

Table des matières

Un livre dont vous êtes le héros	3
Abréviations	4
Un dragon à ma table	5
Un objet en quête de débat	7
Qu'attendre de l'ethnographie ?	8
« Que faites-vous ? »	8
La formule d'engagement	9

Première partie :

Un nouveau type de jeux de société



Chapitre premier ■ ■ ■ ■

Jeux de rôle d'hier et d'aujourd'hui	15
Aux origines du jeu de rôle	15
Du <i>wargame</i> au <i>skirmish</i>	15
Fantastique et individualisation	16
Les premiers « donjons »	17
Des genres aux frontières perméables	18
Le médiéval fantastique	19
La science-fiction	20
Le fantastique contemporain	22
Genres et styles	24
Hybrides et parodies	26
Une proto-industrie de loisir	28
Une standardisation très faible	29
Cercles vertueux et vicieux de l'édition	30

Le jeu de rôle aujourd'hui	32
Les rôlistes : combien de divisions ?	32
Les professionnels : éditeurs, détaillants et presse spécialisée	33
Le milieu associatif, la FFJDR et le GROG	36
Les pratiques apparentées	38
Usages non ludiques	39
Les pratiques cousines du jeu sur table	40
Les loisirs corrélés	41

Chapitre II ■ ■ ■

Le montage et l'improvisation	45
L'univers	45
Univers à vendre	46
Panoramas et époques	48
<i>Storylines</i> : des univers en évolution	49
« Au fil des ans et des révélations » : les méta-intrigues	50
Le système de règles	52
Principes élémentaires de simulation	52
La simulation entre réalisme et fidélité	53
Incomplétude et force de la règle	55
Le scénario	56
Une nouvelle en kit	57
Spécificité de l'écriture interactive	58
Chaînes & Entrelacs : le jeu en campagne	60
Les personnages des joueurs	61
La création d'un personnage	61
Catégorisation et personnalisation	62
Le background	63
L'expérience	63
La mort et autres complications	64
La contrainte de cohérence	66
Univers et système de jeu	66
Scénario et personnages	66
Univers et scénario	66
Univers et personnages	67
Incomplétude, bon sens et tricherie	68
Une fonction d'arbitre paradoxale	68
Questions de bon sens	68
Du bon usage de la tricherie	69

Deuxième partie :

Ethnographie d'une séance

Chapitre III 

La chute de Fort Ponant	73
Un montage minimal	73
Système de règles : BaSIC, un moteur simple et intuitif	73
Univers : l'île d'Alaquin, un monde de poche	74
Scénario : une machination politico-militaire	76
Personnages : un trio classique, des ruptures biographiques	76
Une étape à Port-Thurel	84
Une bizarrerie politique	84
Situation stratégique	85
Erreur judiciaire	86
Une précieuse cargaison	86
Réveil prématuré	87
Les geôles de Fort Thurel	88
Éviter le lynchage	88
S'évader	89
Visite guidée de Fort Thurel	90
Les sous-sols	91
Le rez-de-chaussée	92
Le premier étage	93
Le deuxième étage	94
L'enquête sur Laryon	95
La chute de Fort Levant ?	95
Un héros local	96
Les quartiers du capitaine	97
Fiche abrégée du capitaine Laryon	98
Les principales conclusions possibles	99
Conclusion « noble »	99
Départ précipité	99
Prophétie autoréalisatrice	100



Chapitre IV ■ ■

« Fort Ponant » : la partie	101
La préparation du jeu	101
L'organisation matérielle	102
Le choix et la prise en main des personnages	103
L'amorçage de la partie	105
L'aventure	106
Planifier les actions	107
Déductions et recoupements	109
Les intentions du scénariste	111
La clôture des parties	112
Abeilhan ou la sous-traitance du risque	113
Bagnolet ou la confrontation finale	114
Villecrenes ou la glorieuse hécatombe	115

Chapitre V ■

De l'aventure à la table : les conventions de transcription	117
Conventions temporelles	118
Quand l'aventure accélère, le jeu ralentit	119
La simultanéité est inaccessible	119
L'action est bloquée dans le présent	120
Personne n'a la pleine maîtrise du rythme	121
Figure de style : jouer en « temps réel »	122
Conventions d'action	123
Conversation ou simulation ?	124
Le grimoire de Klystron le Circonspect	125
Présence des joueurs et séparation des personnages	126
Le secret	127
Figure de style : l'épouvante à la mode <i>Ravenloft</i>	128
Conventions narratives	130
Le personnage se sait-il aventurier ?	130
« Nous devrions fixer des tours de garde. »	130
Tout problème comporte une solution	132
Le genre du jeu circonscrit l'espace des possibles	133
Le niveau de détail signale l'importance des éléments décrits	134
La difficulté est proportionnelle au niveau des personnages	135
Figure de style : folklore et bureaucratie dans <i>Dolmen in Black</i> ...	137

Troisième partie :

Le jeu de rôle à la croisée des fictions

Chapitre VI 

Àu carrefour des univers	143
Géographie économique de l'imaginaire	145
Îles, péninsules, comptoirs et métropoles	146
Import-export	149
Caravaniers et contrebandiers	152
Illustrateurs et cartographes : les soutiers du jeu	154
Les lieux de l'action	154
Des plans sur la comète	156
Ambiance et description	158
Histoire naturelle des créatures fantastiques	161
Conclusion 1 – Le jeu de rôle est une composition	164

Chapitre VII 

Àu carrefour des fonctions créatives	167
Les encyclopédies du jeu de rôle	167
L'encyclopédie technique du jeu	168
L'encyclopédie des univers de fiction	169
L'encyclopédie générale	171
L'encyclopédie parodique/satirique	171
Le collectif « Droit au Mauvais Goût »	173
L'encyclopédie du groupe	174
Une division floue du travail créatif	175
Les accoucheurs de l'implicite	175
La recherche de précisions	176
Inventer l'existant : la gare de Dunkerque	177
Un exercice périlleux : les joueurs scénaristes	179
L'interactivité dans les expériences de la fiction	181
Interprétation, navigation, création et paramétrage	181
Prises et surprises du récit	183
Tableau synoptique des formes d'interactivité	185
Conclusion 2 – Le jeu de rôle est une organisation	185

Chapitre VIII ■ ■ ■

Àu carrefour des niveaux de communication	189
La conversation et ses paradoxes	190
Tout fait sens	190
Des énoncés impossibles ?	191
Le jeu comme cadre paradoxal	193
Le kaléidoscope des propos	195
Château Falkenstein (1994) : jeu de rôle « batesonien »	196
À la table des lycéennes barbues	198
La séance de jeu : le « coup de méta- » permanent	200
Conclusion 3 – Le jeu de rôle est un prisme	202

Chapitre IX ■ ■ ■

Àu carrefour des règles d'engendrement	205
Une définition génétique du jeu	206
Huizinga et Caillois – Jeu et civilisation	207
Erving Goffman – Le cadre et la disposition ludiques	210
Le jeu comme faisceau d'attentes	212
Application au jeu de rôle :	
logique de jeu contre logique d'intrigue	216
Le triple impact du système de jeu	217
Les règles comme matrice du monde	217
Les règles comme anthropologie	219
Les règles comme système d'évaluation	220
Plus d'univers, moins de systèmes	223
De l'ouverture des standards aux standards ouverts	223
D20 et OGL – Un peu de terminologie	224
Conclusion 4 – Le jeu de rôle est un atelier	226

Chapitre X ■ ■ ■

Àu carrefour des exigences ludiques	231
La simulation	233
L'interprétation	235
La progression	238
Le raisonnement	242
Le panache	245
L'érudition	247
L'atmosphère	251

L'étrange	253
L'expérimentation	255
Conclusion 5 – Le jeu de rôle est un espace politique	257

Conclusion générale

Un micro-studio en mode autarcique	259
Une définition par les compétences	259
Modalités de l'identification au personnage	261
L'identification associative	262
L'identification admirative	263
L'identification par sympathie	264
L'identification cathartique	265
L'identification ironique	267
Et maintenant, « que faites-vous » ?	268

Appendice

N'oubliez pas le guide	271
Deux auteurs face à leur objet	271
Méthode, ambition et distance	274
Le primat de l'observation	274
Des ambitions à la mesure de l'objet	275
Une distance problématique	276
Le sociologue pragmatique : un technicien de surface	277
« Tu vas nous vendre ta soupe »	278
« Mes amis et moi » – Quelle sociologie ?	280
Connaître <i>le</i> jeu de rôle / connaître <i>les</i> jeux de rôle	282
Une pratique sans relais institutionnel	282
Des univers proliférants	283
Assimiler n'est pas jouer	284

Bibliographie	285
---------------------	-----

Index bilingue des jeux et des suppléments	291
--	-----

Index des noms	299
----------------------	-----

Remerciements	303
---------------------	-----

