreamPod 9 : 138 éléments; Ianus Publications : 23 éléments) et ils ne sont accessibles qu'en consultation seulement, car ils font partie du dépôt légal¹⁶³.

Du côté des ludothèques, le Centre ludique de Boulogne-Billancourt est doté d'un conservatoire du jeu, dont le fonds a aujourd'hui déménagé dans les « entrepôts du groupe Asmodée », qui en est le « dépositaire », le temps de trouver une solution de conservation pérenne de cet ensemble de plus de 12 000 jeux, répartis de 1840 à aujourd'hui. À ce titre, il est intéressant de noter qu'Asmodée est un éditeur de jeux de société fondé en 1986, qui a distribué du jeu de rôle jusqu'en 2006, avant de se recentrer sur des jeux de cartes et jeux de plateaux. Le groupe revient cependant au jeu de rôle en 2020 en récupérant les droits d'exploitation de la licence *D&D 5* en français¹⁶⁴.

En somme, la question du dépôt légal, et de la conservation de l'histoire du jeu de société en général est au cœur des préoccupations, tant des bibliothécaires que des ludothécaires. Mais du fait de l'existence de fonds lacunaires et peu connus d'une part et d'autres, il faut d'abord passer par un important travail de recension des fonds existants. Il faut prendre garde, dans ce contexte, que le jeu de rôle risque d'être le parent pauvre du projet, du fait de sa jeunesse relative et de son statut hybride.

¹⁶² Guide to the Edwin and Terry Murray Collection of Role-Playing Games, 1972-2017. Dans : *David M. Rubenstein Rare Book & Manuscript Library* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://library.duke.edu/rubenstein/findingaids/murrayrpg/>.

¹⁶³ MARTINOLLI, Pascal. Referencing the Imaginary: An Analysis of Library Collection of Role-Playing Game Materials [compte rendu]. Dans : *Jeux de rôle sur table* [en ligne]. 6 mars 2017. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://jdr.hypotheses.org/265>.

¹⁶⁴ MONSIEUR GUILLAUME. *D&D en français : Nouveau partenariat entre Gale Force Nine et Asmodee*. Dans : *Tric Trac* [en ligne]. 7 février 2020. [Consulté le 19 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.trictrac.net/actus/d-d-en-francais-nouveau-partenariat-entre-gale-force-nine-et-asmodee>.

Le jeu de rôle, inclassable ?

Cotation et indexation du jeu de rôle en bibliothèque...

Cette difficulté à stocker et référencer le jeu de rôle se cristallise dans les débats autour de sa cotation et de son indexation. Quels sont les outils à disposition du professionnel, aujourd'hui, pour intégrer le jeu de rôle dans son système de classification ?

Dragons in the Stacks est un guide pour introduire du jeu de rôle sur table en bibliothèque, à destination des adolescents. Dans le chapitre consacré au catalogage, les auteurs s'interrogent sur les choix de classification intellectuelle du jeu de rôle. Il propose deux choix, à partir de la liste de sujets de la Bibliothèque du Congrès et la classification décimale Dewey. Pour la première, les jeux de rôle sont classés dans « Fantasy Games », avec les travaux généraux consacrés au jeu de rôle en « GV1469.6 » et les livres de règles spécifiques à GV1469.2 ». Ce choix, s'il s'explique du fait de l'histoire du jeu de rôle, peut cependant invisibiliser les univers qui ne relèvent pas de la fantasy : les jeux de rôle de science-fiction, policiers, historiques, réalistes relèvent tous des « Fantasy Games ». Du côté de la classification Dewey, les jeux de rôle sont classés en 793, « Jeux et amusement d'intérieur », subdivision .93 « Jeux d'aventure ». Une catégorie 793,9 « Autres divertissements d'intérieur, incluant les wargames » peut également accueillir un jeu de rôle ou un supplément ayant pour sujet le combat de masse¹⁶⁵.

Dans le catalogue de la BnF, les jeux de rôle sont indexés en 793,93, « Jeux d'aventure (jeux d'intérieur) », avec l'indication « Classer ici les jeux de déduction, les jeux de rôles, les jeux à scénario fictif ». Ils bénéficient également d'une vedette-matière, distincte du jeu de rôle à vocation psychologie, et rattachée au domaine 793 : « Sous cette vedette, on trouve les documents sur les jeux où les joueurs incarnent des personnages dans une partie supervisée par le maître du jeu¹⁶⁶. »

Dans le cas où le jeu fait partie des collections d'une bibliothèque de niveau universitaire, la question de son intégration au catalogue se pose également. Le Centre de ressources Montaigne (CRM) en a fait l'expérience à Bordeaux lors de

¹⁶⁵ TORRES-ROMAN, Steven A et SNOW, Cason E. *Dragons in the stacks: a teen librarian's guide to tabletop role-playing*. Santa Barbara (USA) : Libraries Unlimited, 2015, p. 32. ISBN 978-1-61069-262-5.

¹⁶⁶ BNF. Vedette-matière : Jeux de rôle (jeux). Dans : *Catalogue général* [en ligne]. 30730. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb119810869>.

projets tutorés de la licence professionnelle Gestion et Animation de Ludothèque (GAL), visant à l'installation progressive d'un petit fonds de jeux à la bibliothèque, afin de permettre aux étudiants de se familiariser avec eux, de tester des animations, etc. Or, lorsqu'il a fallu cataloguer ces nouveaux éléments dans le *Sudoc*, il est apparu que le statut « Jeu » n'existait pas. Les jeux ont donc été catalogués sous le statut « Objet », qui comprend également les pièces diverses (CD-ROM, clés USB, brochures) jointes aux documents. En faisant une recherche par statut, il n'est donc pas possible d'isoler les jeux de la collection.

... et en ludothèque

Pour ce qui est des ludothèques, j'ai déjà parlé du système ESAR, où le jeu de rôle fait partie de la dernière catégorie, les « jeux de règles ». Cependant, il existe bien une catégorie appelée « jeux de rôle », mais elle désigne une forme de jeu d'imitation, classée dans les jeux symboliques : jouer à la cuisine, à la poupée, etc. Il est donc difficile, quand la ludothèque dispose d'un catalogue, d'opérer une recherche par « jeu de rôle », sous peine d'accéder en priorité aux instruments de dînettes et déguisements mis à disposition des enfants. Pour François Bernabeu, le changement de logiciel pour la ludothèque pourrait être l'occasion de réinterroger le classement du jeu de rôle, en le faisant sortir du « jeu de règle ». La particularité de ce médium est justement sa complétude, car il arrive à « marier symbolique et jeu de règle¹⁶⁷ ». Le Centre ludique de Boulogne-Billancourt comporte 800 jeux dont « l'inventaire » est consultable en ligne¹⁶⁸. Comportant une bonne part des classiques du genre et de nombreux ouvrages anciens, il est organisé par gammes. Quand on clique sur un titre, on a accès à la liste des ouvrages conservés, et les notices d'ouvrage renvoient à une place dans l'étagère où aller les chercher. Ladite étagère est classée thématiquement (jeux Med fan*, cyberpunk, horreur, ésotérisme) ou par gammes (*D&D*, *Le Monde des Ténèbres*). Les documents ne sont pas cotés, mais bénéficient d'un numéro d'exemplaire et d'une adresse dans l'étagère, parfois d'un code-barre. Cet inventaire, qui peut également être téléchargé sous forme de PDF et dont la dernière mise à jour date de 2016, est hébergé sur un site à part, qui ne relève

¹⁶⁷ Entretien avec François Bernabeu

¹⁶⁸ MALBEC, Sylvain. Jeux de rôle - Inventaire. Dans : *Ooyamaneke.net* [en ligne]. 2017-2013. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://ooyamaneke.net/rollespil/bib/>.

pas du nom de domaine de la ludothèque. Il est également à noter que si un champ « état » du document est prévu dans la notice, il ne semble pas ou rarement rempli.

De fait, les initiatives en faveur du référencement du jeu de rôle ont lieu hors du contexte institutionnel, que ce soit la section jeux de rôle du CLUBB ou l'initiative du Guide du rôliste galactique, association de loi 1901 administrant un « site Web encyclopédique », dont la vocation est de « référencer tous les jeux de rôle sur table de la Création¹⁶⁹ ». Cette base de données est présentée par Jérôme Bianquis comme « une manière de garder une trace, accessible à tous, de jeux pour certains depuis longtemps oubliés, épuisés ou jamais distribués en France¹⁷⁰ ». Il présente le Grog comme « une forme de mémoire du JDR, qui peut servir à des études sur le domaine ou comme source d'inspiration pour de nouvelles créations ». Œuvre collective et collaborative, l'édification de cette base de données est un questionnement constant sur le statut du jeu de rôle et le mode de classement le plus adapté pour en rendre compte. Les jeux professionnels sont organisés aujourd'hui par gammes et sous-gammes (pour les différentes éditions d'un même titre). Chaque gamme comprend plusieurs fiches d'ouvrages. Des fiches auteurs sont également mises en place. Ces jeux sont également classés par thèmes, qui relèvent essentiellement de « types d'univers » ou « contextes de jeu », avec également une catégorie « Générique » pour les systèmes de jeux non associés d'un contexte ou d'un univers. On compte une catégorie « Inclassables ». En ce sens, Jérôme Bianquis conclut que le classement, s'il se justifiait au début de la base de données, mériterait d'être précisé, avec fusion des catégories trop proches et subdivisions de celles qui sont trop remplies. L'encyclopédie collaborative Wikipédia propose un classement du même acabit, avec une séparation des « jeux commerciaux » et « amateurs », et un classement par genres. Les genres sont sensiblement les mêmes, mais ils sont répartis en grandes catégories : Science-fiction (pour le *space opera*, le steampunk, le cyberpunk ou le post-apocalyptique), Fantastique/Horreur (regroupant tant le med fan que l'horreur gothique et le fantastique historique), Historique et contemporain, Autres genres (regroupant humoristique, super-héroïque, mangas anime et comics)

¹⁶⁹ Le saviez-vous ? Dans : *Le Grog* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.legrog.org/grog/le-saviez-vous>.

¹⁷⁰ BIANQUIS, Jérôme. Comment conserver le JdR et la mémoire du JdR. Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Classiques Garnier, 6 mars 2019, p. 307-321. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0307.

et enfin une catégorie pour les systèmes génériques, qui peuvent s'adapter à des scénarios relevant de tous les genres¹⁷¹.

Un projet collaboratif d'enrichissement de l'indexation du *Guide du rôliste intergalactique* avait été lancé, permettant aux utilisateurs de « placer une ou plusieurs étiquettes sur une fiche, et aux suivants de voter sur la pertinence de celles-ci¹⁷² ». Du fait du vol de l'ordinateur de développement, ce projet d'enrichissement des métadonnées par crowdsourcing n'a pas pu être réalisé¹⁷³. La bibliothèque peut en ce sens représenter un partenaire privilégié pour accompagner l'indexation du jeu de rôle, en s'appuyant notamment sur le modèle de la transition bibliographique.

Jeu de rôle et transition bibliographique

Pour Matthieu Juan, dans *Le jeu de rôle, un enjeu pour la lecture publique*, en 2001, « le catalogage des jeux de rôle ne pose pas de problème particulier ; il se fait comme celui d'un livre¹⁷⁴ ». On a vu cependant que le *Grog*, en s'appuyant sur la notion de gamme, permet une meilleure granularité de l'information. En traitant le jeu de rôle comme une monographie, les bibliothèques rendent difficiles le rassemblement des ouvrages par gammes, pourtant nécessaire tant en termes d'histoire du *média*, de logique de fonds, ou de pratique.

Dans ce même mémoire de fin d'études, Matthieu Juan propose de « créer dans le catalogue des passerelles entre les jeux et les œuvres qui les ont inspirés¹⁷⁵ ». Or, s'il invite à faire cette indication en note, la transition bibliographique peut être une opportunité pour mieux exprimer les relations entre les différents éléments d'une même gamme. Nouveau modèle conceptuel des données bibliographiques, le FRBR analyse un document selon 4 niveaux :

- L'œuvre, « création intellectuelle ou artistique déterminée¹⁷⁶ »
- L'expression, « réalisation de cette création intellectuelle¹⁷⁷ »

¹⁷¹ *Liste de jeux de rôle par genre* — Wikipédia [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 29 février 2020]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_jeux_de_r%C3%B4le_par_genre.

¹⁷² BIANQUIS, Jérôme. Comment conserver le JdR et la mémoire du JdR. Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Classiques Garnier, 6 mars 2019, p. 321. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0307.

¹⁷³ *Ibid.*

¹⁷⁴ JUAN, Matthieu. *Le jeu de rôle : un enjeu pour la lecture publique*. Département information-communication, option métiers du livre. Bordeaux, France : Université Bordeaux Montaigne - Institut universitaire de technologie, 2001, p. 41.

¹⁷⁵ *Ibid.*

¹⁷⁶ Modèles FRBR, FRAD et FRASAD. Dans : *BnF - Site institutionnel* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.bnf.fr/fr/modeles-frbr-frac-et-frasad>.

¹⁷⁷ *Ibid.*

- La manifestation, « matérialisation d'une expression¹⁷⁸ » (recoupe notamment la notion d'édition)
- L'item, « l'exemplaire isolé d'une manifestation¹⁷⁹ »,

De plus, l'apparition du statut d'œuvre permet de réaliser des liens jusqu'ici difficiles à faire entre un ouvrage, ses traductions et ses adaptations¹⁸⁰. Comment appliquer ce modèle aux modes de publications du jeu de rôle ?

D'une part, en utilisant les potentialités du modèle pour prendre en compte la notion de gammes et d'éditions d'un même jeu. Le manuel *Dragons in the stacks* consacre un sous-chapitre à l'utilisation de RDA et FRBR pour cataloguer le jeu de rôle. Pour eux, il est nécessaire d'introduire la notion d'« ensemble d'œuvres ou de super-œuvre¹⁸¹ », non supportée par FRBR, mais présente dans la littérature depuis 2002. L'ensemble d'œuvres se définit comme « un groupe d'œuvres qui dérivent toutes de la même base intellectuelle¹⁸² ». Ils développent l'exemple de D&D et identifient 6 œuvres qui en relèvent : une œuvre correspondant à une version du jeu, et comprenant de nombreuses expressions dans les différents livres de règles, suppléments, scénarios.

Dans le contexte français, il s'agit de réfléchir si on a intérêt à conserver ces informations concernant les livres ou s'il vaut mieux se concentrer sur les questions de traduction et d'adaptation. Le passage récent de la licence de *D&D5* de Black Book Editions à Asmodée montre qu'il y a un travail complexe de suivi à faire, lié à l'histoire éditoriale du médium. *Le Grog* à cette heure tente de référencer l'ensemble des ouvrages liés à la gamme, en anglais comme en français, mais en faisant le choix de séparer les différentes versions de *D&D*, qui comportent chacune leur page dédiée.

Pour illustrer cette idée, j'ai réalisé un schéma modélisant les relations entre œuvres et ensemble d'œuvres pour un jeu de rôle en particulier (**Figure 3**). Inspiré d'un courant littéraire des années 1980, le jeu de rôle *Cyberpunk* est un ensemble d'œuvres, qui comprend plusieurs versions du jeu. Celles-ci ont le statut d'œuvres :

¹⁷⁸ *Ibid.*

¹⁷⁹ *Ibid.*

¹⁸⁰ BERMES Emmanuelle, « Vers un catalogue orienté entités : la FRBRisation des catalogues », dans : Emmanuelle Bermès (dir), *Vers de nouveaux catalogues*. Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, « Bibliothèques », 2016, p. 25-35. DOI : 10.3917/elec.berme.2016.01.0025.

¹⁸¹ « Ensemble d'œuvres ou super-œuvre » TORRES-ROMAN, Steven A et SNOW, Cason E. *Dragons in the stacks: a teen librarian's guide to tabletop role-playing*. Santa Barbara (USA) : Libraries Unlimited, 2015, p. 30. ISBN 978-1-61069-262-5.

¹⁸² « a group of works that all derive from the same intellectual base » *Ibid.*

Cyberpunk 2013, *Cyberpunk 2020* et *Cyberpunk 203X*. Pour chacune de ces œuvres, il y a plusieurs expressions : livres de base, suppléments, scénarios, à la fois dans leur version originale en anglais et dans leur traduction française. Le schéma montre que les relations entre les documents ne sont pas forcément les mêmes en contexte français qu'en contexte anglo-américain. *Solo or Fortune* publié en 1989, est un supplément du jeu de rôle/œuvre *Cyberpunk 2013*. Mais lorsqu'il est traduit en français, il est rattaché à la nouvelle version du jeu/œuvre, qui a pour titre *Cyberpunk 2020* : « Attention, ce supplément est paru en VO pour Cyberpunk 2013, mais a été diffusé en VF comme un supplément pour Cyberpunk 2020. Cela a causé une certaine confusion, notamment au niveau des règles pas toujours compatibles¹⁸³ » peut-on lire sur la notice du *Guide du rôliste intergalactique*.

Par son système de liens, la FRBRisation pourrait également permettre de lier le jeu aux œuvres de l'esprit dont ils s'inspirent : ainsi serait-il possible de rattacher à une œuvre comme *Le Seigneur des anneaux* non seulement le roman de Tolkien, mais également le film, les jeux vidéo, jeux de plateaux et jeux de rôle qui en sont dérivés. Cela permettrait d'intégrer pleinement le jeu de rôle dans le paysage culturel, sachant que le médium, dérivé d'œuvres littéraires ou cinématographiques, a par la suite inspiré des créateurs. Pour compléter le schéma autour de l'ensemble d'œuvres *Cyberpunk*, le jeu vidéo d'action RPG *Cyberpunk 2077* par CD-Projekt est une adaptation du jeu sur table *Cyberpunk 2020* de Mike Pondsmith, lui-même influencé par les premiers romans du genre, dont *Le Neuromancien* de William Gibson est le titre fondateur. En conclusion, si le jeu de rôle a souvent été traité comme une monographie ou une série de monographies, le système RDA apparaît comme une opportunité pour mieux exprimer les relations entre les différents éléments d'une même gamme, tout en rattachant le jeu de rôle à l'ensemble du paysage culturel.

¹⁸³ Solo of Fortune, notice. Dans : *Le Grog* [en ligne]. 2013. [Consulté le 27 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.legrog.org/jeux/cyberpunk/cyberpunk-2013/solo-of-fortune-en>.

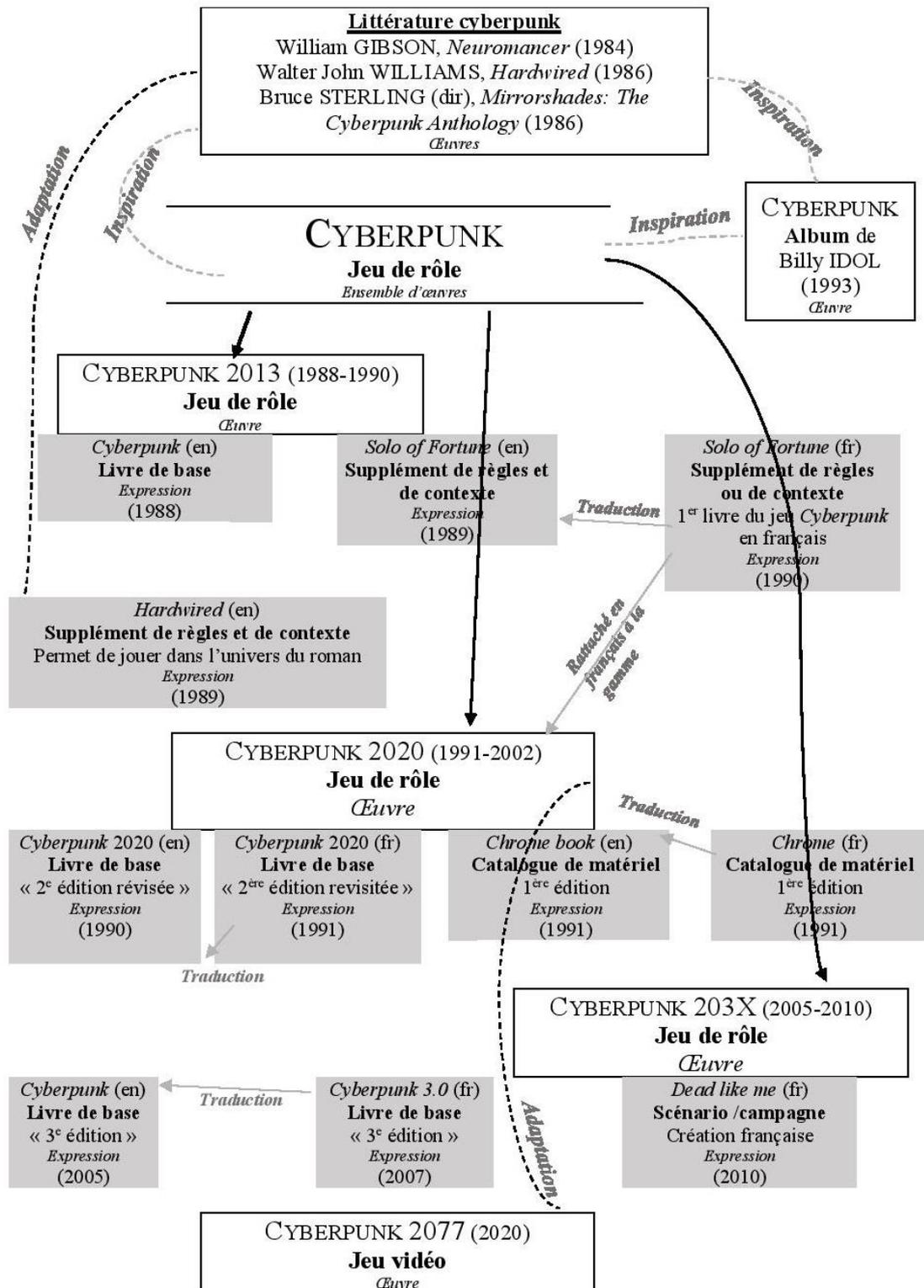


Figure 3 : Exemple de modèle de relation entre œuvres et ensemble d'œuvres appliqué au jeu de rôle : le cas *Cyberpunk*

ÉLÉMENTS DE PROSPECTIVE

À la lumière de tous ces éléments, que peut-on dire de la place du jeu de rôle en bibliothèque et ludothèque ? Comment proposer dans une institution culturelle ce *médium* protéiforme, difficile à indexer et à classer ?

QUE FAIRE DU JEU DE RÔLE DANS UNE SOCIÉTÉ EN PLEINE LUDIFICATION ?

Le monde où je vis est un monde où il est de plus en plus question de jeu : non seulement parce qu'il me semble que l'on y joue chaque jour davantage, mais surtout parce que l'idée même du jeu s'applique constamment à de nouvelles situations, à des formes de conduite et de pensée auxquelles il eut paru, récemment encore, inconvenant de l'appliquer¹⁸⁴.

Jacques Henriot, philosophe et chercheur en sciences du jeu avait identifié, en 1989, une tendance qui s'est aujourd'hui généralisée. Plusieurs néologismes ont depuis fleuri pour désigner ce phénomène, du *gamification* anglo-américain à la ludification et à la ludicisation.

Gamification, ludification ou ludicisation ?

Apparue dans le secteur industriel en 2008, la *gamification* « relève d'une approche économique de l'attention¹⁸⁵ », cherchant « à optimiser l'allocation de l'attention d'un individu, en général pour des visées commerciales¹⁸⁶ ». Le terme est d'abord traduit en français par « ludification », sachant que ce dernier mot existe aussi en anglais pour désigner « la diffusion du jeu dans la culture¹⁸⁷ ». Là-dessus, Sébastien Genvo préfère user du terme de « ludicisation », pour définir les différents « phénomènes de contagion et de mutation du jeu » :

Il est [...] nécessaire de ne pas tenir pour inhérentes les caractéristiques et la dimension ludique d'un objet, mais au contraire de les questionner pour décrire comment certains objets qui n'étaient pas encore considérés comme des jeux

¹⁸⁴ HENRIOT, Jacques. *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*. Paris, France : José Corti, 1989, p. 27. ISBN 978-2-7143-0325-7.

¹⁸⁵ SANCHEZ, Eric, YOUNG, Shawn et JOUNEAU-SION, Caroline. *Classcraft : de la gamification à la ludicisation*. Dans : GEORGE, Sébastien, MOLINARI, Gaëlle, CHERKAOUI, Chihab, et al. (dir.), *7ème Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH 2015)* [en ligne]. Agadir, Morocco, juin 2015, p. 360-371. [Consulté le 17 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01405965>.

¹⁸⁶ *Ibid.*

¹⁸⁷ *Ibid.*

en viennent progressivement à être qualifiés de la sorte et comment, ce faisant, les conceptions que l'on se faisait de ce qu'est un jeu sont amenées à changer. Nous proposons de nommer ces processus de contagion et de transformation du jeu des processus de ludicisation¹⁸⁸.

L'intérêt de cette approche est de cesser d'essentialiser le jeu : « le caractère ludique réside ainsi dans l'intentionnalité que le joueur y prête¹⁸⁹ » pour citer Marie Latour, dans son mémoire intitulé *La ludification en bibliothèque*. Ce terme a l'intérêt de convenir tout particulièrement aux situations pédagogiques selon Sanchez et al. :

Ludus, la racine latine de ce terme désigne aussi bien le jeu que le travail scolaire. De plus, le suffixe « icisation » ne renvoie pas à l'idée que l'on puisse « faire » le jeu-*game* comme le laisse penser le suffixe « fication » (*facere*) de gamification, mais plutôt à l'idée qu'il est possible de transformer la situation en jeu¹⁹⁰.

J'utiliserai donc désormais le mot de ludification au sens indifférencié d'utilisation de mécaniques de jeu pour créer l'engagement chez les utilisateurs, et de plus grande diffusion du jeu dans la société. Le mot ludicisation, quant à lui, sera réservé à la transformation du paradigme pédagogique à l'aide de ces mêmes mécanismes.

Quelle pertinence d'user en bibliothèque d'un concept issu du *marketing* ?

Cependant, la ludification est d'abord mise au service d'une « vision mercantile », et utilise des mécanismes de récompenses (badges, points, montée de niveaux) pour fidéliser le client. La réorganisation des temps de travail et de loisirs, avec une plus grande indistinction entre vie publique et vie privée, a offert un terrain favorable pour la ludification, et a mené au développement de jeux dits « pervasifs » ou ubiquitaires : alors que le jeu était un espace à part et qu'il fallait un temps et un lieu dédié pour jouer, le jeu pervasif se manifeste partout, au point de s'imposer au joueur dans sa vie quotidienne.

En ce sens, en quoi un établissement public, n'ayant pas de but lucratif, peut se saisir d'un tel concept ? Marie Latour, en soulignant la difficulté d'exister face à l'offre pléthorique, estime que la différence peut être faite en termes de

¹⁸⁸ GENVO, Sébastien. Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. *Sciences du jeu* [en ligne]. Octobre 2013, n° 1. [Consulté le 9 janvier 2020]. DOI 10.4000/sdj.251.

¹⁸⁹ LATOUR, Marie. *La ludification en bibliothèque: utiliser le jeu comme médium dans la relation aux usagers*. Lyon : Enssib, 2014.

¹⁹⁰ SANCHEZ, Eric, YOUNG, Shawn et JOUINEAU-SION, Caroline. Classcraft : de la gamification à la ludicisation. Dans : GEORGE, Sébastien, MOLINARI, Gaëlle, CHERKAOUI, Chihab, et al. (dir.), *7ème Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH 2015)* [en ligne]. Agadir, Morocco, juin 2015, p. 360-371. [Consulté le 17 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01405965>.

communication, d'originalité de forme et d'éthique. Cette question nécessite de s'éloigner d'un jugement de valeur essentialiste, visant à condamner ou louer le jeu dans son ensemble, mais de s'interroger sur les potentialités de l'outil¹⁹¹. Qu'est-ce qui est « ludifiable », qu'est-ce qui ne l'est pas ? Quelles modalités de la ludification utiliser ? Est-il par exemple éthique de proposer du jeu « pervasif » en bibliothèque, quand bien même ce serait à des fins pédagogiques, alors que les usagers naviguent déjà dans une société saturée de *stimuli*¹⁹² ?

Dans ce contexte, le jeu de rôle apparaît comme une modalité intéressante, parce qu'il s'inscrit dans le temps long. Les conditions mêmes qui le rendent difficilement adaptable et compliquent sa mise en place dans un établissement public sont aussi la raison pour laquelle il est intéressant d'en proposer. Par son aspect collaboratif, il permet de « créer du lien social¹⁹³ », voire de faire le pont entre diverses générations qui se retrouvent autour d'une même table. En incitant les participants à devenir acteurs de l'histoire, il permet également de sortir d'une logique de consommation passive du matériau ludique, voire peut constituer une porte d'entrée vers des pratiques de réappropriation et d'intertextualité. Le caractère insaisissable du jeu de rôle, la part d'improvisation et d'unicité qui se réalise à chaque partie, par le rassemblement de plusieurs individus à un moment donné, fait qu'il est difficile à récupérer. Au-delà des points de vie et des niveaux à gagner, le jeu de rôle peut offrir un espace d'expression, de valorisation de soi et d'expérimentation, narrative et sociale.

En ce sens, on peut à raison se méfier de certains effets de la ludification et de la ludicisation, mais le jeu de rôle par son ancrage culturel et ses modalités d'intervention semble justement un médium intéressant à proposer en institution, moyennant peut-être quelques ajustements.

METTRE EN PLACE UNE OFFRE DE JEU DE RÔLE...

Pourquoi proposer du jeu de rôle en bibliothèque¹⁹⁴ ? En délimitant la réponse à cette question, vous pourrez déterminer la forme que prendra l'offre (fonds,

¹⁹¹ LATOUR, Marie. *La ludification en bibliothèque: utiliser le jeu comme médium dans la relation aux usagers*. Lyon : Enssib, 2014, p. 27.

¹⁹² Marie Latour cite l'exemple de la bibliothèque de l'INSA qui a mis en place du jeu pervasif à plusieurs reprises, et les débats et réflexions occasionnés par ce choix. *Ibid.*, p. 36.

¹⁹³ Entretien avec Goncalo Duarte, bibliothèque Lévi-Strauss (Paris, 19^e).

¹⁹⁴ À ce stade de la réflexion, je continuerai à citer des exemples issus du monde des ludothèques pour éclairer mon propos, mais ne donnerai pas de préconisations concernant ce type d'établissement, n'étant pas ludothécaire.

animation, les deux), sa fréquence, les personnes sur lesquelles vous appuyer. C'est aussi en y réfléchissant en amont que vous pourrez le cas échéant défendre ce choix au niveau de votre direction.

Bien qu'il ne faille pas écarter un effet d'opportunité s'il se présente, il est toujours pertinent de travailler à son articulation avec les services de la structure : en quoi cette forme ludique apporte-t-elle quelque chose à l'établissement, mais aussi qu'est-ce que l'établissement peut apporter dans sa connaissance et sa découverte ? Quelle est la plus-value de l'introduction du jeu de rôle en bibliothèque?

Analyser l'existant

Quelle offre sur le territoire ?

La première étape est toujours de faire un état des lieux de ce qui se fait à proximité. Des offres de jeux de rôle existent-elles ? Par qui sont-elles proposées ? À qui sont-elles destinées ? Cet état des lieux est primordial parce que cela permet de se positionner par rapport à l'offre existante dans le territoire, que les différents établissements soient organisés ou non en réseau. Si la commune comprend une ludothèque ou plusieurs ludothèques, c'est l'occasion pour le bibliothécaire de contacter les ludothécaires, et d'identifier s'il existe des vellétés dans le domaine ou si, au contraire, la structure s'oriente vers une offre complètement différente. Le jeu de rôle, au carrefour des cultures, forme à mi-chemin entre le livre et le jeu constitue une occasion privilégiée d'échanger entre différents métiers, approches et expertises.

C'est valable également pour les différentes bibliothèques ou ludothèques d'une même commune. Dans le premier cas, Villeurbanne compte plusieurs établissements de lecture publique proposant du jeu de rôle : le Rize, dont j'ai déjà parlé, mais également la médiathèque du Tonkin et la Maison du livre, de l'image et du son. Or lors de l'entretien avec Anabelle Cappelli, au début de ma recherche, elle s'était donné pour objectif de réfléchir, maintenant que le jeu de rôle avait trouvé une place au Rize, à la dynamique de réseau avec les autres établissements de la ville. À l'heure de la rédaction, une animation intitulée « À la découverte du jeu de rôle » aura lieu successivement dans trois établissements villeurbannais : le Rize, mais aussi la médiathèque du Tonkin et la Maison du livre, de l'image et du son. La

succession des dates permet de proposer une session par mois, de février à avril, et présente une proposition unifiée, cohérente. En l'absence d'entretien avec l'ensemble des médiathèques, il est difficile de mesurer l'offre réelle, on peut noter que l'animation est ouverte à partir de 8 ans pour la Maison du livre, de l'image et du son et le Rize, et 10 pour le Tonkin et nécessite une inscription. L'animation dispose d'une page « Événement » sur Facebook et une page de présentation sur le site des médiathèques de Villeurbanne (*Figure 4*).

Dans le cas des ludothèques, on peut de nouveau citer l'exemple particulier de Toulouse. Si le jeu de rôle y apparaît d'abord dans l'événement commun *Ludo en jeux*, fête des ludothèques toulousaines, où une tente est consacrée aux jeux de figurine, jeux de stratégie et jeux de rôle, l'ensemble des 15 ludothèques, municipales ou associatives, fonctionnent en réseau. Si quelques-unes seulement on fait le choix de proposer du jeu de rôle (Ludomonde, Bagatelle, 123 Ludo et Henri Desbals), les ludothécaires peuvent échanger entre eux, intervenir auprès des collègues, communiquer de manière plus ou moins formelle sur les projets et retours d'expérience autour du sujet.

Préparer le terrain : quoi, pour qui, où ?

L'étape suivante est de construire l'offre, en se demandant quels usagers sont concernés, ce qui sera proposé et les modalités pratiques de mise en place : créneau horaire, espaces, etc. En ce qui concerne le public visé, Marion Vernez cite deux éléments à identifier : « l'âge, et le niveau de pratique/de connaissance¹⁹⁵ » du loisir. Vise-t-on des enfants, à qui l'on proposera donc des formes de jeux adaptées ? Des adolescents ou jeunes adultes ? Ou souhaite-t-on au contraire abolir les frontières générationnelles, et faire jouer des publics d'âges différents autour d'une table ? L'offre ne sera pas la même, à la fois en termes de programmation culturelle et de volumes horaires : un public plus âgé permettant des sessions plus longues ou en soirées, par exemple.

¹⁹⁵ VERNEZ, Marion. *Le jeu de rôle en bibliothèque : valorisation et médiation d'un fonds de livres de jeu de rôle en bibliothèque de lecture publique*. Bachelor. Genève : Haute École de Gestion de Genève, 26 juillet 2019, p. 45.

A LA DÉCOUVERTE DU JEU DE RÔLE !

Samedi 29 février – de 14h à 18h – Maison du livre, de l'image et du son – à partir de 8 ans, sur inscription

Samedi 14 mars – de 13h à 18h – Médiathèque du Tonkin – à partir de 10 ans, sur inscription

Samedi 18 avril – de 14h à 19h – Médiathèque du Rize – à partir de 8 ans, sur inscription.

Le temps d'un après-midi, dans l'une de nos médiathèques, vous êtes guidés par un maître de jeu dans un univers imaginaire et fantastique.

En incarnant un personnage de cet univers vous pourrez user de vos pouvoirs, établir des stratégies avec les autres participants pour déjouer complots et embuscades. Si vous connaissiez la collection des *Un livre dont vous êtes le héros* il est temps de prolonger et partager l'expérience entre amis et même en famille !

Quelques dés, une feuille, un crayon, de l'imagination et de la bonne humeur... c'est parti !



Figure 4 : Page de l'animation A la découverte du jeu de rôle ! sur le site des médiathèques de Villeurbanne [capture réalisée le 19/02/2020].

Quant au niveau de pratique et de connaissance, s'adresse-t-on à des rôlistes aguerris ou à des novices ? Souhaite-t-on permettre justement la rencontre entre les deux ? Si l'on propose un fonds empruntable, c'est probablement le maître de jeu qui en aura le plus l'usage. Il est à noter que le délai habituel d'emprunt de 3 semaines est souvent jugé trop court :

Le délai usuel de prêt de trois ou quatre semaines n'est pas toujours adapté pour la lecture, puis l'utilisation d'un manuel classique de JDR. Un tel ouvrage représente une matière dense et riche, qu'il est inhabituel de lire d'une seule traite et une seule fois. De plus il est, sinon nécessaire, du moins très utile à avoir à portée de main lors d'une partie¹⁹⁶.

Il s'agit donc de prévoir soit un délai plus adapté à la pratique, soit des propositions de jeux plus courtes et rapides à prendre en main¹⁹⁷.

La difficulté organisationnelle se cristallise dans le rôle du MJ, qui, dans les formes traditionnelles du jeu de rôle, doit connaître *a minima* le fonctionnement du

¹⁹⁶ *Ibid.*, p. 54.

¹⁹⁷ La presse spécialisée (*Casus Belli*, *JDR mag*), certains livres de base et plusieurs sites proposent des scénarios courts ou des jeux sans préparation. Voir la ludographie pour une sélection de jeux rapides à mettre en place et à jouer.

jeu et avoir préparé un scénario. On ne peut proposer une soirée jeu de rôle sans recruter plusieurs maîtres de jeu, qui gèreront chacun un nombre limité de joueurs (entre 4 et 6 en général), et il s'agit donc d'identifier ceux qui peuvent ou pourront assurer cette fonction. En ce sens, il est central de repérer les compétences présentes, qu'elles soient au sein de l'équipe ou des usagers, ou de se préparer, avec les partenaires, à accompagner leur développement au sein de la communauté. L'identification des publics est donc importante afin d'adapter à la fois sa proposition mais aussi mesurer ses besoins auprès des autres acteurs du jeu de rôle et cibler sa communication.

Quelle sera la place du jeu de rôle dans vos espaces ? S'il s'agit d'un fonds, quelle sera la localisation physique de ces ouvrages ? Plusieurs bibliothèques ont fait le choix de placer les livres de jeux de rôle à proximité de leurs rayons dédiés aux littératures de l'imaginaire. C'est le cas des bibliothèques Louise Michel et Rainer-Maria Rilke à Paris, par exemple (**Figure 4**). Dans le cas de l'animation, faut-il prévoir une salle à part ? Comment assurer la cohabitation des usages ? C'est un sujet tant en bibliothèque qu'en ludothèque. Dans *Quelle est la place du jeu de rôle en ludothèque ?* Adrien Anne revient sur la mise en place d'une offre de jeu de rôle à la ludothèque de l'Association Mieux Vivre et Détente (AMVD) à Caen. Cette proposition à destination des adolescents, a occasionné des perturbations sonores importantes. La mise en place de séances réservées, hors des horaires d'ouverture habituels de la ludothèque, pour y pallier, n'a pas rencontré de succès¹⁹⁸. Au CLuBB, une partie de la salle de jeux est réservée à cet usage chaque samedi après-midi¹⁹⁹. Il est possible pour les joueurs de venir à d'autres moments mais c'est à ce créneau particulier qu'une partie de la salle leur est dédiée. Le jeu de rôle est un loisir bruyant, nécessitant qu'un groupe puisse s'exprimer, et occasionnant régulièrement des éclats de voix — sans compter les maîtres de jeux qui utilisent parfois bruitages et musiques d'ambiance. La cohabitation entre plusieurs tables de jeux peut également être un enjeu, et le Rize a fait le choix d'isoler une des tables en après-midi, en leur confiant une salle fermée. En ce sens, le succès des soirées mensuelles à la bibliothèque Louise Michel, avec 85 à 100 participants à chaque édition, ont un corollaire : il peut devenir difficile de s'isoler ou de s'entendre en cas de forte fréquentation.

¹⁹⁸ ADRIEN ANNE. *Quelle est la place du jeu de rôle en ludothèque ?* Bordeaux : Université Bordeaux Montaigne - Institut universitaire de technologie, 2010. DUGA 2010/01.

¹⁹⁹ Entretien avec Marine Gras-Barbini, Centre ludique de Boulogne-Billancourt.



Figure 5 : Fonds de jeu de rôle à la bibliothèque Louise Michel (Paris, 20e)

Soigner son timing : soirées jeux de rôle et horaires d'ouverture

En bibliothèque, le modèle le plus fréquemment utilisé est la soirée jeux, au-delà des horaires d'ouverture : c'était le cas à la bibliothèque Lévi-Strauss²⁰⁰ (de 19 à 23 h) et Louise Michel²⁰¹ (19 h à 23 h 30) à Paris, à la bibliothèque de Bischheim²⁰² (de 19 h à 23 h), à la bibliothèque Victor Gélou à Roquevaire²⁰³ (à partir de 18 h 30). Ces événements sont la plupart du temps ponctuels, et parfois préparés à l'occasion d'une occasion particulière : par exemple, la Nuit du jeu au Rize, qui avait eu lieu de 17 h à minuit²⁰⁴, ou encore la Nuit de la lecture, où Rouen nouvelles bibliothèques avait proposé un *escape game* et un jeu de rôle pour enfants, animé par une association locale²⁰⁵. Du côté des bibliothèques de recherches, on peut citer le premier *escape game* organisé par la bibliothèque Michel Serrès de l'École centrale

²⁰⁰ Entretien avec Goncalo Duarte.

²⁰¹ Entretien avec Quentin Le Guevel.

²⁰² Soirée Jeu de rôle à la bibliothèque de Bischheim. Dans : *La Sauce aux jeux* [en ligne]. 5 avril 2019. [Consulté le 20 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.lasauceauxjeux.com/evnement/soiree-jeu-de-role-a-la-bibliotheque-de-bischheim/>.

²⁰³ Bibliothèque Victor Gélou. Dans : *Site officiel de la ville de Roquevaire* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://ville-de-roquevaire.fr/services/bibliotheque/>.

²⁰⁴ Entretien avec Annabelle Cappelli.

²⁰⁵ Entretien avec Magdalena Roques, adjointe au directeur des bibliothèques de proximité, Rouen.

de Lyon, consacré à l'histoire de l'école à l'occasion de l'anniversaire de l'implantation à Ecully²⁰⁶, mais aussi la proposition du Muséum National d'Histoire naturelle dans le cadre des événements Paris Face Cachée²⁰⁷. Ces horaires décalés peuvent susciter les réticences, et représente, pour le jeu de rôle, une bonne partie du « coût » financier et humain. L'article « Place au jeu ! » signé Myriam Gorsse et Cécile Swiatek signale à ce titre « les questions de sécurité pour horaires tardifs comme à la médiathèque Blaise-Cendrars de Conflans-Sainte-Honorine (Yvelines) où les soirées hebdomadaires jeu de société et jeux de rôles prennent désormais fin à 21 h 30²⁰⁸ ».

Identifier les acteurs

Au sein de l'équipe

Logiquement, il reste à observer les forces en présence, ou à solliciter. Possédez-vous, au sein de l'équipe, une ou plusieurs personnes ayant une connaissance du jeu de rôle ? Les projets en rapport avec le jeu de rôle qui ont été recensés dans le cadre de ce mémoire sont presque toujours le fait de personnes ayant ou ayant eu une expérience personnelle du jeu de rôle. Quentin Le Guevel alerte sur « l'écueil » consistant à « vouloir que les gens de la bibliothèque soient MJ²⁰⁹ ». Pour lui, le bibliothécaire doit plutôt avoir un rôle de « facilitateur ». Pour Adrien Anne, le jeu de rôle interroge tout particulièrement le rôle du ludothécaire et ses limites. L'idéal selon lui est de proposer des animations en tant que maître de jeu dans un premier temps avant d'accompagner les joueurs vers davantage d'autonomie ensuite, afin d'arriver à une pratique du « jeu libre », sans contrainte, prôné par de nombreuses ludothèques²¹⁰. L'expérience concrète sur laquelle se construit son travail montre cependant qu'en l'absence du ludothécaire chargé du jeu de rôle, la fréquentation baissait²¹¹.

²⁰⁶ Entretien avec Nicolas Jardin, responsable de formation et des services à la recherche, bibliothèque Michel Serres, Ecole centrale de Lyon.

²⁰⁷ Entretien avec l'équipe projet « Escape Game » du MNHN.

²⁰⁸ GORSSE, Myriam et SWIATEK, Cécile. Place au jeu ! Innovation et activités ludiques en bibliothèque. *Bulletin des bibliothèques de France*. Juillet 2015, p. 124-136.

²⁰⁹ Entretien avec Quentin le Guevel.

²¹⁰ ADRIEN ANNE. *Quelle est la place du jeu de rôle en ludothèque ?* Bordeaux : Université Bordeaux Montaigne - Institut universitaire de technologie, 2010, p. 62. DUGA 2010/01.

²¹¹ *Ibid.* L'étude de la page Facebook de la ludothèque d'AMVD montre cependant que l'établissement semble avoir trouvé un rythme et une formule pour proposer du jeu de rôle, qu'il met en place sous forme de stages pendant les vacances scolaires.

Samuel Gesnis, animateur multimédia et responsable du fonds jeux de rôle de la médiathèque d'Hérouville-Saint-Clair a fait le choix de proposer des parties-test aux équipes avant de lancer le projet de constitution d'un fonds empruntable. Cela a permis de faire découvrir le jeu de rôle aux collègues qui ne le connaissaient pas, voire de susciter des enthousiasmes.

Le risque de faire peser un projet, une animation régulière ou un fonds sur une seule personne est qu'une absence ou un départ risquent de paralyser l'action. De plus, pour porter ces nouvelles compétences, doit-on faire appel à des bibliothécaires en place, qui se forment, ou à des experts recrutés dans ce but ? Jonathan Paul fait le parallèle avec le surgissement du multimédia en médiathèque et note le risque de « ghettoïsation » guettant le bibliothécaire ou ludothécaire en charge du jeu dans un établissement, recruté pour ses compétences dans ce domaine, par rapport à ses collègues²¹². Que ce soit donc en tant que référent ou intervenant, l'enjeu est de savoir s'entourer. Pour cela, le professionnel regardera à profit au-delà des murs de l'institution.

À l'extérieur de la bibliothèque : associations, clubs de jeux de rôle, ludothèques

En bibliothèque, les animations jeu de rôle s'appuient souvent sur des bénévoles issus de clubs, d'associations locales et d'intervenants professionnels venant souvent du secteur de l'animation. Les différents acteurs de la chaîne du jeu de rôle (auteurs, illustrateurs, traducteurs, critiques ou éditeurs) sont également autant de partenaires potentiels à qui s'adresser, tous porteurs d'une vision du jeu de rôle. Il s'agit donc d'identifier les acteurs à proximité, en se renseignant sur la vie associative et culturelle locale et en consultant l'annuaire et la carte des associations, conventions autour du jeu de rôle tenu par le Thiase²¹³. Les premières séances à la bibliothèque Louise Michel ont fait appel à une association parisienne. Du côté de Lévi-Strauss, c'est en s'appuyant sur les contacts d'une collègue que l'établissement a réussi à réunir plusieurs maîtres de jeu qui ont assuré la soirée jeux de rôle du 16 février 2019²¹⁴. Ces interventions se font généralement à titre gracieux,

²¹² Entretien avec Jonathan Paul, conservateur au Centre National de Littérature pour la Jeunesse.

²¹³ Annuaire des associations francophones de JDR. Dans : *Le Thiase* [en ligne]. 30 octobre 2013. [Consulté le 22 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.le-thiase.fr/annuaire-associations-jdr/>.

²¹⁴ Entretien avec Goncalo Duarte. Une soirée sur le même modèle était organisée le 7 décembre 2019, mais a dû être reportée du fait des grèves de transports en commun. Si une solution de remplacement avait été prévue pour les maîtres de jeu, les inscrits à l'animation jeu de rôle risquaient d'être dans l'impossibilité de se rendre à la bibliothèque.

mais plusieurs bibliothèques, comme Lévi-Strauss et Hérouville Saint-Clair, fournissent aux bénévoles un repas — à base de pizzas et boissons non alcoolisées.

La communication avec ces interlocuteurs non-institutionnels est un réel enjeu, tant pour le fonctionnement de l'animation que pour la satisfaction des deux parties. D'une part, il faut réussir à convaincre les maîtres de jeux et médiateurs d'intervenir en bibliothèque. Les associations ayant pour but la découverte et promotion du loisir, l'opération séduction ne sera pas forcément difficile, surtout si vous savez capitaliser sur la force symbolique de la bibliothèque. Comme expliqué précédemment, accueillir du jeu de rôle en bibliothèque permet d'envoyer un signal fort de reconnaissance auprès d'une pratique encore marquée par la stigmatisation des années 1990 et la peur de sa disparition dans les années 2000.

Il peut être aussi utile d'explicitier les attentes de la part de la bibliothèque : au-delà du public visé, du type de parties envisagé (parties de découverte très courtes, scénarios complets en 3 à 4 h, etc.), y a-t-il des sujets particuliers à évoquer, ou à éviter ? À Rouen nouvelles bibliothèques s'est posée la question de rédiger une charte afin de cadrer l'intervention jeux de rôle prévue lors de la *Nuit de la lecture* 2020 et reposant sur quatre points : l'inclusion, pour que le jeu de rôle soit ouvert à tous et à toutes sans distinction ; la précision d'un âge minimum requis selon les scénarios ; une signalisation en amont des thématiques sensibles (violence, horreur, etc.) pour que les joueurs choisissent leur table en conscience et enfin l'utilisation d'outils de sécurité émotionnelle, comme la X-card déjà mentionnée²¹⁵.

Il peut également être utile de déterminer en amont les objectifs du partenariat. Ainsi, l'association lyonnaise *L'Antre des gredins*, contactée au début de la recherche, est intervenue à la bibliothèque de Vaise, lors du programme d'animations autour de l'exposition « Tu joues ou tu joues pas ? » de la bibliothèque municipale de Lyon (BML). Elle est également intervenue pour le musée gallo-Romain de Fourvière par l'intermédiaire de la boutique de jeux Trollune et la Fédération des Acteurs du Jeu et de l'Imaginaire de Rhône-Alpes (FAJIRA). Dans les deux cas, mon interlocuteur a souligné la qualité de l'accueil reçu, mais a déploré un manque de communication à l'extérieur, ce qui a mené à un « succès [...] mitigé²¹⁶ » : quinzaine de personnes à la table ronde et aux démonstrations à la bibliothèque de Vaise, « peu de parties » jouées au musée. De fait, le musée ou la

²¹⁵ Échange avec Magdalena Roques, Nouvelles bibliothèques de Rouen.

²¹⁶ Échange courriel avec *L'Antre des gredins*. La situation a évolué depuis cet entretien et l'association est aujourd'hui en contact avec plusieurs bibliothèques villeurbannaises.

bibliothèque n'ont pas la même fréquentation ni les mêmes objectifs qu'une convention de jeux de rôle, où les stands peuvent être très fréquentés. Si l'établissement compte un bibliothécaire ayant des contacts avec le milieu associatif, il peut s'appuyer sur sa connaissance de ce monde pour faciliter cette communication, en prenant garde à ce que l'agent ne se trouve pas en porte-à-faux, entre deux logiques et cultures parfois très différentes.

Le temps et l'investissement sont toujours le nerf de la guerre. Si un accord est trouvé, il s'agira de réussir à convenir d'une date pouvant réunir des personnes aux emplois du temps différents, qui font du jeu de rôle à la fois dans des cercles personnels et familiaux, et à l'extérieur. Des personnes dont le jeu de rôle n'est pas l'occupation principale, et qui peuvent avoir des obligations professionnelles à côté. Au risque de la lourdeur, il peut être pertinent également d'explicitier les attentes sur la forme et la fréquentation de cette animation. Dans son courriel, mon interlocuteur de *L'Antre des gredins* insistait sur le temps de préparation et de jeu propre au jeu de rôle, ce qui le rend bien moins maniable que du jeu de société, en cas de faible fréquentation : « pour du JDR, le manque de communication en amont est assez dommageable car c'est un loisir chronophage pour les meneurs mais aussi pour les joueurs²¹⁷ ! » Pour la stratégie de communication, il peut être pertinent de mêler un relai institutionnel tout en profitant des canaux de diffusion de l'association — ce genre de technique permet en outre une mixité des publics, entre rôlistes confirmés, amateurs et personnes n'ayant encore jamais expérimenté cette forme ludique.

Des partenariats entre bibliothèque et ludothèque pourront également être envisagés à profit, sachant que les ludothécaires sont encore dans l'attente d'une reconnaissance de leur métier auprès des institutions. Au vu des parcours et des cultures différentes, il semble en tout cas nécessaire d'explicitier les attentes. Les bénévoles prenant de leur temps pour transmettre leur vision du jeu de rôle, il est logique qu'il y ait des frustrations dans le cas où la proposition ne fonctionne pas. L'une des clés pour que ce partenariat fonctionne est, à mon sens, que la bibliothèque devienne actrice et coconstruise une offre qui lui ressemble.

²¹⁷ *Ibid.*

Contourner les difficultés

Au cours de ce travail, j'ai insisté sur beaucoup d'éléments à prendre en compte pour s'attaquer au jeu de rôle en tant que bibliothécaire. Parmi elles, la durée moyenne d'une partie, la question brûlante des maîtres de jeu à trouver, et dont dépend l'animation, et la grande diversité de l'offre éditoriale en jeu de rôle. Ces éléments peuvent être contournés afin de proposer des formes ludiques innovantes, efficaces, mais aussi compatibles avec les horaires et les capacités d'engagement d'une institution.

Formes courtes

Tout au long du mémoire, j'ai installé l'image d'une partie de jeu de rôle comme nécessairement longue, et sujette au dépassement des créneaux horaires. C'est d'autant plus vrai lorsqu'on pense aux campagnes suivies, nécessitant un rendez-vous régulier entre un groupe de joueurs fixes. Mais cette forme de jeu, prisée en clubs ou dans la sphère privée, n'est peut-être pas la plus adaptée en bibliothèque. À part le CLuBB, qui offre une partie de sa salle de jeux aux rôlistes le samedi après-midi, avec une séance d'initiation ouverte à tous par mois, et quelques initiatives privées de MJ, qui réfléchissent au suivi de leurs parties entre deux séances à Louise Michel, rares sont les établissements à se placer sur ce créneau. Du fait des contraintes organisationnelles, il semble plus prudent de privilégier, en bibliothèque, les coups uniques* (*one-shot* en anglais), soit des jeux en une seule séance, avec une unité scénaristique.

De plus, il existe de plus en plus de formes courtes, permettant des parties d'1 h 30 à 2 h, et de formes de jeux de rôle sans préparation préalable, ou avec une préparation très courte. Le site *Trop long, pas lu*²¹⁸, propose ainsi une sélection de jeux gratuits, d'une longueur d'une à dix pages, que l'on peut sélectionner en fonction du nombre de participants, de la présence ou non d'un maître de jeu, du matériel requis, du genre (fantastique, horreur, historique, etc.) et de la possibilité de le jouer en une seule fois ou non.

L'avantage de telles formes ludiques est qu'elles sont soit gratuites, soit peu onéreuses, et il est donc possible de constituer un petit fonds de référence sur

²¹⁸ Trouver des Jeux de rôle courts et originaux sur Trop Long Pas Lu. Dans : *Trop Long Pas Lu* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 22 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://troplongpaslu.fr/>.

lesquelles s'appuyer pour alimenter les animations ou orienter le public. La difficulté est que ces formes sont généralement auto-éditées ou distribuées sous forme de PDF, et qu'il n'y a pas encore de solution d'archivage pérenne de ce type de documents. Le site *La Scénariothèque*, rassemblant scénarios et aides de jeux préparés par la communauté, invite d'ailleurs ses utilisateurs à signaler les documents qui ne sont plus accessibles afin de rétablir la part qui a été archivée :

Il arrive fréquemment que des documents référencés sur la Scénariothèque, mais hébergés sur le Web, disparaissent sans crier gare. Souvent postés dans les années 2000, voire avant, leurs auteur.es ne sont plus joignables. Quelquefois, les docs sont irrémédiablement perdus et nous devons nous résoudre à les supprimer. Et quelquefois, *The Internet Archive* (aussi surnommée *Wayback Machine*) les a en mémoire et nous pouvons rétablir un lien.

Le jeu de rôle sans maître de jeu

Afin de limiter la dépendance avec le maître de jeu, ou de réduire le temps de préparation et d'investissement, il peut être pertinent de se tourner vers des jeux de rôle sans maîtres de jeux. Matthieu Bé tient le blog *C'est pas du Jeu de rôle (si)²¹⁹ !* consacré au sujet et a récemment publié un article en triptyque sur le jeu de rôle sans meneur, contenant une définition générique, une histoire de cette forme ludique et des réponses aux questions récurrentes des joueurs. C'est sur cet ensemble d'articles que je vais m'appuyer dans cette partie. Dans le jeu de rôle sans meneur, selon les propositions, certains joueurs peuvent avoir plus de responsabilités que d'autres, la responsabilité de maître de jeu va tourner au fil de la partie ou elle va être complètement diluée entre les joueurs présents. La plupart de ces jeux nécessitent toujours un « facilitateur », soit une personne référente qui connaît déjà ou a bien compris les règles, et qui s'assure de la bonne marche de la partie :

Le facilitateur — ou animateur — est la personne qui a la meilleure connaissance du jeu. Il a dans le meilleur des cas lu et compris les règles avant la partie. Certains jeux proposent même de lire les règles à voix haute pendant la partie.

Le facilitateur a pour rôle est de s'assurer que les autres joueurs ont compris les règles du jeu avant et pendant la partie. Il peut lui-même être joueur, ou choisir d'être au contraire en retrait et de se contenter d'aider les autres²²⁰.

²¹⁹ BÉ, Matthieu. Page d'accueil. Dans : *C'est pas du Jeu De Rôle (si !)* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 22 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.cestpasdujdr.fr>.

²²⁰ BÉ, Matthieu. Qu'est-ce que le jeu de rôle sans meneur ? (3/3). Dans : *C'est pas du Jeu De Rôle (si !)* [en ligne]. 21 février 2020. [Consulté le 22 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.cestpasdujdr.fr/quest-ce-que-le-jeu-de-role-sans-meneur-3-3/>.

Cet aspect du jeu me semble donc un point d'entrée intéressant pour familiariser les professionnels des bibliothèques au jeu de rôle, surtout que ce type de jeu n'est pas du tout réservé aux rôlistes réguliers :

C'est un des malentendus les plus répandus au sujet des jeux sans meneur : il n'est pas nécessaire d'être rôliste ou d'avoir été soi-même un meneur de jeu pour y jouer et s'y amuser. Dans certains jeux, les joueurs vont être amenés à prendre en main des éléments de la partie qui habituellement incombent au meneur de jeu. Mais ce n'est en général qu'une fraction du rôle de MJ et les règles sont toujours là pour aider les joueurs.

La seule compétence réellement utile est de savoir écouter²²¹.

Ce genre d'initiative ne peut se déployer sans formation ni accompagnement. De plus, elle ne doit pas viser à l'absence de représentation de formes ludiques plus traditionnelles. Mais pensée dans une logique de complémentarité des offres, elle peut offrir aux professionnels des bibliothèques une fenêtre d'action intéressante, fruit d'une logique proche de celle du métier, et mobilisant des compétences déjà présentes au sein des équipes.

Renseigner ses pratiques

Du côté de ludicisation des formations universitaires, la commission Pédagogie de l'ADBU a mis en place une plateforme *Zenodo* où sont déposés librement les supports de formation, afin de faciliter les échanges entre formateurs et développer des pédagogies innovantes et adaptées aux publics. Du côté des bibliothèques de lecture publique ou des ludothèques, les propositions semblent moins renseignées, au point que les professionnels peuvent être démunis lorsqu'ils souhaitent lancer un projet.

Il y aurait beaucoup d'avantages à communiquer sur des actions des ludothèques et des bibliothèques autour du jeu de rôle, à partir du moment où l'on renseigne ses pratiques, même de manière concise. On pourrait imaginer la mise en place d'une plateforme de supports, de retours d'expérience, voire une « scénariothèque²²² » alimentée par les différents professionnels qui ont eu à proposer des animations par eux-mêmes, aidant à l'appropriation des codes du genre,

²²¹ BÉ, Matthieu. Qu'est-ce que le jeu de rôle sans meneur ? (3/3). Dans : *C'est pas du Jeu De Rôle (si !)* [en ligne]. 21 février 2020. [Consulté le 22 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.cestpasdujdr.fr/quest-ce-que-le-jeu-de-role-sans-meneur-3-3/>.

²²² À l'image du site déjà cité et portant ce nom : <https://www.scenariotheque.org/> [consulté le 27 février 20].

tout en permettant une économie substantielle au niveau du temps d'acculturation et de préparation.

Dès lors qu'on est dans l'animation ponctuelle, le site ne garde pas trace de ce qui a été réalisé et les difficultés d'indexation du jeu de rôle, déjà évoquées, font qu'il n'est pas toujours directement visible sur les catalogues. Il m'a fallu donc opérer par rebonds successifs entre les contacts pour identifier les interlocuteurs. Quentin Le Guevel, bibliothécaire à Louise Michel, déclarait qu'il y avait sûrement plein de petites bibliothèques qui faisaient ou avaient fait du jeu de rôle « sans le savoir » ou sans qu'on le sache. Il serait donc intéressant, en prolongation de ce travail, de continuer ce travail d'identification des structures ayant proposé du jeu de rôle, que ce soit en termes de fonds ou d'animation. Cette identification pourrait se matérialiser sous la forme d'une carte collaborative, signalant les bibliothèques, ludothèques, boutiques et associations de jeu de rôle, et détaillant leurs propositions, ce qui permettrait d'avoir une idée du paysage rôliste francophone en temps réel.

De plus, cela permet une ludification collective²²³ et place l'institution dans une approche de complémentarité des offres. Il n'y a pas qu'une façon de faire du jeu de rôle, et voir que l'institution voisine propose du *D&D* peut être une opportunité de se positionner sur une offre indépendante et alternative.

... ET SE L'APPROPRIER EN TANT QU'INSTITUTION

Proposer du jeu de rôle en bibliothèque peut au premier abord intimider les équipes, qui ne se sentent pas préparées pour s'impliquer dans la démarche. Cette ouverture de la bibliothèque à un nouveau médium peut, de plus, attiser la crainte d'une déperdition de l'identité du métier, qui s'est déjà beaucoup reconfiguré du fait de l'avènement du numérique. Dans cette dernière partie, j'interrogerai donc le rapport du jeu de rôle et de l'institution. Un rapport professionnel au jeu de rôle est-il possible, et comment le penser à l'échelle de son établissement ?

²²³ Au sens de « diffusion du jeu dans la culture ».

Professionnels versus amateurs

L'accueil des pratiques amateurs en bibliothèque

Les pratiques amateurs ont rencontré une caisse de résonance nouvelle avec le développement du Web participatif et des réseaux sociaux, si bien qu'en 2010, Patrice Flichy publie un livre intitulé *Le Sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*²²⁴. En remettant l'individu au centre et en abolissant les relations de prescription, ces pratiques ont modifié le rapport à la culture et mené au développement du mouvement « makers » à partir des années 2010. Ces « individus qui bidouillent, créent, inventent et partagent librement²²⁵ » traduisent « l'importance des pratiques amateurs pour le renouvellement des modèles économiques, artistiques et sociaux²²⁶ » au XXI^e siècle.

Le jeu de rôle, sans se réclamer de ce mouvement, a une logique et un fonctionnement proches. Depuis ses origines, il encourage la réutilisation, transformation et la création de nouveaux contenus : la presse spécialisée des premières années regorge de donjons, monstres, archétypes de personnages créés par les rédacteurs et lecteurs pour alimenter les jeux officiels. En ce sens, accueillir du jeu de rôle dans le giron institutionnel suscite les mêmes interrogations. Coline Silvestre, qui consacre un mémoire DCB à la question en 2019, identifie plusieurs points d'attention : la cohabitation avec les autres usagers de la bibliothèque, la relation entre l'amateur et la bibliothèque, et la question du bibliothécaire amateur au sein d'une équipe.

L'amateur, passionné, constitue pour Coline Silvestre un « vivier précieux de partenaires pour l'activité de la bibliothèque²²⁷ » mais il s'agit de trouver un équilibre dans la relation avec la bibliothèque. D'une part, il convient de faire coïncider les suggestions d'acquisition et propositions au cadre d'établissement, d'autre part, de réguler la demande si celle-ci devient trop invasive²²⁸. Dans le cadre du jeu de rôle, on peut citer l'exemple du traitement des dons opérés par divers

²²⁴ FLICHY, Patrice. *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Paris : Seuil, 2010. ISBN 978-2-02-103144-7.

²²⁵ SILVESTRE, Coline. *Pratiques amateurs et bibliothèques : une évidence ?* [en ligne]. Mémoire d'étude DCB. Lyon : Enssib, juin 2019, p. 20. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68914-pratiques-amateurs-et-bibliotheques-une-evidence.pdf>.

²²⁶ *Ibid.*

²²⁷ SILVESTRE, Coline. *Pratiques amateurs et bibliothèques : une évidence ?* [en ligne]. Mémoire d'étude DCB. Lyon : Enssib, juin 2019, p. 55. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68914-pratiques-amateurs-et-bibliotheques-une-evidence.pdf>.

²²⁸ *Ibid.*, p. 56.

joueurs et associations en bibliothèque publique : à la bibliothèque Louise Michel, certains jeux ont été écartés, à l'instar de *Pavillon noir*, pour son traitement du viol. S'il est possible et fréquent que ce thème ne soit pas abordé en partie, un jeu qui prend en compte cette possibilité dans ses mécaniques de jeu a-t-il sa place en bibliothèque ? Pour la bibliothèque Louise Michel, cela ne correspondait pas au rôle de l'institution de le proposer au prêt. Pour Christophe Chelabi, cette réticence montre que la perception du médium n'est pas encore neutre : comme pour les jeux vidéo, la violence dans le jeu de rôle inquiète, quand une bibliothèque n'a pas de difficulté à proposer des romans comprenant le même genre de scène²²⁹. Se pose aussi ce même enjeu de communication : que dire aux usagers ayant fait dons d'ouvrage, souvent onéreux, et qui ne les voient pas sur les étagères de la bibliothèque ? Comment ouvrir l'institution à de nouvelles pratiques culturelles, sans noyer ses repères et son identité ? La clé, à mon sens, est d'envisager une ses rapports aux pratiques du jeu de rôle en privé et dans d'autres structures dans une logique de complémentarité.

Chercher une logique de complémentarité

La bibliothèque n'est ni une boutique spécialisée, ni une association ou un club mais, par son « positionnement unique dans la société²³⁰ », elle offre un point d'entrée particulier au jeu de rôle. Par sa forme livre, celui-ci trouve parfaitement sa place dans les espaces, et représente un investissement budgétaire très modeste, par rapport au jeu vidéo ou au jeu de société. *Dragon in the stacks* estimait le coût initial de programmation d'une animation, qui peut ensuite courir pendant des années, à 100 dollars²³¹. L'entretien et l'actualisation du fonds à Hérouville Saint-Clair s'élève à 250 € annuels²³². À partir du moment où la bibliothèque se penche vers des œuvres gratuites, voire produit elle-même du contenu²³³, le budget peut être moindre.

L'intérêt est de proposer une offre complémentaire par rapport à l'existant, condition *sine qua non* pour exister et se démarquer par rapport à d'autres offres, mais aussi pour rester connecté au cœur de métier du bibliothécaire. *Dragons in the*

²²⁹ Entretien avec Christophe Chelabi.

²³⁰ Entretien avec David Robert, président de la FFJdR.

²³¹ TORRES-ROMAN, Steven A et SNOW, Cason E. *Dragons in the stacks: a teen librarian's guide to tabletop role-playing*. Santa Barbara (USA) : Libraries Unlimited, 2015. ISBN 978-1-61069-262-5.

²³² Sur un budget d'acquisition total de 93 500€, soit 0,27 %.

²³³ Un jeu de rôle a ainsi été créé en collaboration avec les usagers au Rize, avant d'être imprimé et mis à disposition dans les collections. Entretien avec Annabelle Cappelli.

stacks fournit les critères suivants pour sélectionner un jeu de rôle à proposer en bibliothèque pour adolescents : Le jeu est-il disponible aujourd'hui ? est-il populaire ? Quel est le public visé ? Est-ce un classique de l'histoire du loisir ? Est-il accessible à un maître de jeu débutant ? Le catalogue représente-t-il une variété des genres, systèmes et styles de jeu²³⁴ ? On peut réfléchir à l'adaptation de ces critères par rapport à la production française et à ses spécificités et tenter de trouver un équilibre entre références du genre et propositions indépendantes plus méconnues.

La bibliothèque d'Hérouville-Saint-Clair a construit son fonds de jeux de rôle à partir des dons de quatre associations locales, qui animent en outre quatre événements annuels (deux d'envergure, et deux plus restreints) à la bibliothèque. Le fonds, d'une quarantaine de documents, anciens comme récents, ensuite alimenté chaque année, dans une logique de complémentarité par rapport aux acquisitions des bibliothèques associatives. La bibliothèque recevant certaines nouveautés avant les associations, cela leur permet également de tester certains titres avant de décider s'ils vont l'ajouter à leur propre bibliothèque associative. Cela permet de construire une offre raisonnée, complétant l'existant, avec en outre certains choix propres à la bibliothèque : Samuel Gesnis précise par exemple tenter d'acquérir les jeux primés lors des festivals ludiques. De plus, les membres de l'association étant aussi emprunteurs, ce partenariat permet un roulement du fonds dès ses débuts, le temps qu'il s'ouvre à un plus large public²³⁵.

Proposer du jeu de rôle en tant que bibliothécaire

Comment s'intéresser au jeu de rôle en tant que bibliothécaire, tout en restant dans son cœur de métier ? En premier lieu, en maintenant un lien avec les autres collections. Pour le cas d'Hérouville-Saint-Clair, les jeux de rôle s'inscrivent dans une dynamique plus ancienne, avec des acquisitions en jeunesse de livres dont vous êtes le héros et livres d'enquête *Cluedo*. Les médiathèques villeurbannaises, citent également la collection « Un livre dont vous êtes le héros » sur la page présentant leurs animations jeu de rôle. Or, le lien est cliquable et renvoie à un exemplaire dans les collections des bibliothèques. Le jeu de rôle apparaît ainsi comme le

²³⁴ TORRES-ROMAN, Steven A et SNOW, Cason E. *Dragons in the stacks: a teen librarian's guide to tabletop role-playing*. Santa Barbara (USA) : Libraries Unlimited, 2015. ISBN 978-1-61069-262-5.

²³⁵ Entretien avec Samuel Gesnis, bibliothèque d'Hérouville-Saint-Clair.

prolongement des collections existantes, un pas de plus dans le continuum des littératures de l’imaginaire et des fictions interactives.

Un point de repère important est de rester en phase avec les valeurs du métier et les missions de la bibliothèque. Plusieurs interlocuteurs ont parlé de l’importance de choisir des partenaires sensibilisés aux questions d’inclusion, porteurs d’une certaine image du jeu de rôle, potentiellement ouverts aux formes ludiques expérimentales ou, du moins, pas campés sur une vision prescriptive et revendicatrice du jeu. En cela, bien que ses modes d’intervention et ses collections évoluent, le bibliothécaire demeurera dans une approche pluraliste propre à son métier. *Le Métier de bibliothécaire* le précise dans la section consacrée aux manifestations culturelles orales : « l’essentiel est bien de construire une manifestation qui met en valeur le sens — tout en respectant le principe déontologique de pluralité — et l’organise dans ses multiples nuances²³⁶. »

Un autre point de vigilance résidera dans une possible tension entre le pacte ludique et l’identité de l’établissement. Dans le cas de certains jeux, la forme choisie ou le scénario retenu peuvent mettre en scène, à des fins ludiques, des valeurs contraires à celle de l’établissement. Cela concerne non seulement les questions d’inclusion, mais aussi le rapport au savoir et la formation aux compétences informationnelles. Lorsque j’ai proposé, hors temps de travail, un scénario de jeu de rôle fantastique se déroulant à la Belle Époque à une table de 6 joueurs lors d’une des soirées de la bibliothèque Louise Michel, mes interlocuteurs ne savaient pas qu’ils avaient affaire à une conservatrice stagiaire des bibliothèques. Mais si j’avais dû porter ce même scénario en tant que professionnelle, et en représentant mon établissement, aurais-je pu garder la même forme ? Dans le doute, j’ai utilisé plusieurs garde-fous, notamment situer l’histoire à une époque révolue, ce qui permet une distance critique des joueurs par rapport aux événements joués. Le recours à un univers fictif peut également permettre de décentrer le débat ou d’assurer une plus grande liberté narrative. Mais à ce stade, où s’arrête l’attention à une bonne articulation entre principes de l’établissement et proposition ludique et où commence l’auto-censure ? De fait, s’il ne s’agit pas de tomber dans l’excès inverse, en censurant toute proposition pour prévenir les risques, il me semble important de penser en tant que telle la relation entre la qualité d’une proposition

²³⁶ HENARD, Charlotte, GAILLARD, Romain, RENAUDIN, Coline, et al. (dir.). *Le métier de bibliothécaire*. Paris, France : Éditions du Cercle de la librairie, 2019. ISBN 978-2-7654-1578-7.

ludique et ses éventuelles contradictions avec le positionnement de l'institution. La bibliothèque, surtout universitaire ou spécialisée, est une institution rattachée à une image de sérieux et de neutralité : en se confrontant au jeu, dans sa gratuité et son rapport à un plaisir immédiat, elle réalise parfois un difficile exercice de distanciation et de rupture de ton.

En ce sens, le professionnel n'a pas forcément à se substituer au rôliste ou à maîtriser l'ensemble des codes de cette culture. Il peut en revanche représenter un allié précieux par sa capacité à faire le lien entre les différents *medias* et univers fictionnels, où le joueur et maître de jeux puisent régulièrement afin de nourrir leur inspiration. En cela, il endosse un rôle de médiateur, d'intermédiaire entre l'utilisateur et les collections et services de l'établissement :

Plus que jamais l'avenir des bibliothécaires se situe dans la médiation. La collection ne vaut que parce que c'est l'utilisateur qui en est le cœur. La rupture de ces dix dernières années a mis en avant le rôle de l'utilisateur autant que celui du bibliothécaire dans la question du choix²³⁷.

Notons que le mot de « facilitateur », beaucoup prononcé lors des entretiens, se retrouve pour désigner le rôle de l'animateur dans les jeux sans maître de jeu. Or ce genre de positionnement s'apparente beaucoup plus au cœur du métier de bibliothécaire, tel qu'il se pense aujourd'hui. En ce sens, il me semble enrichissant de réinterroger le rôle du bibliothécaire à l'aune de l'évolution de la figure de maître de jeu, qui a peu ou prou suivi le même cheminement : du prescripteur éclairé, il devient médiateur et « facilitateur ». Le surgissement du jeu de rôle illustre très bien cette redéfinition des missions du bibliothécaire, à la fois dans la continuité et la rupture : la collection change, l'institution s'interroge sur son rôle et sa position dans l'environnement social, mais le bibliothécaire s'assure toujours de ménager « les conditions d'émergence du savoir²³⁸ ».

Pour une articulation entre nouvelles pratiques culturelles et métamorphose du métier

Il me semble important d'envoyer aux équipes le signal que même face au jeu de rôle, elles peuvent s'appuyer sur ce qu'elles connaissent et savent faire.

²³⁷ ROCHE, Florence et SABY, Frédéric. Perspectives pour l'évolution du métier de bibliothécaire. *BBF* [en ligne]. Février 2014, Vol. 2, p. 151-157. [Consulté le 20 février 2020]. Disponible à l'adresse : http://bbf.enssib.fr/matieres-a-penser/perspectives-pour-l-evolution-du-metier-de-bibliothecaire_66245.

²³⁸ *Ibid.*

S'appuyer sur l'existant, construire à partir des bonnes volontés et des expertises identifiées, choisir sa proposition et ses partenaires, sont autant d'éléments nécessaires pour s'attaquer au jeu de rôle en institution culturelle. C'est à partir de cette base que l'on peut ensuite réfléchir à l'intégration de cette pratique culturelle inédite au sein des équipes et de leur quotidien.

La formation, entre formel et informel

Ce lien fait avec le cœur du métier ne dispense pas d'un besoin accru de formation. Dans « Le jeu en bibliothèque, pourquoi est-ce une nécessité ? », Christian Rubella estime que le jeu pose aux bibliothécaire un problème inédit : il serait « strictement impossible de faire de la médiation autour de jeu à moins de le pratiquer » alors que selon lui, « il était possible, avant que la question du jeu de société en bibliothèque ne se pose, de faire de la médiation sur n'importe quel type de contenu, en prenant la peine de s'informer et de réfléchir à comment transmettre²³⁹. » Je souhaiterais nuancer ce propos. Comme Didier Guiserix, qui recommandait de passer par l'expérience concrète²⁴⁰, je pense que la meilleure façon de faire découvrir le jeu de rôle est de le faire jouer au moins une fois, mais contrairement au jeu de société dans son ensemble, le jeu de rôle a un support textuel fort, des réseaux, des blogs dédiés, une presse spécialisée. Une formation complète viserait donc à donner une idée de ce à quoi ressemble le jeu, mais fournirait également les outils pour se repérer dans l'écosystème rôliste, y faire le tri.

Dans le cas des ludothécaires, on peut s'interroger sur la place du jeu de rôle dans la formation initiale. L'entretien avec Christophe Chelabi montre qu'à l'IUT Bordeaux Montaigne, elle est réduite mais présente. L'IUT propose deux parcours. Dans le premier, « Animation sociale et culturelle », la proposition de formation sera axée sur la pratique du jeu de rôle, avec des ateliers découvertes et mises en situation, notamment autour du jeu sans MJ, afin que tous endossent le rôle d'animateur. Du côté du DU Gestion et animation de ludothèque, est proposé un cours plus théorique, comportant une présentation et définition de l'outil jeu de rôle, son histoire et enfin la question des enjeux (« en jeu »), abordant notamment la question du transmédia ou du positionnement des joueurs et du maître de jeu et de

²³⁹ RUBIELLA, Christian. Le Jeu en bibliothèque : pourquoi est-ce une nécessité ? *Bibliothèque(s)*. Décembre 2019, n° 98-99, p. 82-84.

²⁴⁰ GUISERIX, Didier et BARTHÉLEMY, Rolland. *Le livre des jeux de rôle*. Paris, France : Bornemann, 1997. ISBN 978-2-85182-571-1.

leur relation au cours de la partie. Ce cours théorique est doublé d'une soirée professionnelle, où des maîtres de jeux sont conviés pour animer des parties²⁴¹. Dans la région lyonnaise, le jeu de rôle est également peu présent dans la formation initiale des ludothécaires, délivrés par le Centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet (FM2J), qui met plus l'accent sur le jeu symbolique, mais une initiation est proposée par un formateur spécialiste, en s'appuyant sur des volontaires pour animer des tables pour leurs camarades²⁴². En somme, le jeu de rôle occupe une place assez marginale dans la formation initiale des ludothécaires, qui s'appuient donc, comme on l'a vu, sur une expérience et pratique personnelle pour introduire le jeu de rôle dans leurs structures.

C'est donc du côté de la formation continue qu'on retrouvera ludothécaires et bibliothécaires désireux de se familiariser avec cette forme ludique. Le même FM2J propose des cycles de formation continue autour du jeu de rôle, destinés aux « professionnels de l'animation et de l'éducation, bibliothécaires, ludothécaires, médiathécaires » : S'initier à l'animation de jeu de rôle (formation d'une journée, groupe de 6 personnes) et écrire et animer une partie de jeu de rôle (une journée) (*Annexe 5*). Les deux formations se suivent et sont complémentaires. La première comporte une partie théorique le matin, visant à une définition et une histoire du jeu de rôle, « De *Donjons et Dragons* aux nouvelles tendances type *Roll20* », revient sur l'intérêt de cette forme ludique et les compétences qu'elle permet de mobiliser, avant d'initier au jeu de rôle. L'après-midi est consacrée à la présentation d'un jeu créé par l'organisme de formation, de conseils pour mener une partie et d'une mise en pratique. La deuxième journée approfondit ces apports en formant à l'écriture d'un petit scénario de jeu, pour le système de jeu créé par les formateurs. Les apprenants repartent de la formation avec ledit jeu, et un livret de conseils pour mener une partie. Il est intéressant de voir que les formateurs ont choisi de produire un jeu d'initiation pour soutenir leur formation, avec des mécaniques simples et visuelles, afin que le jeu soit directement accessible à des enfants ou à un public de non spécialistes :

Nous avons voulu faire notre propre support car notre constat était que tous les jeux soi-disant destinés à un jeune public étaient toujours trop complexes.

²⁴¹ Entretien avec Christophe Chelabi.

²⁴² Entretien avec Yannick Durand-Curtet — Formateur pour le Centre national de Formation au Jeu et au jouet (FM2J), Lyon.

Nous avons voulu créer un système en adéquation avec les compétences du jeune public : pas de maths, code couleur, etc²⁴³.

L'idée sous-jacente étant que les jeux destinés aux jeunes publics sont malgré tout produits par des personnes connaissant le jeu de rôle, parfois depuis des décennies, et qu'il est difficile d'assimiler à la fois la compréhension de ce qu'est le jeu de rôle, les gestes et réflexes d'un maître de jeu et un système pas directement intuitif. Cet effort de simplification et le passage au concret est au cœur de la pédagogie du jeu de rôle pour Samuel Gesnis. Il cite à ce titre des exemples de mises en situation narrative rapides, avec une pièce de monnaie : « Vous traversez un pont, et vous voyez une voiture dans le fossé. Que faites-vous²⁴⁴ ? ». La pièce permet de mettre en place un mécanisme simple de résolution, avec une chance sur deux de réussite.

Pour Aurore Yrondy, responsable vidéothèque et ludothèque, et fonds imaginaire de la bibliothèque Rainer-Maria Rilke, l'enthousiasme était présent pour constituer et enrichir un fonds et des animations jeux de rôle, en lien avec le fonds spécialisé des littératures de l'imaginaire. Cependant, il s'est avéré que le développement et l'entretien de ce fonds nécessitaient des compétences et une expertise qui ne sont, pour l'instant, pas présents dans l'équipe. Aurore Yrondy cite quatre points d'attention au niveau de ces compétences : l'expérience en tant que maître de jeu, sachant que le « *roleplay** » peut représenter une vraie « mise en danger » de l'agent qui doit sortir de sa zone de confort sous le regard des usagers ; l'expérience en tant que joueur ; « la capacité à distinguer jeux impliquant des campagnes longues de ceux permettant du « coup unique » et la « culture du média²⁴⁵ », qu'il aurait fallu acquérir par la veille, la pratique, notamment hors temps de travail. Les personnes en charge du jeu de rôle le sont en plus d'autres missions, et si le coût d'entrée est trop d'important, il est normal qu'elles se concentrent sur leurs autres échéances. Camille Vroman, bibliothécaire à Louise Michel, a joué à la table de jeux que je proposais lors de cette soirée, et dans son retour sur cette expérience, a insisté également sur ce besoin de formation :

Je pense qu'on pourrait avoir beaucoup plus de formations sur le jeu en général en bibliothèque, comme bien culturel à part entière, et donc aussi sur le jeu de rôle ; et cela concernant tous les aspects c'est-à-dire les collections

²⁴³ *Ibid.*

²⁴⁴ Entretien avec Samuel Gesnis.

²⁴⁵ Échange de courriels avec Aurore Yrondy, responsable Fonds imaginaire, vidéothèque et ludothèque de la bibliothèque Rainer-Maria Rilke, Paris.

(éditeurs ? distributeurs ? supports ? histoire ?), la médiation (organisation de soirées, animation de tables, animation d'un réseau etc²⁴⁶.)

L'enjeu est de taille, puisque ces soirées permettent de faire le lien avec « tout un public qu'on ne touche pas forcément de manière traditionnelle et qui pourrait utiliser plus les bibliothèques si le personnel était formé et motivé à valoriser ce type de jeux²⁴⁷ ».

En définitive, j'identifie deux besoins de formations. Le premier est plus informel, relevant presque d'une *advocacy* souterraine ou revendiquée : la part de professionnels rôlistes qui font jouer leurs collègues est mal connue, mais participe à l'expansion d'une « culture ludique » au sein de la profession. Elle s'inscrit également dans une logique de partage et de transmission des compétences à l'échelle d'une équipe, d'un établissement, d'une profession. La part informelle est primordiale, car elle permet de familiariser à la forme jeu, de la dédramatiser et de la rendre accessible. C'est sur ce terrain qu'une formation pourrait être utilisée à profit dans le cas de professionnels souhaitant s'emparer du jeu, devenir acteurs. Il s'agit à ce niveau de mettre à disposition des outils permettant d'assurer son rôle de bibliothécaire et ludothécaire, que ce soit au sein de la partie (outils de sécurité émotionnels, jeux sans maître de jeu ou à narration partagée) ou au niveau de la veille (réseaux de discussions entre rôlistes, blogs et presse spécialisée, pratique occasionnelle de nouveaux jeux). Au-delà des ouvrages de référence cités au début de cette étude, il pourrait être intéressant de s'appuyer sur les deux manuels édités par le Lapin Marteau : *Jouer des parties de jeux de rôle*²⁴⁸ et *Mener des parties de jeux de rôle*²⁴⁹, accompagnant pas à pas les différentes étapes de préparation d'une partie et riches de fiches synthétiques et d'outils concrets, le tout dans une approche du jeu de rôle par compétences. Du côté américain, la littérature est très prolixe sur le sujet, notamment si l'on pense aux publications de Kobold Press²⁵⁰, et des maîtres de jeu professionnels proposent des tutoriels et vidéos de conseil sur Internet afin de s'améliorer en tant que maître de jeu²⁵¹.

²⁴⁶ Échange de courriels avec Camille Vroman, bibliothécaire à Louise Michel, Paris.

²⁴⁷ *Ibid.*

²⁴⁸ DAVID, Coralie et LARRÉ, Jérôme. *Jouer des parties de jeux de rôle*. [S. l.] : Lapin Marteau, 2017. ISBN 978-2-9545811-6-3.

²⁴⁹ *Mener des parties de jeu de rôle*. [S. l.] : Lapin Marteau, 2016. ISBN 978-2-9545811-4-9.

²⁵⁰ Design Guides. Dans : *Kobold Press Store* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 29 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://koboldpress.com/kpstore/product-category/all-products/guides/>. Library Catalog: koboldpress.com.

²⁵¹ Voir à ce titre la chaîne de Matthew Colville et ses vidéos « Running the Game », centrées sur *D&D*, ou les « GM Master tips » de Matthew Mercer.

Conséquences managériales

Malgré la ludification de la société, l'entrée du jeu de rôle en contexte professionnel ne va pas de soi, et peut être source d'inquiétude pour les équipes. J'ai déjà mentionné quelques leviers pour le rattacher à la culture professionnelle, mais il est important de penser la place du jeu, et de ceux qui s'en occupent, au sein de l'équilibre du service ou de l'établissement. Dans *Manager l'hybridité*, Corinne Maubernard identifie deux types de profils : « l'hybride endogène » en attente de reconnaissance et « l'hybride exogène²⁵² », recruté pour ses compétences particulières, qui doit trouver sa place dans l'équipe. Cette distinction me semble tout à fait opérante dans le cadre du jeu de rôle en bibliothèque ou en ludothèque, entre les agents détenant des compétences qu'ils n'ont pas l'habitude de revendiquer ou de valoriser en contexte professionnel, et ceux recrutés aujourd'hui pour ces mêmes compétences. Au cadre d'opérer une « gestion des talents », voire une « maïeutique des compétences²⁵³ », que ce soit dans un cadre ludique ou non, pour valoriser ces dispositions dans l'économie du service. Pour Corinne Maubernard, il est en tout cas intéressant, face à ce type de profil, d'hybrider les stratégies managériales, entre techniques classiques et une forme de « mentorat », forme d'accompagnement singularisée, entre le formel et l'informel²⁵⁴.

Le jeu de rôle, par son fonctionnement, représente une prise de risque certaine. C'est le terrain de l'improvisation et d'une relative perte de contrôle. Comment articuler cela avec la pratique de l'évaluation, devenue plus systématique depuis l'instauration de la loi organique relative aux lois de finances (LOLF) ? Si « compter les livres qui entrent et qui sortent est même l'alpha et l'oméga de l'évaluation de la bibliothèque dans bien des établissements²⁵⁵ », on se doute que ce n'est pas

COLVILLE Matthew. COLVILLE, Matthew. *Intro: Running the Game* [en ligne]. 21 février 2016. [Consulté le 29 février 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=e-YZvLUXcR8&list=PLIUk42GiU2guNzWBzxn7hs8MaV7ELLCP_.

MERCER, Matthew. *Building RPG Encounters! (Game Master Tips)* [en ligne]. 19 janvier 2016. [Consulté le 29 février 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=6XikjjQok5Y&list=PL7atuZxmT9570U87GhK_20NcbxM43vkom.

²⁵² MAUBERNARD, Corinne. *Manager l'hybridité en bibliothèque : le même ou l'autre ?* [en ligne]. Lyon : Enssib, 2018. [Consulté le 18 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notices/68117-manager-l-hybridite-en-bibliotheque-le-meme-ou-l-autre>.

²⁵³ Entretien avec Cécile Swiatek, Directrice adjointe — Université Paris II — Panthéon-Assas, Paris.

²⁵⁴ MAUBERNARD, Corinne. *Manager l'hybridité en bibliothèque : le même ou l'autre ? - Notice bibliographique / Enssib* [en ligne]. Lyon : Enssib, 2018. [Consulté le 18 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notices/68117-manager-l-hybridite-en-bibliotheque-le-meme-ou-l-autre>.

²⁵⁵ TOUITOU, Cécile. Comment mesurer le succès de sa bibliothèque : méthode pour une mesure d'impact réussie. *Archimag* [en ligne]. Octobre 2018. [Consulté le 21 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.archimag.com/bibliotheque-edition/2018/10/11/comment-mesurer-succes-bibliotheque-methode-mesure-impact>.

l'indicateur qui sera le plus pertinent pour les jeux de rôle, *a fortiori* si on a allongé leur durée de prêt pour permettre aux maîtres de jeu d'avoir le temps de l'étudier et de lancer une partie. À ce compte, comment accompagner des agents dans une activité où ils sortent de leur zone de confort, soit en amenant sur le terrain professionnel une occupation qui relève de leurs loisirs personnels, soit en les encourageant à embrasser une activité nouvelle, tout en gardant une mesure et une forme d'évaluation ?

Tout d'abord, je pense que ces initiatives ne peuvent s'envisager sans interroger la place du droit à l'échec au travail. Tout au long de ce mémoire, j'ai connu des difficultés pour échanger avec certains interlocuteurs, qui ne se sentaient pas légitimes pour me répondre car leur animation ou leur fonds en formation étaient modestes, avaient rencontré un succès mitigé, ou parce qu'un projet ne pouvait être mené à son terme faute d'expertises dans l'équipe. Or ce genre de retour d'expérience est tout aussi instructif, et il faut parfois passer par l'erreur pour concevoir une proposition pertinente et adaptée tant aux besoins du public qu'à l'image de l'institution que l'on veut donner. Le titre du mémoire découle en partie de ce constat. L'échec critique* (en anglais *fumble*) est une mécanique de jeu particulière, qui veut qu'en cas où le résultat des dés lancés est vraiment désastreux, on imagine des conséquences particulièrement spectaculaires à l'action. Elle a pour pendant le coup ou la réussite critique*. C'est une mécanique assez répandue, qu'on peut retrouver par exemple dans le jeu *Shadowrun*, où une action se résout en lançant un certain nombre de dés à 6 faces :

Si au moins la moitié des résultats des dés sont des 1, on obtient alors une **complication**. Une complication s'interprète comme une erreur, une maladresse ou comme un coup du destin qui modifie « négativement » le cours de l'action. [...] Si un personnage obtient une complication et aucun succès, c'est alors un **échec critique**. Ces derniers sont bien pires que les complications : ils peuvent causer des blessures graves ou même mettre la vie du personnage en danger²⁵⁶.

La construction d'une fiction passant par un nombre d'éléments perturbateurs et de péripéties, l'échec critique est souvent vu comme une occasion d'enrichir le récit, *a fortiori* dans les formes collaboratives où le joueur lui-même ou les autres joueurs ensemble imaginent les conséquences de cet échec. De la critique de l'échec, il me semble intéressant de passer à l'échec critique en bibliothèque, où l'on part de ce

²⁵⁶ Règles d'initiation. *Shadowrun 5^e édition*. Lyon : Black Book Editions, 2017, p. 9. ISBN 3760245550384.

qui n'a pas marché pour reconstruire ensemble un récit et une stratégie, et faire avancer notre histoire.

Cela ne signifie pas que toute évaluation liée au jeu de rôle en bibliothèque est à bannir, mais plutôt qu'il s'agit d'être conscient qu'on s'attaque à de l'informel et de non-mesurable. Pour l'heure, les chiffres recueillis par mes interlocuteurs sont surtout destinés au fonctionnement interne : ils servent à garder trace de l'impact ou de la fréquentation d'un événement qui a souvent été long à mettre en place. Mais le jeu de rôle est souvent trop coûteux en temps et en investissement pour se satisfaire d'un chiffre : les équipes qui le défendent le font au nom de l'efficacité de la forme pour transmettre quelque chose, au nom des valeurs d'inclusion et d'espace de rencontre de la bibliothèque ou encore au nom de la qualité du service rendu. On peut imaginer s'appuyer sur la formalisation d'un retour des joueurs, à l'instar de Marion Vernez, qui a expérimenté un formulaire à destination des enfants, distribué un mois après une partie de jeu de rôle organisée dans le cadre du club de lecture de la bibliothèque²⁵⁷. Les participants à l'événement *Paris face cachée* à la bibliothèque du MNHN ont également rempli des questionnaires de satisfaction, qui ont permis d'établir un bilan de l'action en interne²⁵⁸. Quant aux organisateurs de la bibliothèque Louise Michel, ils comptent assez systématiquement les participants à la soirée mensuelle, et les bibliothécaires vont demander aux joueurs et aux maîtres de jeux en sortie de partie, de manière informelle, ce qu'ils ont pensé de l'expérience. Ces observations sont par la suite formalisées sous forme de bilans écrits, publiés sur le blog de l'établissement²⁵⁹. En ce sens, traiter du jeu de rôle nécessite une approche qualitative, centrée sur l'individu.

Du fait de l'effectif des équipes et des moyens à disposition, et à ce stade du développement du jeu de rôle en institution, il semble difficile de le détacher d'un rapport personnel à la pratique. Comme le rappelle Vincent Bruant, qui a organisé un dimanche jeux à la Bibliothèque Historique de la Ville de Paris (BHVP), il y a presque toujours un « aspect connaissance et réseau personnel²⁶⁰ » en jeu. Mais c'est

²⁵⁷ VERNEZ, Marion. *Le jeu de rôle en bibliothèque : valorisation et médiation d'un fonds de livres de jeu de rôle en bibliothèque de lecture publique*. Bachelor. Genève : Haute École de Gestion de Genève, 26 juillet 2019, p. 125-126.

²⁵⁸ Entretien avec l'équipe projet « Escape Game » du MNHN.

²⁵⁹ LE GUEVEL, Quentin. Jeu de rôle en bibliothèque : Bilan sur nos pratiques. Dans : *Louise et les canards sauvages* [en ligne]. 2 mars 2018. [Consulté le 6 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://biblouisemichel.wordpress.com/2018/03/02/jeu-de-role-en-bibliotheque-bilan-sur-nos-pratiques/>.

LE GUEVEL, Quentin. Jeu de rôle en bibliothèque : bilan statistique à Louise Michel, 2ème édition. Dans : *Louise et les canards sauvages* [en ligne]. 2 août 2019. [Consulté le 18 novembre 2019]. Disponible à l'adresse : <https://biblouisemichel.wordpress.com/2019/08/02/jeu-de-role-en-bibliotheque-bilan-statistique-a-louise-michel-2eme-edition/>.

²⁶⁰ Entretien avec Vincent Bruant, Bibliothèque historique de la ville de Paris.

à partir de ces forces en présence que l'on peut veiller à la diffusion d'une culture ludique entre professionnels des bibliothèques et des ludothèques, afin de développer des propositions autour du jeu de rôle réalistes, pertinents, voire reproductibles. Au vu des résultats de ce travail d'un an, il apparaît que les formes d'intervention autour du jeu de rôle sont comme la figure type du bibliothécaire : sans cesse à réinventer.

Sous le masque du bibliothécaire : métamorphose des représentations

Je souhaite terminer cette étude par une modalité très particulière d'utilisation en jeu de rôle en bibliothèque : celle où le professionnel va être amené à jouer son métier ou son propre rôle au cours d'un jeu. C'est une piste que j'ai commencé à explorer en faisant jouer mes camarades de promotion et en leur proposant, systématiquement, quel que soit l'univers, une scène à la bibliothèque lors des scénarios. Les ressources à ce niveau ne manquent pas, de lieux « bibliothèque » décrits dans les anciennes revues spécialisées à des PNJs donnant une idée de l'archétype du bibliothécaire dans la fiction. Ainsi Yquem, présenté dans un scénario *AD&D* du 35^e numéro *Casus Belli* publié en 1985, qui « s'adonne au culte de Bacchus²⁶¹ » le soir et souffre le matin de migraines, ce pourquoi il vaut mieux le rencontrer l'après-midi. Comptabilisant les livres « que le Directoire de la bibliothèque a décidé, pour une raison ou pour une autre, de livrer aux flammes purificatrices²⁶² », il s'est constitué une bibliothèque personnelle de livres échappés de la destruction. Dans le jeu *Tales from the Loop*, inspiré de l'univers de l'artiste suédois Simon Stålenhag, et invitant à jouer des enfants dans un univers de science-fiction des années 1980, la bibliothèque scolaire est un des « environnements mystérieux » à explorer et porteur d'intrigues pour le maître de jeu. Le PNJ Per y officie à la fois en tant que concierge et bibliothécaire depuis la disparition de l'ancienne bibliothécaire. Il représente un obstacle sur le chemin des joueurs, et l'intrigue révèle qu'il est en fait un robot ayant tué ses créateurs :

Il parle lentement, d'une voix presque atone, et ne regarde jamais personne dans les yeux. On le voit souvent en train de lire, il est très cultivé : il apprécie l'art et la musique classique. Mais il déteste les élèves, surtout depuis qu'il est

²⁶¹ BECK, Denis. La Nuit de l'empereur démon. *Casus Belli*. décembre 1986, n° 35, p. 70-74.

²⁶² *Ibid.*, p. 71.

un cyborg. Son moment préféré de la journée, c'est quand ils rentrent chez eux et arrêtent de vandaliser le bâtiment²⁶³.

Difficulté d'accès, métier centré sur la collection au détriment de l'accueil, obstacle entre le joueur et la réponse à l'énigme : le jeu de rôle fonctionne sur une logique d'archétypes pour broser rapidement des personnages. Ce faisant, il fournit au bibliothécaire un miroir pas toujours flatteur, mais dont le professionnel s'emparera à profit, tant pour jouer que se jouer des stéréotypes.

Cependant, l'image du bibliothécaire évolue, même dans le jeu de rôle, puisqu'au moment de la rédaction de ce mémoire a été publié un petit jeu indépendant de Léonard Chabert intitulé *Pack Horse Library*, et s'inspirant d'une initiative née dans le Kentucky des années 1930, où des femmes parcourent à cheval les Appalaches pour porter des livres dans les villages, hameaux et camps de mineurs des hauteurs, pour un salaire dérisoire. Construit et illustré à partir d'une présentation de ce phénomène par l'Université du Kentucky et des collections de la bibliothèque du Congrès, le jeu a pour thème revendiqué « l'engagement dans une cause sociale²⁶⁴ ». Il existe quatre types de profils de bibliothécaires, ayant chacun une fonction au sein du groupe, appelée « responsabilité » et symbolisée par un objet. La responsable du catalogue, « la plus à l'aise parmi les livres », est celle qui est dotée des compétences purement bibliothéconomiques et « sait gérer un fonds ». La responsable de la carte, « voyageuse expérimentée » sera en charge des phases de voyage et d'exploration dans les paysages escarpés de montagne. La responsable de la longe, « habituée à la vie à la campagne ou dans les bois », sera en charge des bêtes, de la gestion de la fatigue du groupe lors du voyage. Enfin, la responsable de la tasse s'occupe du bien-être du groupe, en s'occupant de « soutenir le moral de ses camarades, et de dénouer les tensions au sein du groupe ». La vocation des bibliothécaires face aux mésaventures est intégrée aux mécaniques de jeu :

La vocation détermine le nombre de jetons que les joueurs pourront utiliser en jeu. Ces jetons représentent la forme physique, le moral, les ressources matérielles des bibliothécaires au cours d'une tournée. Elles devront les dépenser prudemment, en veillant à ne pas les épuiser.

La vocation peut augmenter ou diminuer en fin de partie, en fonction des expériences vécues par les bibliothécaires²⁶⁵.

²⁶³ STÅLENHAG, Simon et HINTZE, Nils. *Tales from the Loop*. Pologne : Arkhane Asylum Publishing, 2018, p.103. ISBN 978-2-37255-036-9.

²⁶⁴ CHABERT, Léonard. *Pack Horse Library*. [S.l.] : Impression à la demande, 2020. [Consulté le 23 février 2020]. ISBN 978-0-244-84799-9. Disponible à l'adresse : <https://leonardchabert.wixsite.com/packhorselibrary>.

²⁶⁵ *Ibid.*, p. 21.

Ce titre récemment sorti est une occasion privilégiée pour dresser un pont entre professionnels des bibliothèques et jeu de rôle. Peu onéreux et disponible sous forme numérique, *Pack Horse Library* offre la possibilité d'interroger de manière ludique les représentations et postures du métier de bibliothécaire, tout en proposant un cadre fictionnel éloigné, tant géographiquement que temporellement, afin de permettre l'expérimentation et de limiter l'identification aux personnages. C'est aussi une autre stratégie pour faire découvrir le medium : ici, l'effort sera mis sur l'assimilation des mécaniques de jeu, la construction partagée d'une histoire, puisque l'environnement des personnages sera, lui, déjà maîtrisé par les joueurs bibliothécaires.

Incarner le rôle du bibliothécaire permet de se décentrer et d'expérimenter autour de l'image du métier. L'acculturation des agents lors d'une animation jeu de rôle a un double, sinon triple avantage : il permet de les faire expérimenter le jeu en situation réelle, peut l'amener à s'amuser avec les représentations du métier, tout en créant un terrain d'échange assez inédit avec les usagers. Le jeu de rôle n'est-il pas un moyen de s'adresser autrement à eux, en créant une connivence informelle autour de références et d'expériences partagées ? Lors de la soirée jeux de rôle consacrée aux séries télévisées, à la bibliothèque Lévi-Strauss, un bibliothécaire a participé à la table jouant un scénario inspiré de *Buffy contre les vampires*. Cette série comporte un personnage récurrent de bibliothécaire, Rupert Giles, mentor de l'héroïne, et archétype du bibliothécaire britannique féru de vieux livres. C'est le bibliothécaire qui a interprété ce rôle le temps d'une partie²⁶⁶.

En bibliothèque universitaire, plusieurs interlocuteurs ont noté la surprise des élèves de licence accueillis par un *escape game*, lorsqu'ils ont appris que c'étaient les bibliothécaires qui avaient non seulement conçu le jeu mais également incarné les personnages qu'ils avaient rencontrés. Cela nécessite un important travail en amont : ainsi, lors de l'*escape game* organisé la bibliothèque du Muséum national d'histoire naturelle, l'équipe projet avait-elle préparé et mis à disposition des intervenants des fiches PNJs comportant les indices à donner aux joueurs mais aussi des phrases et formulations type favorisant l'incarnation du personnage. C'est un aspect qui a été souligné à de nombreuses reprises lors de l'enquête de satisfaction réalisée après le jeu, les répondants soulignant « l'investissement », « l'implication »

²⁶⁶ Entretien avec Goncalo Duarte. Notons qu'une version où un joueur aurait choisi d'incarner le personnage du bibliothécaire, tandis que le bibliothécaire aurait joué un autre personnage aurait été tout aussi intéressante, en termes de jeu partagé sur les représentations.

du personnel de la bibliothèque, voire « la complicité » créée avec lui lors de l'expérience²⁶⁷.

L'incarnation d'archétypes apparaît donc comme un outil très riche pour redéfinir l'identité de la profession par le jeu de rôle, à la fois auprès des professionnels entre eux, mais aussi au regard des usagers. En acceptant de s'aventurer sur ce terrain, le bibliothécaire pourra se ressaisir de son image et en redessiner, personnellement, les contours. Au prix de ce risque, le jeu de rôle peut représenter un espace d'expression, de liberté et de réflexion, et ce au cœur de l'institution bibliothèque.

²⁶⁷ Entretien avec l'équipe projet « Escape Game » du MNHN.

CONCLUSION

That's why people like role-playing games. You can be whoever you want to be. You can try again. Still, there's something inherently violent even about dice-rolls²⁶⁸.

ZAUM Studio, jeu vidéo *Disco Elysium*, inspiré des mécaniques du jeu de rôle.

Le jeu de rôle a beaucoup évolué en cinquante ans. D'origine anglo-américaine, il a pris en France un tour particulier, avec une importante production indépendante et des réseaux de traduction et de création tant officieux qu'officiels. Par sa forme entre livre et jeu, il n'a pas tout de suite trouvé sa place en bibliothèque et ludothèque, puisque tout le monde et personne ne pouvait s'en réclamer à la fois.

Face à cet objet multiforme, d'abord destiné à un public sociologiquement restreint, les institutions culturelles ont peu à peu entrevu le rôle qu'elles pouvaient jouer : offrir davantage d'inclusion, mettre en lumière des propositions intéressantes, valoriser un *medium* au carrefour de la culture, faire venir un nouveau public ou encore toucher différemment ses usagers habituels. Aujourd'hui, le jeu de rôle semble avoir trouvé sa place au carrefour de nombreuses formes culturelles, mais sa valorisation et son indexation n'en portent pas encore la trace. C'est un des pans sur lesquels la bibliothèque peut faire valoir son expertise, notamment en intégrant les problématiques de gammes et d'univers de jeux de rôle à la grande question de la transition bibliographique.

Cependant, l'appropriation de cette forme ludique en institution est encore un défi. La reconnaissance de la place du jeu de rôle en bibliothèque et ludothèque reste le fait de passionnés, qui prennent de leur temps selon des modèles d'engagement difficilement reproductibles. L'enjeu premier reste d'acculturer les professionnels et de créer un climat favorable à l'expérimentation et à l'erreur. Le jeu de rôle apparaît en effet comme un prisme révélant les représentations de la profession auprès des auteurs de jeux, prodiges de lieux et personnages liés à l'idée « bibliothécaire », mais aussi auprès des usagers et des professionnels eux-mêmes.

²⁶⁸ « C'est pour ça que les gens aiment bien les jeux de rôle. Tu peux être n'importe qui. Tu peux essayer de nouveau. Et pourtant, il y a une violence inhérente, même dans un simple jet de dés. » [Traduction de l'auteur.]

L'un des principaux enseignements de ce mémoire est d'appeler à la poursuite de ces travaux, en établissant un état des lieux à visée exhaustive du jeu de rôle en bibliothèque, sachant combien il a été difficile d'identifier au départ les établissements concernés. Une autre prolongation sera, à mon échelle, de continuer à faire jouer des collègues, afin de réfléchir avec eux au métier et à ses représentations, de manière ludique, tout en trouvant un moyen de rendre compte de ces expériences.

Dans *Pack Horse Library*, le cœur d'une partie est le moment de la transmission auprès des populations d'un moment de littérature. Le jeu recommande aux joueurs de mettre toutes les chances de leur côté lorsqu'ils tentent cette action, sous peine de faire face à « de l'ennui, de l'hostilité, de la moquerie » ou de voir « le livre être poliment posé sur une étagère, d'où il ne bougera certainement pas avant la prochaine tournée²⁶⁹ ». Et de perdre par conséquent un jeton « vocation ».

Dans toute action d'accueil ou de médiation, dans toute tentative d'innovation, le professionnel rejoue cette confrontation et ce risque. En tant que conservatrice des bibliothèques, je sais gré au jeu de rôle pour m'avoir appris cette attention à l'expérimentation, quand bien même le sort et les jets de dés n'y seraient pas favorables. Il ne tient qu'à nous de laisser une place au jeu de rôle en bibliothèque, que ce soit en tant que *medium*, loisir, espace d'expérimentation, ou en tant qu'outil de connaissance de nous-mêmes. Quand il y a un risque d'échec critique, c'est qu'il existe également une chance de réussite.

²⁶⁹ CHABERT, Léonard. *Pack Horse Library*. [S.l.] : Impression à la demande, 2020, p. 84. [Consulté le 23 février 2020]. ISBN 978-0-244-84799-9.

SOURCES

LISTE DES ENTRETIENS REALISES AU COURS DU MEMOIRE

ENTRETIENS

- 11/03 – Goncalo Duarte – Chargé de l'action culturelle – Bibliothèque Lévi-Strauss, Paris
- 11/03 – Caroline Viphakone – Intervenante en bibliothèque : ateliers d'écriture autour du jeu de rôle, start-up *Studio Infinite*, Paris
- 12/03 – Quentin Le Guével – Bibliothécaire – Bibliothèque Louise Michel, Paris
- 29/04 – Etienne Mackiewicz – Directeur-adjoint à l'action culturelle – bibliothèque municipale de Lyon
- 12/05 – David Robert – Président de la Fédération Française de jeu de rôle (Téléphone)
- 23/05 – Annabelle Cappelli – Référent documentaires adultes – Médiathèque du Rize, Villeurbanne
- 13/06 – Jonathan Paul – Conservateur des bibliothèques – Centre National de la Littérature Jeunesse (téléphone)
- 13/06 – L'Antre des gredins – Association lyonnaise ayant animé du JDR en bibliothèque (Échange de mails)
- 24/07 – Xavier Séné – Adjoint à la directrice du département de l'audiovisuel – Bibliothèque nationale de France
- 25/09 – Cécile Swiatek – Directrice adjointe – Université Paris II – Panthéon-Assas, Paris
- 27/09 – Alice Hénocq v SCD de Tours (Téléphone)
- 03/10 – Christèle Hervé – Adjointe à la directrice du département de l'audiovisuel – SCD Tours, BU Tanneurs (Téléphone)
- 04/10 Jean-Luc Richelle – Responsable de la formation IUT ludothèques au CRM, Bordeaux
- 04/10 Christophe Chelabi – Formateur IUT ludothèques au CRM, Bordeaux
- 09/10 François Bernabeu – Responsable de la Ludothèque Henri Desbals, Toulouse (Téléphone)
- 18/10 Antonin Merieux – Chargé de missions à l'Association des Ludothèques françaises, Paris
- 14/11 Vincent Bruant – Bibliothèque historique de la ville de Paris (Téléphone)
- 14/11 Aurore Yrondy - Responsable vidéothèque et ludothèque - Bibliothèque Rainer-Maria Rilke, Paris (Échange de mails)
- 15/11 Julien Prost – Chargé de formation – Sorbonne Université, Paris

19/11 Michel Deprade – Directeur des collections – Centre Ludique de Boulogne-Billancourt (Téléphone)

22/11 Camille Vroman – Bibliothécaire – Bibliothèque Louise Michel (Échange de mails)

03/12 Joëlle Garcia, Mathilde Lorit-Regnault, Marion Brunetti, Lucille Bourgeois, Magali Morvan, Cindy Lim – Groupe transversal du projet Escape Game – Muséum national d’histoire naturelle (Paris)

06/12 Anita Beldiman-Moore – Responsable des services au public – Bibliothèque Sciences Po (Paris)

Anna Callejón Mateu – Bibliothécaire en charge de la formation aux usagers – Bibliothèque Sciences Po (Paris)

19/01 Guillaume Jentey – Comédien, intervenant au Rize dans le cadre des animations Jeux de rôle (Échange sur Discord)

19/01 Yannick Durand-Curtet – Formateur pour le Centre national de Formation au Jeu et au jouet (FM2J), Lyon (Échange sur Discord)

06/02 Nicolas Jardin – Responsable des services aux chercheurs – Bibliothèque Michel Serres, École centrale de Lyon, Écully (Téléphone)

15/02 Marine Gras-Barbini – Centre ludique de Boulogne Billancourt (Téléphone et échange de mails)

20/02 Samuel Gesnis – Animateur multimédia et responsable du fonds Jeu de rôle – Bibliothèque d’Hérouville Saint-Clair (Téléphone)

TABLES DE JEUX A DESTINATION DES COLLEGUES DE

BIBLIOTHEQUE

- *Mai* : Itras By – *À tout Edgard* (5 joueurs de la promo DCB 28)
- *Mai* : Itras By – *Le n° 13* (4 joueurs de la promo DCB 28)
- *Juillet* : Tales From The Loop – *Nos amies les machines* (5 joueurs de la promo DCB 28)
- *Octobre* : Maléfices/Cthulhu Dark – *L’hiver qui vient* (bibliothèque Louise Michel)

BIBLIOGRAPHIE

GENERALITES SUR LE JEU

Théorie du jeu

- GENVO, Sébastien. Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot. *Sciences du jeu* [en ligne]. Octobre 2013, n° 1. [Consulté le 9 janvier 2020]. DOI 10.4000/sdj.251
- HENRIOT, Jacques. *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. Paris, France : José Corti, 1989. ISBN 978-2-7143-0325-7
- SANCHEZ, Eric, YOUNG, Shawn et JOUNEAU-SION, Caroline. Classcraft : de la gamification à la ludicisation. Dans : GEORGE, Sébastien, MOLINARI, Gaëlle, CHERKAOUI, Chihab et OUBAHSSI, Driss Mammas et Lahcen (dir.), *7ème Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH 2015)* [en ligne]. Agadir, Morocco, juin 2015, p. 360-371. [Consulté le 17 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01405965>

Histoire et définition du jeu de rôle

Sources primaires

- ANONYME. Joueur, qui es-tu ? (version de base) ou Lecteur, qui es-tu ? (version avancée). *Casus Belli*. août 1991, no 64, p. 18.
- ANONYME. CB Echo 91, le sondage version courte ou intégrale. *Casus Belli*. octobre 1991, no 65, p. 18.
- ANONYME. Inspiration...s. *Casus Belli*. avril 1983, n° 14, p. 6
- ANONYME. *Définitions du Jeu de Rôle* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 12 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.ffjdr.org/ce-devez-savoir-jeu-role/definitions-du-jeu-role/>
- ADAMIAK, Stéphane et WEIL, Frédéric. Manifeste pour le 10e art. *Casus Belli*. février 1997, no 102, p. 80
- BADDELEY, Galvin. Le Démon du jeu. *Backstab*. Trad. par Guillaume DELAFOSSE. janvier 1997, no 2, p. 18-24
- BALCZESAK, Dominique. La souris de la bibliothèque. *Runes*. janvier 1983, no 1, p. 28-32
- BEN. Ça va paaas. *Backstab*. mai 1997, n° 3, p. 4
- BEN. La mort des jeux de rôle en France ? *Backstab*. mai 1997, Vol. 3, p. 15
- BIENVENU, François. La Quête du Graal se porte bien, merci. *Casus Belli*. avril 1980, n° 1, p. 16-21
- BILAL, Enki et ROSENTHAL, Pierre. Dis, monsieur Bilal, dessine-moi un monstre... *Casus Belli*. décembre 1986, n° 35, p. 62
- BOURDIAL, Isabelle. Qui veut la peau du JDR ? *Casus Belli*. novembre 1988, p. 1-4 *Casus Belli, le Phénix !* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 18 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.trictrac.net/actus/casus-belli-le-phenix>

- CASUS, Joe et BELLI, Annabella. Echo 91 les résultats. *Casus Belli*. décembre 1991, n° 66, p. 8-13.
- CLÉMENT, Julien. Le JDR, c'était moins cher aaaavant ? *Di6dent*. janvier 2012, n° 4, p. 34-38
- DERN. Pourquoi la X card est l'opposé d'un jeu de rôles. Dans : *Geek Me Right* [en ligne]. 1 février 2019. [Consulté le 5 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://geekmeright.com/2019/02/01/pourquoi-la-x-card-est-loppose-dun-jeu-de-roles/>
- GÄRTNER, Laurent. Les classiques du jeu de rôle français, partie 1. Dans : *Aux portes de l'Imaginaire* [en ligne]. 20 avril 2016. [Consulté le 16 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://portes-imaginaire.org/rubriques/explorer-mondes-imaginaires/jeu-de-role-francais-1/>
- HUNEAU, Denis. Le mouvement « old school » : à la recherche du temps perdu du jeu de rôle contemporain. *Jeu de rôle magazine*. septembre 2012, n° 19, p. 1-9
- IZUAL. Jeux de rôle : au-delà du brouillard. *Canard PC* [en ligne]. 17 janvier 2020, no 403. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.canardpc.com/403/jeux-de-role-au-dela-du-brouillard>
- L'ECCLÉSIASTE. La X Card : quand le politiquement correct envahit les JdR. Dans : *UMAC - Comics & Pop Culture* [en ligne]. 16 juin 2018. [Consulté le 5 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://umac2.blogspot.com/2018/06/la-x-card-quand-le-politiquement.html>
- LE GROG. Le saviez-vous ? Dans : *Le Grog* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.legrog.org/grog/le-saviez-vous>
- LE GROG. Statistiques. Dans : *Guide du Rôliste Galactique* [en ligne]. 19 janvier 2020. [Consulté le 19 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.legrog.org/grog/statistiques>
- MONSIEUR GUILLAUME. D&D en français : Nouveau partenariat entre Gale Force Nine et Asmodee. Dans : *Tric Trac* [en ligne]. 7 février 2020. [Consulté le 19 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.trictrac.net/actus/d-d-en-francais-nouveau-partenariat-entre-gale-force-nine-et-asmodee>
- MORGANE. Pourquoi le crowdfunding m'emmerde un peu. Dans : *Rose des Vents* [en ligne]. 6 mars 2015. [Consulté le 19 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.rosedesventsditions.com/pourquoi-le-crowdfunding-memmerde-un-peu/>
- ROSENTHAL, Pierre. Donjons et dragons ou donjons et dragons ? *Casus Belli*. septembre 1987, n° 41
- ROSENTHAL, Pierre. Rôliste, marque déposée. Dans : *INPI* [en ligne]. 1999. [Consulté le 17 février 2020]. Disponible à l'adresse : https://bases-marques.inpi.fr/Typo3_INPI_Marques/marques_fiche_resultats.html?index=2&refId=99820282_201734_fmark&y=0
- SCIPION, Johan. Inviter Johan Scipion. Dans : *Sombre - Terres étranges* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.terresetranges.net/forums/viewtopic.php?pid=6573#p6573>
- STAVROPOULOS, John. La Carte-X. Dans : *Places to Go, People to Be (vf)* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 6 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://ptgptb.fr/la-carte-x>
- STIJVE, Sanne. JDR & subventions. *Di6dent*. janvier 2012, n° 4, p. 46-49
- TAUZIN, Nicolas. Etat des lieux du financement participatif. *Jeu de rôle magazine*. mars 2018, n° 41, p. 18-25

- TAUZIN, Nicolas. Le Financement participatif en 2018. *Jeu de rôle magazine*. mars 2019, n° 45, p. 26-29
- THOMANN, Louise. Scénarios de viol et dépréciation des femmes : le sexisme pourrait les jeux de rôle. *Slate* [en ligne]. 28 février 2019. [Consulté le 6 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.slate.fr/story/173913/sexisme-jeu-de-role-scenario-viol-joueuses>
- Xavier. Le jeu de rôles, c'est accessible ! Dans : *Accessijeu* [en ligne]. 8 octobre 2014. [Consulté le 4 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.accessijeu.com/jeu-role/>

Sources secondaires

- ANDRÉ, Danièle et QUADRAT, Alban. Deux heures moins le quart avant Dungeons & Dragons. Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Classiques Garnier, 2019, p. 21-64. Carrefour des lettres modernes. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0021
- CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle : les forges de la fiction*. Paris, France : CNRS Éd., 2007. ISBN 978-2-271-06497-4
- DAVID, Coralie et LARRE, Jérôme. Légitimation et diversification du jeu de rôle. Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Classiques Garnier, 2019, p. 65-96. Carrefour des lettres modernes. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0065
- FRÉTIGNÉ, Cédric. Trémel Laurent, Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes. *Revue française de sociologie* [en ligne]. 2002, Vol. 43, n° 4, p. 803-806. [Consulté le 5 février 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/rfsoc_0035-2969_2002_num_43_4_5556
- GUISEIX, Didier et BARTHÉLEMY, Rolland. *Le livre des jeux de rôle*. Paris, France : Bornemann, 1997. ISBN 978-2-85182-571-1
- LABOREY, Thomas et DENEUVILLE, Fabien. L'histoire du jeu de rôle, une histoire d'indépendance. Dans : *Centre Ludique de Boulogne-Billancourt* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://centreludique-bb.fr/accueil/conservatoire/l-histoire-du-jeu-de-role-une-histoire-d-independance>
- JULIE, Pascal. Résultats sondage JDR 2018. Dans : *Le Thiase* [en ligne]. 2018. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.le-thiase.fr/wp-content/uploads/R%C3%A9sultats-sondage-JDR-2018-Le-Thiase.pdf>
- JULIE, Pascal. Infographie JDR : sorties éditoriales 1997-2017. Dans : *Le Thiase* [en ligne]. 18 septembre 2018. [Consulté le 19 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.le-thiase.fr/jeuxderole/infographie-jdr-sorties-editoriales-1997-2017/>
- JULIE, Pascal. Pourquoi est-il impossible de faire de bons sondages sur la population des rôlistes (ou des GNistes) ? Dans : *Radio rôliste* [en ligne]. 5 septembre 2018. [Consulté le 19 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.radio-roliste.net/?p=1642>
- MUNIER, Thomas. Le jeu de rôle est-il le dixième art ? Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Classiques Garnier, 2019, p. 293-304. Carrefour des lettres modernes. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0293

- Observatoire économique du jeu de rôle. Dans : *Imaginez.net* [en ligne]. 2005. [Consulté le 18 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/economie/p_economie.htm
- PÉRIER, Isabelle. Le livre de base de jeu de rôle Du mode d'emploi au support de rêverie. Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Classiques Garnier, 2019, p. 247-260. Carrefour des lettres modernes. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0247
- PÉRIER, Isabelle. Lecteurs, joueurs, scripteurs, auteurs : comment relativiser certaines notions. *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne]. Janvier 2017, n° 10. [Consulté le 18 novembre 2019]. DOI 10.4000/rfsic.2857
- RICHARD-DAVOUST, Anne. Comment penser la notion d'auteur dans le cadre d'un jeu de rôle ? Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire* [en ligne]. Paris : Classiques Garnier, 6 mars 2019, p. 277-292. [Consulté le 17 janvier 2020]. Carrefour des lettres modernes. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0277
- ROUX, Ugo. Jeu de rôle de table 2.0 : évolution d'une pratique ludique à l'ère du numérique. *Sciences du jeu* [en ligne]. Octobre 2016, n° 6. [Consulté le 29 mars 2019]. DOI 10.4000/sdj.741
- STIJVE, Sanne. Utilisations du jeu de rôle à des fins autres que ludiques. Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Classiques Garnier, 2019, p. 351-364. Carrefour des lettres modernes. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0351
- TRÉMEL, Laurent. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de monde*. [S. l.] : Presses Universitaires de France, 2001. [Consulté le 3 mars 2019]. ISBN 978-2-13-051578-4. DOI 10.3917/puf.treme.2001.01
- WIKIPEDIA. *Jeu de rôle sur table* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 7 janvier 2020. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Jeu_de_r%C3%B4le_sur_table&ol did=166122314. Page Version ID : 166 122 314

Le jeu de rôle au carrefour de la culture

- ANGENOT, Marc. Qu'est-ce que la paralittérature ? *Études littéraires* [en ligne]. 1974, Vol. 7, n° 1, p. 9-22. [Consulté le 15 janvier 2020]. DOI <https://doi.org/10.7202/500305ar>
- BALCZESAK, Dominique. La souris de la bibliothèque. *Runes*. janvier 1983, n° 1, p. 28-32
- BESSION, Anne. L'arbre et la forêt : postérité de Tolkien en fantasy. *Revue de la BNF* [en ligne]. Octobre 2019, Vol. n° 59, n° 2, p. 12-21. [Consulté le 15 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-12.htm>
- DAVID, Coralie. *Le jeu de rôle sur table : l'intercréativité de la fiction littéraire* [en ligne]. Thèse de doctorat. Paris : Université Sorbonne Paris Cité, 11 avril 2015. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-02338727>
- DAUPHRAGNE, Antoine. La fantasy au sein de la culture ludique : quand la fiction se donne à jouer. *Lecture jeune* [en ligne]. Juin 2011, Vol. 138, p. 26-30.

- [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.lecturejeunesse.org/articles/la-fantasy-au-sein-de-la-culture-ludique-quand-la-fiction-se-donne-a-jouer/>
- PALANCHINI, Corentin. Stranger Things saison 3 : comment la série montre-t-elle le jeu de rôles ? Dans : *AlloCiné* [en ligne]. 8 juillet 2019. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_article=18682484.html
- PEYRON, David. La culture geek : le culte du détail au service de l'imaginaire partagé. *Revue de la BNF* [en ligne]. Octobre 2019, Vol. n° 59, n° 2, p. 72-79. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-de-la-bibliotheque-nationale-de-france-2019-2-page-72.htm>
- PEYRON, David. Le jeu de rôle dans la pop culture. Dans : *David Peyron* [en ligne]. 17 janvier 2020. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://davidpeyron.wordpress.com/2020/01/17/le-jeu-de-role-dans-la-pop-culture/>
- PEYRON, David. Une petite histoire des livres dont vous êtes le héros. *La Revue des livres pour enfants*. Avril 2018, n° 300, p. 83-87

JEU DE ROLE ET INSTITUTIONS CULTURELLES

Ludothèques

- ADRIEN, ANNE. *Quelle est la place du jeu de rôle en ludothèque ?* Bordeaux : Université Bordeaux Montaigne - Institut universitaire de technologie, 2010. DUGA 2010/01
- ALF. Nos valeurs. Dans : *Association des Ludothèques Françaises* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 7 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.kanas.com/associationdesludothequesfrancaises/nos-valeurs/>
- BRUNET, Vincent. *Jeu de rôle et ludothèque : une question d'accommodation*. Bordeaux : Université Bordeaux Montaigne – Institut universitaire de technologie, 2014. DUGA 2014/05
- MALBEC, Sylvain. Jeux de rôle - Inventaire. Dans : *Ooyamaneko.net* [en ligne]. 2017 2013. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://ooyamaneko.net/rollespil/bib/>
- MERIEUX, Antonin. *Médiation(s) : de quoi parle-t-on ?* Paris, 1 juillet 2019

Bibliothèques

Éléments de culture métier

- BERMES, Emmanuelle, « Vers un catalogue orienté entités : la FRBRisation des catalogues », dans : Emmanuelle Bermès (dir.), *Vers de nouveaux catalogues*. Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, « Bibliothèques », 2016, p. 25-35. DOI : 10.3917/elec.berme.2016.01.0025

- BNF. Modèles FRBR, FRAD et FRASAD. Dans : *BnF - Site institutionnel* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.bnf.fr/fr/modeles-frbr-frad-et-frasad>
- BNF. *Spécifications fonctionnelles des notices bibliographiques* [en ligne]. [S. l.] : [s. n.], 9 octobre 2019. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Sp%C3%A9cifications_fonctionnelles_des_notices_bibliographiques&oldid=163387131. Page Version ID : 163387131
- CALENGE, Bertrand. *Les bibliothèques et la médiation des connaissances*. Paris : Editions du cercle de la librairie, 2015. Bibliothèques. ISBN 978-2-7654-1465-0
- DONNAT, Olivier. *Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique, enquête 2008*. Paris : La Découverte, 2009. ISBN 978-2-7071-5800-0
- FLICHY, Patrice. *Le sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. [S. l.] : Seuil, 2010. [Consulté le 19 février 2020]. La République des idées. ISBN 978-2-02-103144-7. Disponible à l'adresse : <https://bibliotheques.paris.fr/Default/doc/SYRACUSE/785784/le-sacre-de-l-amateur-sociologie-des-passions-ordinaires-a-l-ere-numerique>
- FONTAINE-MARTINELLI, Françoise et MAUMET, Luc. *Accessibilité universelle et inclusion en bibliothèque*. Paris : ABF, 2017. Médiathèmes. ISBN 978-2-900177-50-1
- HENARD, Charlotte, GAILLARD, Romain, RENAUDIN, Coline, VILLENET-HAMEL, Mélanie et ASSOCIATION DES BIBLIOTHÉCAIRES FRANÇAIS (dir.). *Le métier de bibliothécaire*. Paris, France : Éditions du Cercle de la librairie, 2019. ISBN 978-2-7654-1578-7
- MAUBERNARD, Corinne. *Manager l'hybridité en bibliothèque : le même ou l'autre ?* Mémoire DCB. Lyon : Enssib, 2018. [Consulté le 18 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notices/68117-manager-l-hybridite-en-bibliotheque-le-meme-ou-l-autre>
- MINISTÈRE DE LA CULTURE et SERVICE DU LIVRE ET DE LA LECTURE. *Bibliothèques municipales et intercommunales : données d'activité. Synthèse 2016* [en ligne]. 2016. [Consulté le 6 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Livre-et-Lecture/Bibliotheques/Observatoire-de-la-lecture-publique/Syntheses-annuelles/Synthese-des-donnees-d-activite-des-bibliotheques-municipales-et-intercommunales/Bibliotheques-municipales-et-intercommunales-Donnees-d-activite-2016>
- ROCHE, Florence et SABY, Frédéric. Perspectives pour l'évolution du métier de bibliothécaire. *Bulletin des bibliothèques de France* [en ligne]. Février 2014, Vol. 2, p. 151-157. [Consulté le 23 février 2020]. Disponible à l'adresse : http://bbf.enssib.fr/matieres-a-penser/perspectives-pour-l-evolution-du-metier-de-bibliothecaire_66245
- SANDOZ, David. Repenser la médiation culturelle en bibliothèque publique : participation et quotidienneté. Mémoire DCB. Lyon : Enssib, 2010
- SILVESTRE, Coline. *Pratiques amateurs et bibliothèques : une évidence ?* [en ligne]. Mémoire DCB. Lyon : Enssib, juin 2019. [Consulté le 17 janvier 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/68914-pratiques-amateurs-et-bibliotheques-une-evidence.pdf>

TOUITOU, Cécile. Comment mesurer le succès de sa bibliothèque : méthode pour une mesure d'impact réussie. *Archimag* [en ligne]. Octobre 2018. [Consulté le 23 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.archimag.com/bibliotheque-edition/2018/10/11/comment-mesurer-succes-bibliotheque-methode-mesure-impact>

Jeu de rôle en bibliothèque

- BIANQUIS, Jérôme. Comment conserver le JDR et la mémoire du JDR. Dans : *Le jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*. Paris : Classiques Garnier, 2019, p. 307-321. Carrefour des lettres modernes. ISBN 978-2-406-07481-6. DOI 10.15122/isbn.978-2-406-07482-3.p.0307
- Bibliothèque Victor Gélou. Dans : *Site officiel de la ville de Roquevaire* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 20 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://ville-de-roquevaire.fr/services/bibliotheque/>
- BNF. Appel à chercheurs associés de la Bibliothèque nationale de France 2020-2021. Dans : *BnF - Appel à chercheurs associés* [en ligne]. 2020. [Consulté le 15 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://bnfaac2020.sciencescall.org/resource/page/id/9>
- DEVRIENDT, Julien (dir.). *Jouer en bibliothèque*. Villeurbanne, France : Presses de l'Enssib, 2015. Boîte à outils. ISBN 979-10-91281-54-6
- DUKE LIBRARY. Guide to the Edwin and Terry Murray Collection of Role-Playing Games, 1972-2017. Dans : *David M. Rubenstein Rare Book & Manuscript Library* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://library.duke.edu/rubenstein/findingaids/murrayrpg/>
- GORSSE, Myriam et SWIATEK, Cécile. Place au jeu ! Innovation et activités ludiques en bibliothèque. *Bulletin des bibliothèques de France*. Juillet 2015, p. 124-136
- JUAN, Matthieu. *Le jeu de rôle : un enjeu pour la lecture publique*. Département information-communication, option métiers du livre. Bordeaux, France : Université Bordeaux Montaigne – Institut universitaire de technologie, 2001
- LATOURE, Marie. *La ludification en bibliothèque : utiliser le jeu comme médium dans la relation aux usagers*. Mémoire DCB. Lyon : Enssib, 2014
- LE GUEVEL, Quentin. Jeu de rôle en bibliothèque : bilan statistique à Louise Michel, 2ème édition. Dans : *Louise et les canards sauvages* [en ligne]. 2 août 2019. [Consulté le 18 novembre 2019]. Disponible à l'adresse : <https://biblouisemichel.wordpress.com/2019/08/02/jeu-de-role-en-bibliotheque-bilan-statistique-a-louise-michel-2eme-edition/>
- LE GUEVEL, Quentin. Jeu de rôle en bibliothèque : Bilan sur nos pratiques. Dans : *Louise et les canards sauvages* [en ligne]. 2 mars 2018. [Consulté le 6 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://biblouisemichel.wordpress.com/2018/03/02/jeu-de-role-en-bibliotheque-bilan-sur-nos-pratiques/>
- LE GUEVEL, Quentin et GOSSELIN, Rachel. *Passion Pilon #1 - Jouer En Bibliothèque* [en ligne]. décembre 2019. [Consulté le 5 décembre 2019]. Disponible à l'adresse : <https://soundcloud.com/user-403195787/passion-pilon-1-jouer-en-bibliotheque>
- LEGENDRE, Françoise. *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile* [en ligne]. Rapport n°2015-009. [S. l.] : Ministère de la Culture, février 2015. [Consulté le 6 février 2020]. Disponible à l'adresse :

- <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Livre-et-Lecture/Documentation/Publications/Rapports-de-l-IGB/Jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile>
- MARTINOLLI, Pascal. *Auto-évaluation et déroulement* [en ligne]. BLHS Montréal, 2018. [Consulté le 11 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://sandbox.acrl.org/system/tdf/resources/presentation-autoevaluation-CI-french.pdf?file=1&type=node&id=480&force=>
- MARTINOLLI, Pascal. *Jeu de rôle et formation aux compétences informationnelles : de la ludification à la jeu derôlisation = Role-playing games & information literacy learning activities : from gamification to roleplayification* [en ligne]. Novembre 2018. [Consulté le 26 avril 2019]. Disponible à l'adresse : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/21088>
- MARTINOLLI, Pascal. Referencing the Imaginary: An Analysis of Library Collection of Role-Playing Game Materials [compte rendu]. Dans : *Jeux de rôle sur table* [en ligne]. 6 mars 2017. [Consulté le 16 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://jdr.hypotheses.org/265>
- MARTINOLLI, Pascal. Trois outils pédagogiques universitaires, ludifiés grâce aux jeux de rôle. Dans : *Jeux de rôle sur table* [en ligne]. 2019. [Consulté le 27 avril 2019]. Disponible à l'adresse : <https://jdr.hypotheses.org/525>
- MARTINOLLI, Pascal. Referencing the Imaginary: An Analysis of Library Collection of Role-Playing Game Materials [compte rendu]. *The Reference Librarian* [en ligne]. 2015, Vol. 56, n° 3, p. 174-188. [Consulté le 27 avril 2019]. Disponible à l'adresse : <https://jdr.hypotheses.org/265>
- OURY, Antoine. La Bibliothèque du Congrès veut rendre les jeux de rôle plus accessibles. *Actualité* [en ligne]. Juillet 2019. [Consulté le 6 février 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.actualitte.com/article/monde-edition/la-bibliotheque-du-congres-veut-rendre-les-jeux-de-role-plus-accessibles/95749>
- RUBIELLA, Christian. Le Jeu en bibliothèque : pourquoi est-ce une nécessité ? *Bibliothèque(s)*. Décembre 2019, n° 98-99, p. 82-84
- TORRES-ROMAN, Steven A et SNOW, Cason E. *Dragons in the stacks: a teen librarian's guide to tabletop role-playing*. Santa Barbara (USA) : Libraries Unlimited, 2015. ISBN 978-1-61069-262-5
- VERNEZ, Marion. Le jeu de rôle en bibliothèque : valorisation et médiation d'un fonds de livres de jeu de rôle en bibliothèque de lecture publique. Bachelor. Genève : Haute École de Gestion de Genève, 26 juillet 2019.

LUDOGRAPHIE

JEUX CITES

Avant Charlemagne (1986) – HISTORIQUE [fr]

NEDELEC François
Robert Laffont

Appel de Cthulhu (L') – CONTEMPORAIN FANTASTIQUE

L'Appel de Cthulhu [1984-1999] [fr]
Jeux Descartes

L'Appel de Cthulhu, 7^e édition [2014] [fr]
Sans Détour Éditions

Chainmail (1970-1978) – MED FAN

GYGAX Gary, PERREN Dave
Wargame ancêtre de D&D
TSR

Chivalry & Sorcery (1977 - aujourd'hui) – MED FAN

Chivalry & Sorcery [en] (1977)
The Red book
SIMBALIST Edward, BACKHAUS Will
Fantasy Games Unlimited

Cyberpunk (1988-2010) – CYBERPUNK

Cyberpunk 2013 (1988-1990)
Cyberpunk 2020 (1991-2002)
Cyberpunk 203X (2005-2010)

Donjons & dragons – MED FAN

AD&D (1977-1980) [en]
Advanced Dungeons & Dragons
TSR

D&D 5 (2014-aujourd'hui) [fr]
Donjons & dragons, 5^e édition
Black Book Editions (2017-2019) / Asmodée (2020)

Ecryme (1994-2018) – STEAMPUNK

Ecryme 1^{ère} édition [fr]
GABORIT Matthieu, VINCENT Christophe
Tri tel (1994-1995) / Délires (1995-1996) /

Ecryme 2^e édition [fr]

Éditions du Matagot (2016-2018)

Hurléments (1989-1994) – HISTORIQUE FANTASTIQUE [fr]

Éditions Dragon radieux (1989-1990) - Éditions de la lune rouge (1991-1994)

Itras By (2008-2018) – CONTEMPORAIN FANTASTIQUE

Itras By, 1^{ère} édition (2018) [fr]

GLAEVER, Ole Peder et GUDMUNDSEN, Martin Bull.

GAVERD-COLENNY Pierre, STIJVE Sanne (trad)

2d Sans Faces

Maléfices – HISTORIQUE FANTASTIQUE

Maléfices, 1^{ère} édition (1985-2005) [fr]

GAUDO Michel, ROHMER, Guillaume.

Jeux Descartes

Maléfices, 3^e édition (2006-2007) [fr]

Éditions du Club Pythagore

Metamorphosis Alpha (1976-2016) – SCIENCE-FICTION

Metamorphosis Alpha 1^{ère} édition (1976) [en]

WARD James

TSR

Pack Horse Library – HISTORIQUE (2020) [fr]

CHABERT Léonard

Impression à la demande

Rêve de dragon – MED FAN

Rêve de dragon, 1^{ère} édition (1985) [fr]

GERFAUD Denis

Nouvelles éditions fantastiques

Shadowrun (1990-2019) – CYBERPUNK FANTASY

Shadowrun 5^e édition (2014-2019) [fr]

Règles d'initiations (2017)

Black Book Editions

Tales from the Loop – SCIENCE-FICTION

Tales from the Loop 1^{ère} édition (2018) [fr]

STÅLENHAG Simon, HINTZE Nils.

ZANNIER Arnaud (trad)

Arkane Asylum Publishing

Traveller (1979-2006) – SCIENCE-FICTION

Classic traveller (1979-1986) [en]

Game Design Workshop

RESSOURCES AUTOUR DU JEU DE RÔLE

Connaissance du jeu de rôle

Annuaire des associations francophones de JDR. Dans : *Le Thiase* [en ligne]. 30 octobre 2013. [Consulté le 22 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.le-thiase.fr/annuaire-associations-jdr/>

Identifier les associations et clubs de jeux à proximité.

CASUS TV. *Qu'est-ce que le jeu de rôle ? Par Maxime Chattam* [en ligne]. 30 mai 2016. [Consulté le 1 mars 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=ekQoaHJlhcA&feature=emb_logo

Courte vidéo de présentation du jeu de rôle (3 min).

GR.A.A.L et FFJDR. Exposition : Une Brève Histoire du jeu de rôle [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 1 mars 2020]. Disponible à l'adresse : https://www.graal-sud.com/breve-histoire-du-jeu-de-role/?fbclid=IwAR3CPqpr2B5T4d59atYOJ5oQsv0Bt22EKV5_8vcZByvzG8j0Pgk6KWwz6KY.

Exposition gratuite sur panneaux sur l'histoire du jeu de rôle, élaborée sous le parrainage du Festival International des Jeux de Cannes par la FFJdR et le Groupement Azuréen des Associations Ludiques (GRAAL).

Voir jouer : captations vidéo de parties de jeu de rôle

CRITICAL ROLE. *UnDeadwood Part I: Stay Close, Reverend* [en ligne]. 20 octobre 2019. [Consulté le 1 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=AEIGOY6WDoA>

En anglais. 1^{er} épisode d'une campagne du jeu de rôle *Deadlands* dans une ambiance western.

JVTV. *Game of Rôles. Le début de nos aventures ! | S01E01* [en ligne]. 18 février 2018. [Consulté le 1 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=I1ERfTDHLUI>

LE BON NERD. *La Bonne Auberge - Épisode 01 - Le Précieux Carnet* [en ligne]. 10 janvier 2020. [Consulté le 1 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=mPHXKH1O1KY>

1^{er} épisode d'une campagne de *D&D* dans un univers créé par le maître de jeu.

ROLE'N PLAY. *Chroniques oubliées Cthulhu : One Shot Rôle'n Play* [en ligne]. 23 avril 2019. [Consulté le 1 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=MKKY00ZMB8Y>

Permet de voir un scénario « coup unique » en entier, dans l'univers connu de Cthulhu, à partir du jeu *Chroniques oubliées* qui propose une boîte d'initiation.

ROLE'N PLAY. *Rôle'n Play épisode 01 : Les griffes de la nuit* [en ligne]. 13 septembre 2018. [Consulté le 1 mars 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=5UVmDEiFuP8&t=1s>

Campagne du jeu *Héros et dragons*, intitulée *Oblivion*.

Apprendre à jouer et faire jouer

COLVILLE, Matthew. *Intro: Running the Game* [en ligne]. 21 février 2016. [Consulté le 29 février 2020]. Disponible à l'adresse :

<https://www.youtube.com/watch?v=e-YZvLUXcR8&list=PLIUk42GiU2guNzWBzxn7hs8MaV7ELLCP>

En anglais. Série de vidéos d'un maître de jeu professionnel, avec conseils, retours d'expérience et éléments d'histoire autour du jeu de rôle. Beaucoup centré autour de la pratique de *D&D*.

DAVID, Coralie et LARRÉ, Jérôme (dir). *Mener des parties de jeu de rôle*. Lapin Marteau, 2016. Sortir de l'auberge. ISBN 978-2-9545811-4-9.

Manuel collectif proposant des conseils aux maîtres de jeu, dans une approche du jeu de rôle par compétences, et avec des fiches de synthèse. Adapté à tous les genres de jeux.

DAVID, Coralie et LARRÉ, Jérôme (dir). *Jouer des parties de jeux de rôle*. Lapin Marteau, 2017. Sortir de l'auberge. ISBN 978-2-9545811-6-3

Manuel collectif proposant des conseils aux joueurs, dans une approche du jeu de rôle par compétences, et avec des fiches de synthèse. Adapté à tous les genres de jeux.

ROLISTE TV. *Conseil MJ - Ecrire son scénario* [en ligne]. 20 avril 2017. [Consulté le 1 mars 2020]. Disponible à l'adresse :

<https://www.youtube.com/watch?v=m-Qf1kBZru0&t=10s>

Suite de vidéos de conseils aux aspirants maîtres de jeu, traitant de l'écriture du scénario, l'utilisation de la musique, ainsi que des conseils plus spécifiques sur certains scénarios. Toutes ces vidéos sont réunies dans la playlist « MJ ».

Quels jeux choisir ?

BÉ, Matthieu. *C'est pas du Jeu De Rôle (si !)* [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 22 février 2020]. Disponible à l'adresse :

<https://www.cestpasdujdr.fr>

Blog de curation autour des jeux de rôle non traditionnels, avec ou sans meneur de jeu. Propose également une lettre de diffusion quotidienne ou hebdomadaire. Section pour les jeux de rôle à destination du jeune public.

FFJDR. Des jeux pour découvrir le JDR. Dans : *Fédération Française de Jeu de Rôle* [en ligne]. 4 août 2015. [Consulté le 1 mars 2020]. Disponible à l'adresse :

<http://www.ffjdr.org/ce-devez-savoir-jeu-role/jeux-decouverte/>

Sélection de jeux en fonction du public visé (jeune public, adolescents, adultes) et du niveau de connaissance du jeu de rôle

ROLISTE TV. *Ouverture Critique - Chroniques Oubliées, la Boîte d'Initiation*. [en ligne]. [s. d.]. [Consulté le 1 mars 2020]. Disponible à l'adresse :

<https://www.youtube.com/watch?v=rJAGxIONAQg>

L'émission *Ouverture critique* de Rôliste TV analyse les sorties de différents jeux de rôle et de notamment plusieurs boîtes d'initiation.

Trop Long Pas Lu [en ligne]. Trouver des Jeux de rôle courts et originaux. [Consulté le 22 février 2020]. Disponible à l'adresse : <http://troplongpaslu.fr/>

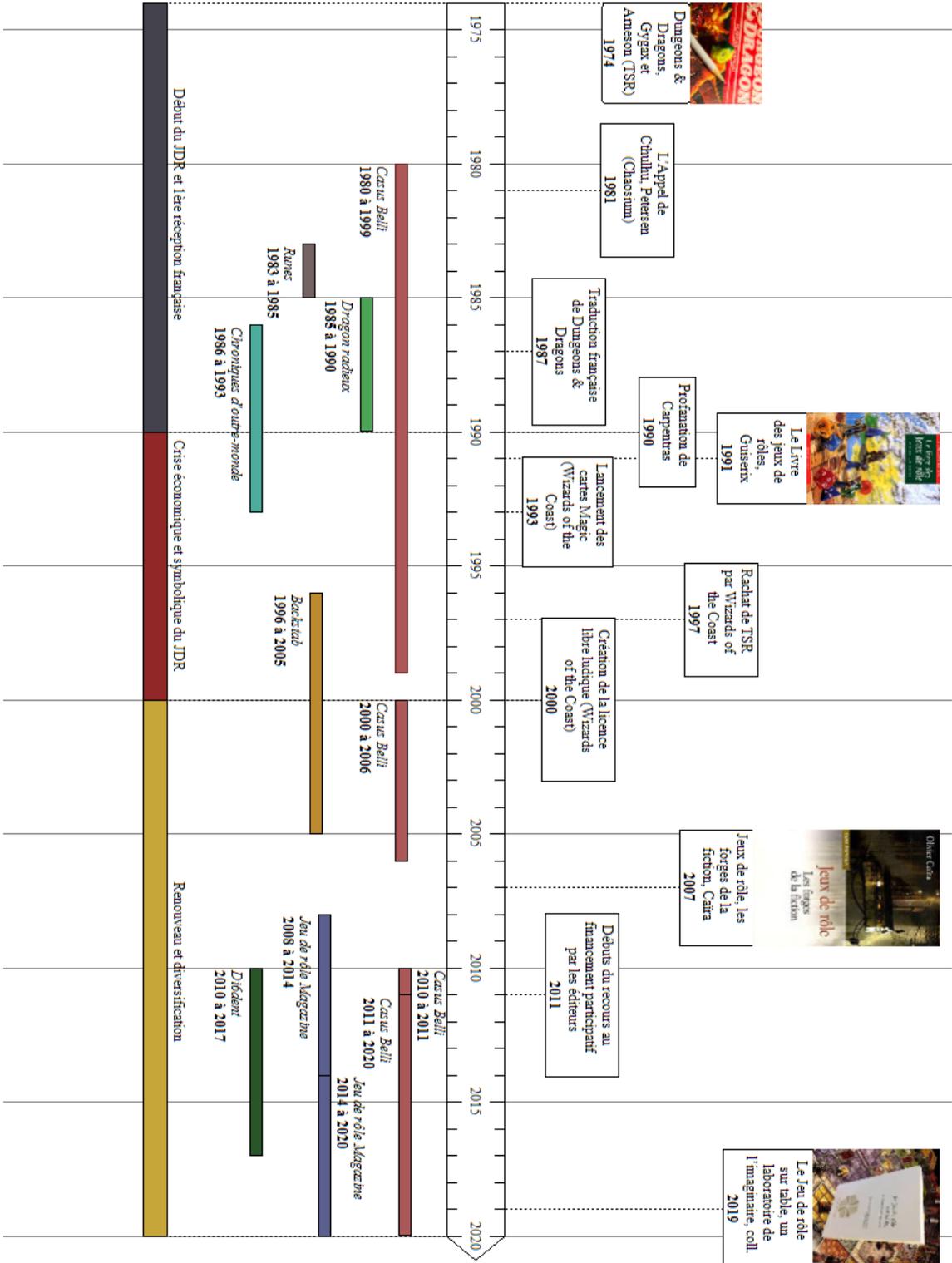
Sélection de jeux de rôle gratuits d'une à dix pages.

ANNEXES

Table des annexes

ANNEXE 1 : FRISE CHRONOLOGIQUE : HISTOIRE DU JEU DE RÔLE ET DE SA RECEPTION EN FRANCE	120
ANNEXE 2 : FEUILLE DE PERSONNAGE DONJONS & DRAGONS 5 – BLACK BOOK EDITIONS.....	121
ANNEXE 3 : FEUILLE DE PERSONNAGE DU JEUNE CHERCHEUR PROPOSEE EN FORMATION PAR PASCAL MARTINOLLI.....	122
ANNEXE 4 : AFFICHE ANNONCANT UNE ANIMATION JEU DE ROLE A LA BIBLIOTHEQUE D’HEROUVILLE-SAINT-CLAIR	123
ANNEXE 5 : FICHES DE FORMATIONS CONTINUES DISPENSEES PAR LE FM2J.....	124

ANNEXE 1 : FRISE CHRONOLOGIQUE : HISTOIRE DU JEU DE RÔLE ET DE SA RECEPTION EN FRANCE



ANNEXE 2 : FEUILLE DE PERSONNAGE DONJONS & DRAGONS 5 – BLACK BOOK EDITIONS

NOM DU PERSONNAGE

CLASSE & NIVEAU

HISTORIQUE

RACE

ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

RACE

ALIGNEMENT

POINTS D'EXPÉRIENCE

INSPIRATION

BONUS DE MAÎTRISE

JETS DE SAUVEGARDE

COMPÉTENCES

SAGESSE PASSIVE (PERCEPTION)

FORCE

DEXTÉRITÉ

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

SAGESSE

CHARISME

CLASSE D'ARMURE

INITIATIVE

VITESSE

Maximum de points de vie

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total

DÉS DE VIE

SUCCES

ÉCHECS

JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

TRAITS DE PERSONNALITÉ

IDÉAUX

LIENS

DÉFAUTS

NOM

BONUS D'ATT

DÉGÂTS/TYPE

ATTAQUES ET INCANTATIONS

EQUIPEMENT

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

APTITUDES & TRAITS

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

ANNEXE 3 : FEUILLE DE PERSONNAGE DU JEUNE CHERCHEUR PROPOSEE EN FORMATION PAR PASCAL MARTINOLLI

Mon nom : Mon directeur de recherche : Mon bibliothécaire disciplinaire : <input type="checkbox"/> Jumelage	<input type="checkbox"/> OrCID : <input type="checkbox"/> Profil <i>Google Scholar</i> <input type="checkbox"/> ResearchID : <input type="checkbox"/> Compte <i>ResearchGate</i> <input type="checkbox"/> <i>LinkedIn</i> <input type="checkbox"/> <i>Academia</i>
Discipline : _____ Spécialisation : _____ Sujet de recherche : _____	

Habilités	Atouts	Étape actuelle de recherche																
Recherche d'information Opérateurs booléens ○○○○○○ Interfaces ○○○○○○ Catalogues et bases de données .. ○○○○○○ Historiques et gestion ○○○○○○ Types de documents ○○○○○○ Rédaction & gestion de l'information Zotero (ou Endnote) ○○○○○○ Traitement de texte ○○○○○○ Alertes & Veille ○○○○○○ Gestion données de recherche ○○○○○○ Évaluation des sources & publication Comité de lecture ○○○○○○ Bibliométrie ○○○○○○ Droit d'auteur pour la recherche .. ○○○○○○ Citer de manière éthique ○○○○○○ Libre accès ○○○○○○ Éditeurs prédateurs ○○○○○○ Pensée critique ○○○○○○	<input type="checkbox"/> Carte étudiante <input type="checkbox"/> Carte <i>BCI</i> <input type="checkbox"/> Proxy installé Navigateur dédié <input type="checkbox"/> Extensions <input type="checkbox"/> Favoris <input type="checkbox"/> Barre de recherche <input type="checkbox"/> Logiciel paramétré <input type="checkbox"/> Style bibliog. installé : _____ <input type="checkbox"/> modèle dotx FESP <input type="checkbox"/> Compte @courriel distinct pour alertes <input type="checkbox"/> Aggrégateur RSS <input type="checkbox"/> Infonuage installé <input type="checkbox"/> PEB (prêt entre bibl.) <input type="checkbox"/> Livraison de doc. <input type="checkbox"/> Numériseur de livre <input type="checkbox"/> Retraite de rédaction Thèsez-vous? <input type="checkbox"/> Groupe de rédaction	<input type="checkbox"/> Initiation <input type="checkbox"/> Exploration d'un sujet <input type="checkbox"/> Recherche exhaustive d'information <input type="checkbox"/> Terrain, expérience, analyse <input type="checkbox"/> Rédaction <input type="checkbox"/> Révision <input type="checkbox"/> Soumission à un programme/emploi,... Mes publications Blogue de recherche depuis le : _____ Conférences présentées □ □ □ □ □ □ □ □ Comptes rendus de lecture publiés □ □ □ □ □ Micro-publications dans un dépôt □ □ □ □ □ □ Articles de magazines □ □ □ □ □ □ Chapitres dans un ouvrage collectif □ □ □ Mémoire/rapport de maîtrise <input type="checkbox"/> Thèse de doctorat <input type="checkbox"/> Articles révisés par les pairs <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Soumis</td> <td style="text-align: center;">Accepté</td> <td style="text-align: center;">Publié</td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>_____</td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		Soumis	Accepté	Publié	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Soumis	Accepté	Publié															
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>															
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>															
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>															

Wikipédia : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50* 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72
 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Je suis un des "gardiens" des pages : _____ et _____

ANNEXE 4 : AFFICHE ANNONCANT UNE ANIMATION JEU DE ROLE A LA BIBLIOTHEQUE D'HEROUILLE-SAINT- CLAIR



Crédit Bibliothèque d'Hérouville Saint-Clair

**JEUX DE RÔLE
AVEC L'ANTRE DU DRAGON
SAMEDI 5 OCTOBRE 2019
À 15H**

**RENDEZ-VOUS AVEC DES UNIVERS
ALLANT DU MÉDIÉVAL FANTASTIQUE
AU SPACE OPÉRA EN PASSANT PAR
LA PÉRIODE CONTEMPORAINE**

Parties accessible à partir de 16 ans
Débutant ou confirmé



Tél. 02 14 37 28 60

bibliotheques.caenlamer.fr


Caenlamer
NORMANDIE
COMMUNAUTÉ URBAINE

ANNEXE 5 : FICHES DE FORMATIONS CONTINUES DISPENSEES PAR LE FM2J

FM2J

Centre National de
Formation aux
Métiers du Jeu
et du Jouet

S'initier à l'Animation d'une Partie de Jeu de Rôle

FM2J a développé un jeu de rôle accessible aux professionnels non-initiés pour répondre aux besoins d'un public novice. C'est un support original et intéressant pour animer des temps de jeu auprès d'enfants à partir de 8 ans, d'adolescents ou d'adultes.

Objectifs

- Valoriser et proposer du jeu de rôle dans sa pratique professionnelle pour un groupe d'enfants, d'adolescents ou d'adultes (6 personnes maximum).
- Animer une scène s'inscrivant dans une partie de jeu de rôle à partir d'un scénario pré-écrit par FM2J

Intervenant Principal

Yannick

DURAND-CURTET

Spécialiste en Jeux de Rôles



Le plus de la formation

Offert : Le jeu développé par FM2J comprenant un guide de conseils pour mener une partie de jeu de rôle

Programme

Matin

- Le principe du jeu de rôle : définition, matériel, mécanique...
- De *Dungeons et Dragons* aux nouvelles tendances type *Roll20* : histoire et culture des supports et des pratiques de jeux de rôles de 1970 à nos jours
- Intérêts du jeu de rôle et compétences sollicitées par cette forme de jeu
- Initiation au jeu de rôle

Après-midi

- Présentation du jeu développé par FM2J : univers, personnages et règles
- Conseils pour mener une partie de jeu de rôle : préparation d'une partie, posture et interventions pendant le jeu
- Mise en situation : animation d'une scène type de jeu de rôle à partir d'un scénario pré-écrit

*Nous vous conseillons également :
« Ecrire et Animer une Partie de Jeu de Rôle ».
Ces deux formations se succèdent et sont complémentaires.*

Moyens pédagogiques

Apports théoriques – Ateliers en petits groupes – Séance de jeu de rôle – Discussions.

Publics

Professionnels de l'animation et de l'éducation, ludothécaires, bibliothécaires, médiathécaires.

Pré-requis : Aucun.



Informations pratiques

Date :
Le 10 décembre 2020

Horaires :
9h00-12h30 / 14h00-17h00

Lieu : FM2J - Lyon
2-6 rue de l'Oratoire
69300 CALUIRE

Tarifs :
350 € (avec prise en charge)
230 € (financement personnel)
Tarif préférentiel pour plusieurs inscriptions. Voir bulletin d'inscription.

contact@fm2j.com

FM2J

Centre National de
Formation aux
Métiers du Jeu
et du Jouet

Ecrire et Animer une Partie de Jeu de Rôle

De plus en plus de professionnels souhaitent proposer des temps de jeu de rôle auprès de leur public. Ecrire un scénario permet de répondre à l'intérêt des joueurs en adaptant la thématique et la durée du jeu. A l'aide du guide développé par FM2J, apprenez à écrire un scénario et à le faire jouer.

Objectifs

- Ecrire un scénario à partir d'une trame de schéma narratif
- Improviser des éléments de narration au cours d'une partie
- Mener une partie de jeu de rôle

Intervenant Principal

Yannick

DURAND-CURTET

Spécialiste du Jeu de Rôle



Le plus de la formation

Offert : Le jeu développé par FM2J comprenant un guide de conseils pour mener une partie de jeu de rôle

Informations pratiques

Dates :

Le 11 Décembre 2020

Horaires :

9h00-12h30 / 14h00-17h00

Lieu : FM2J - Lyon

2-6 rue de l'Oratoire
69300 CALUIRE

Tarifs :

350 € (avec prise en charge)
230 € (financement personnel)
Tarif préférentiel pour plusieurs inscriptions. Voir bulletin d'inscription.

Programme

Matin

- Rappel du système de règles et des conseils pour mener une partie
- Ecriture et préparation d'une partie de jeu de rôle adaptée aux compétences de son public et au temps disponible : choix de l'univers, création des personnages, écriture d'un scénario à partir du schéma narratif

Après-midi

- Techniques d'improvisation pour savoir rebondir sur les idées exposées par les joueurs, éviter leur frustration et rester garant du cadre de l'histoire
- Animation de la partie de jeu de rôle écrite le matin

*Nous vous conseillons également :
« S'initier à l'Animation d'une Partie de Jeu de Rôle ».
Ces deux formations se succèdent et sont complémentaires.*

Moyens pédagogiques

Apports théoriques – Ateliers en petits groupes – Discussions.

Publics

Professionnels de l'animation et de l'éducation, bibliothécaires, ludothécaires, médiathécaires

Pré-requis : Aucun.



contact@fm2j.com

GLOSSAIRE

Campagne : Scénario long ou suite de scénarios, destinés à être joués en plusieurs séances, et qui forment ensemble une histoire.

Coup unique ou **One-shot** : Partie de jeu de rôle avec une unité scénaristique et se suffisant à elle-même. Il n'est pas nécessaire de jouer plusieurs fois pour avoir la fin de l'histoire.

Échec critique : Quand le résultat d'un jet de dés est particulièrement mauvais, beaucoup de systèmes de jeux considèrent qu'il s'agit d'un « échec critique », soit un échec désastreux et lourd de conséquences au niveau de la narration. A pour pendant la **réussite critique**.

Écran du MJ : Paravent permettant au maître de jeu de cacher ses notes, le scénario, voire ses jets de dés aux autres joueurs. Généralement édité, il s'orne côté joueurs d'une illustration représentant l'univers du jeu et, côté MJ, d'informations utiles pour le bon déroulement de la partie. Certains MJ se fabriquent des écrans maison.

Escape Game : Jeu collaboratif en grandeur nature, où les joueurs doivent s'échapper d'un endroit en résolvant plusieurs énigmes. Souvent scénarisé.

Fiche de personnage : Feuille de caractéristiques où sont rassemblées les informations générales du personnage (nom, classe, alignement) ainsi que ses statistiques et son inventaire.

Gamme : Ensemble de publications autour d'un jeu, regroupées sous le même nom, avec livre de base, suppléments, écran, scénarios, etc.

Grandeur nature : Jeu de rôle où les participants se déguisent et jouent « en situation » un scénario.

Med fan : Abréviation de *medieval fantasy*.

MJ : Meneur de jeu, joueur qui dirige la partie de jeu de rôle, en préparant les scénarios, faisant appliquer les règles, et interprétant les personnages non joueurs.

Murder party : Jeu grandeur nature où chaque joueur interprète un personnage et mène l'enquête pour résoudre un meurtre fictif.

PJ : Personnage joueur. Dans une partie de jeu de rôle, personnages de l'histoire qui sont incarnés par les joueurs.

PNJ : Personnage non joueur. Dans une partie, personnages qui sont interprétés par le meneur de jeu.

Roleplay : Fait d'interpréter son personnage (gestuelle, intonation, vocabulaire), comme au théâtre d'improvisation.

Steampunk : Science-fiction rétro-futuriste. Courant artistique et littéraire uchronique, imaginant un développement de la technologie de la vapeur et ses conséquences sociales.

Supplément : Livre additionnel complétant un jeu, avec règles, éléments de contexte ou scénarios supplémentaires.

Système de règles : Ensemble des règles du jeu, tables de résolution des événements, définition des dés à utiliser, des seuils de réussite et d'échec, de la manière dont la narration est partagée ou non entre les joueurs.

Univers : Ensemble du cadre narratif dans lequel le jeu de rôle se déroule, avec ses règles, ses conventions, son histoire. Narrativement, on peut parler de « diégèse ».

Wargame : jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Enki Bilal. Dessine-moi un monstre. <i>Casus Belli</i> . décembre 1986, n° 35, p. 62.....	40
Figure 2 : Puzzle <i>Gandalf's Mark</i> conservé sous la cote 4— WZ-14192 (1986-2004)	62
Figure 3 : Exemple de modèle de relation entre œuvres et ensemble d'œuvres appliqué au jeu de rôle : le cas <i>Cyberpunk</i>	70
Figure 4 : Page de l'animation A la découverte du jeu de rôle ! sur le site des médiathèques de Villeurbanne [capture réalisée le 19/02/2020].	76
Figure 5 : Fonds de jeu de rôle à la bibliothèque Louise Michel (Paris, 20e)	78

TABLE DES MATIERES

SIGLES ET ABREVIATIONS	9
INTRODUCTION.....	11
LE JEU DE ROLE AU PRISME DE SON HISTOIRE EDITORIALE	17
Du Kriegspiel au narrativisme : un demi-siècle de jeu de rôle	17
<i>Aux sources du jeu de rôle : préfiguration et premières années.....</i>	<i>18</i>
Les ancêtres du jeu de rôle	18
Débuts du jeu de rôle et première réception française.....	19
Le développement de la french touch du jeu de rôle	20
<i>Les années de crise (fin 80-90).....</i>	<i>21</i>
L'ère des polémiques.....	21
Un recul économique face à de nouveaux concurrents	22
<i>Le renouveau du JDR (à partir des années 2000)</i>	<i>23</i>
Le renforcement de l'indistinction des acteurs	23
Une nouvelle caisse de résonance pour l'offre indépendante.....	24
Modèle économique	25
<i>Financer l'aventure : modes de production du jeu</i>	<i>26</i>
Notion de gamme et évolution du coût de production	26
En quête de subventions	27
L'essor du financement participatif.....	28
<i>Une micro-industrie à l'ère numérique.....</i>	<i>30</i>
Structuration du marché du jeu de rôle.....	30
Micro-éditeurs, auto-édités : un circuit particulier	31
<i>Existe-t-il une exception française du jeu de rôle ?.....</i>	<i>32</i>
Le 10 ^e art	32
Part du jeu de rôle francophone dans la production	33
Le cas particulier français.....	33
Une forme à mi-chemin entre le livre et le jeu	34
<i>Le rapport à l'écrit et à l'image dans le jeu de rôle</i>	<i>34</i>
<i>Le cas des livres dont vous êtes le héros et autres escape book</i>	<i>36</i>
<i>Le jeu de rôle au carrefour de la culture</i>	<i>37</i>

LES BIBLIOTHECAIRES ET LUDOTHECAIRES FACE A UN OBJET	
HYBRIDE.....	41
Les publics du jeu de rôle.....	41
<i>Sociologie d'une pratique culturelle de niche.....</i>	<i>41</i>
Enquêter sur les rôlistes.....	41
Un ou plusieurs profils sociologiques du joueur ?	43
Le jeu de rôle, loisir plus ou moins inclusif.....	44
<i>La bibliothèque et la ludothèque, vecteur d'inclusion dans le jeu de rôle</i>	
?	46
L'articulation d'une offre de jeu de rôle dans une politique de services	
.....	48
<i>Pourquoi proposer du jeu de rôle en bibliothèque et ludothèque ?</i>	<i>48</i>
Diversifier les publics	49
Reconnaître une valeur au jeu de rôle	51
Former au et par le jeu de rôle	52
Transmettre.....	53
<i>L'importance de définir des objectifs.....</i>	<i>54</i>
Donner accès au jeu pour le jeu : questions de médiation	54
Le jeu de rôle, support de formation	56
Jeu de rôle et patrimoine culturel	59
<i>Conservation et valorisation du jeu de rôle</i>	<i>59</i>
Le jeu de rôle fait-il partie du patrimoine culturel ? L'avis des	
professionnels.....	59
Traces et mémoires du jeu de rôle à la BnF.....	60
Une réflexion en cours, en France et à l'international	62
<i>Le jeu de rôle, inclassable ?.....</i>	<i>64</i>
Cotation et indexation du jeu de rôle en bibliothèque... ..	64
... et en ludothèque	65
Jeu de rôle et transition bibliographique.....	67
ÉLEMENTS DE PROSPECTIVE	71
Que faire du jeu de rôle dans une société en pleine ludification ?	71
<i>Gamification, ludification ou ludicisation ?.....</i>	<i>71</i>

<i>Quelle pertinence d’user en bibliothèque d’un concept issu du marketing ?</i>	72
Mettre en place une offre de jeu de rôle...	73
<i>Analyser l’existant</i>	74
<i>Quelle offre sur le territoire ?</i>	74
<i>Préparer le terrain : quoi, pour qui, où ?</i>	75
<i>Soigner son timing : soirées jeux de rôle et horaires d’ouverture</i>	78
<i>Identifier les acteurs</i>	79
<i>Au sein de l’équipe</i>	79
<i>À l’extérieur de la bibliothèque : associations, clubs de jeux de rôle, ludothèques</i>	80
<i>Contourner les difficultés</i>	83
<i>Formes courtes</i>	83
<i>Le jeu de rôle sans maître de jeu</i>	84
<i>Renseigner ses pratiques</i>	85
... et se l’approprier en tant qu’institution	86
<i>Professionnels versus amateurs</i>	87
<i>L’accueil des pratiques amateurs en bibliothèque</i>	87
<i>Chercher une logique de complémentarité</i>	88
<i>Proposer du jeu de rôle en tant que bibliothécaire</i>	89
<i>Pour une articulation entre nouvelles pratiques culturelles et métamorphose du métier</i>	91
<i>La formation, entre formel et informel</i>	92
<i>Conséquences managériales</i>	96
<i>Sous le masque du bibliothécaire : métamorphose des représentations</i>	99
CONCLUSION	103
SOURCES	105
BIBLIOGRAPHIE	107
LUDOGRAPHIE	115
ANNEXES	119
GLOSSAIRE	126

TABLE DES ILLUSTRATIONS.....129

TABLE DES MATIERES.....131