

Juin 2001  
**UNIVERSITE RENE DESCARTES**  
**IUT DE PARIS**  
**Formation continue emplois jeunes**  
**Filière Métiers du Livre**

# **Les relations entre l'univers du jeu de rôle et l'univers du livre**

**Jean Colombani**

Juin 2001

# SOMMAIRE

## INTRODUCTION

p1

## PREMIERE PARTIE : LES LIENS ENTRE LA PRATIQUE DU JEU DE ROLE ET LE MONDE DES LIVRES

### I- LES REFERENCES CULTURELLES DU JEU DE ROLE

- a) Un genre littéraire : la fantasy p4
- b) Les autres références culturelles p7

### II- LA MAUVAISE REPUTATION DU JEU DE ROLE

- a) Une pratique supposée dangereuse p11
- b) La tentation, chez les joueurs, d'un certain élitisme p12

### III- ANALYSE DU CONTENU DES JEUX DE ROLE

- a) Les différents éléments à disposition du joueur p14
- b) Les règles du jeu p15
- c) La remise en question de la prépondérance des règles p16

### IV- LE JEU DE ROLE : UN LIVRE COMPLEXE

- a) La nature double du jeu p18
- b) Les points communs du jeu de rôle avec le manuel scolaire p18
- c) Le jeu de rôle, un jeu d'improvisation théâtrale p19

### V- LES ACTEURS ECONOMIQUES DU JEU DE ROLE

- a) Premier aperçu du marché du jeu de rôle p21
- b) Les joueurs p21
- c) Les concepteurs de jeux p23
- d) Les éditeurs p25
- e) Les revues spécialisées p27
- f) Les points de vente p29

## **DEUXIEME PARTIE : ISSUS DU JEU DE ROLE, DE NOUVEAUX LIVRES ET DE NOUVEAUX ECRIVAINS**

I-	LE JEU DE ROLE DONNE NAISSANCE A SES PREMIERS ROMANS : LA SAGA LANCEDRAGON	
	a) L'avènement aux Etats-Unis des romans LanceDragon	p31
	b) LanceDragon arrive en France	p32
II-	L'AVENEMENT DU LIVRE INTERACTIF	
	a) Les inventeurs du genre	p34
	b) Le succès du livre interactif	p35
	c) Le déclin du livre interactif	p37
	d) Le livre interactif aujourd'hui	p38
III-	ISSUS DU JEU DE ROLE, DE NOUVEAUX EDITEURS ET ECRIVAINS FRANÇAIS	
	a) Les éditeurs s'inspirent de la réussite de LanceDragon	p39
	b) La stratégie payante des éditions Mnémos	p40
	c) Les initiatives des autres éditeurs de jeux de rôles	p42
IV-	LE JEU DE ROLE ET LA BANDE DESSINEE	
	a) Les liens entre rôlistes et dessinateurs	p44
	b) Une personnalité marquante : Joann Sfar	p45
V-	LE JEU DE ROLE ET LA LITTERATURE	
	a) Après le livre interactif, un nouveau lien entre le jeu de rôle et la jeunesse	p47
	b) Une caution intellectuelle du jeu de rôle : Christian Lehmann	p48
	c) Jean-Luc Bizien : instituteur, écrivain et rôliste	p49
	<b>CONCLUSION</b>	<b>p51</b>
	<b>ANNEXES ET BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>p53</b>

## INTRODUCTION

Le jeu de rôle est une expression qui s'applique à la fois à un jeu de société et à une méthode thérapeutique utilisée en psychiatrie. Dans le premier cas, on parle encore souvent du jeu de rôle comme d'un loisir jugé dangereux pour l'équilibre de la personne humaine. Dans le second, on lui reconnaît en revanche toutes les vertus en tant qu'outil permettant à un patient de mener à bien une psychanalyse ou d'améliorer ses relations avec autrui.

Il est troublant de constater qu'une seule et même expression puisse renvoyer à la fois à la destruction et à la construction de la personnalité d'un individu. A cela, il faut ajouter qu'elle est également utilisée dans les domaines de la pédagogie et de la formation professionnelle, et qu'enfin, en ce qui concerne les jeux de société, il existe plusieurs familles de jeux de rôle.

La langue française peut être désignée comme responsable d'un tel embrouillaminis puisqu'elle traduit de la même manière deux notions qui n'ont rien à voir l'une avec l'autre.

C'est le psychologue autrichien Jacob Lévy Moreno qui utilise pour la première fois l'expression « jeu de rôle » à propos du psychodrame, dont il est l'inventeur.

Pour Moreno, la personne humaine est un acteur social qui fait l'apprentissage d'un faisceau de rôles. L'objectif du jeu de rôle est alors de proposer un cadre ludique pour favoriser cet apprentissage.

Dans le jeu de rôle de Moreno, des personnes improvisent une scène à partir d'une trame proche de la réalité. Elles analysent ensuite, avec l'aide du psychologue qui leur a fourni cette trame, la façon dont elles ont joué leur rôle, et réfléchissent à la façon dont ce jeu pourrait être réinvesti dans la réalité. Ce qui intéresse Moreno, c'est la dynamique des groupes. Il emprunte à la psychologie et à la sociologie pour faire ce que l'on appelle de la psychologie sociale.

Lorsque paraît aux Etats Unis en 1973 « Donjons et Dragons », le premier jeu de rôle, ses auteurs, Gary Gygax et Dave Arneson, sont bien loin des préoccupations du psychodrame.

En effet, avant d'inventer le jeu de rôle, Gygax et Arneson pratiquent le « wargame », un jeu de simulation guerrière qui permet de mettre en scène des batailles entre des armées symbolisées par des figurines. Le problème, c'est qu'il n'y a pas, à l'époque, de règles permettant de simuler des luttes au corps à corps entre des petits groupes.

C'est en cherchant à pallier ce manque que petit à petit, le souci d'incarner un personnage va se substituer à celui de manœuvrer des troupes et que le désir de prendre part à une intrigue va remplacer celui d'animer un champ de bataille

Aux Etats Unis, « jeu de rôle » se dit « role playing game », qu'il faudrait donc littéralement traduire par « jeu de jeu de rôle » ou bien « jeu de rôle de loisir » qui n'est guère plus heureux. On peut donc comprendre le choix du français de garder pour traduction une expression qui existait déjà et qui paraissait bien pratique, sauf que ce choix laisse la place à toutes les confusions possibles dans l'esprit d'une personne désireuse de s'informer sur le sujet.

Une fois ce premier obstacle sémantique franchi, il reste au profane à faire la distinction entre le jeu de rôle type « Donjons et Dragons », les jeux de rôle grandeur nature et les jeux de rôle en réseau sur internet.

Le grand principe du jeu de rôle est le suivant : faire vivre à des joueurs, qui incarnent chacun un personnage, une aventure dont ils ne connaissent rien à l'avance et dont ils vont être les héros.

Dans le jeu de rôle traditionnel, la charge de faire vivre cette aventure incombe au maître du jeu. Il doit captiver son auditoire par la qualité de ses descriptions, interpréter lui-même les différents personnages rencontrés par les héros et indiquer à ces derniers les conséquences sur l'histoire de chacune de leurs décisions. Un système de règles permet d'évaluer par un lancer de dés la réussite ou l'échec de certaines actions.

Dans la définition du jeu de rôle qu'elle propose sur son site Internet, la Fédération Française du Jeu de Rôle (FFJDR) assimile le maître du jeu à un « conteur » et les joueurs à des « spectateurs qui participent au conte en imaginant les actions des personnages ».

C'est cet élément central qu'est le conteur qui fait défaut aux jeux de rôle grandeur nature et sur Internet : dans un grandeur nature, le décor est bien réel et les joueurs font le constat par eux-mêmes de chacun de leurs actes, tandis que sur ordinateur, les participants ont recours au clic de la souris pour évoluer dans un univers numérique. La place laissée à l'imagination n'est donc pas aussi importante que dans le jeu de rôle traditionnel, que la Fédération Française de Jeu De Rôle définit en résumé comme « une sorte de conte interactif ».

On peut alors se demander si le jeu de rôle est vraiment un jeu de société. A cette question, la FFJDR répond par l'affirmative, même si elle ajoute que c'est un jeu qui « prend ses origines dans les contes au coin du feu », autrement dit que c'est un loisir à forte valeur culturelle ajoutée.

Il existe même, parmi les rôlistes, c'est-à-dire les personnes s'adonnant au jeu de rôle, des gens prêts à revendiquer pour leur passion le statut de dixième art. Si cette opinion est loin d'être partagée par l'ensemble de la communauté, on peut déjà remarquer qu'il faut aimer raconter une histoire pour être un bon maître du jeu, et aimer les histoires pour avoir envie, en tant que joueur, d'y prendre part. Les plus motivés des meneurs de jeu écrivent même leur propres scénarios.

Quand un loisir conjugue le plaisir de lire, d'écrire et de donner vie à un personnage, il est logique de se demander jusqu'où il entretient des rapports privilégiés avec le livre. Nous étudierons donc les influences de la littérature et des sciences humaines sur la pratique du jeu de rôle, en quoi le jeu de rôle à travers ses influences, son contenu, ses joueurs et ses réseaux associatifs et économiques.

Ensuite nous verrons de quelles manières le jeu de rôle a donné naissance à des livres et des écrivains nouveaux et dans quelle mesure les rôlistes se sont rapprochés de l'univers du livre.

Ce travail sera fait avec pour objectif de définir la place actuelle ainsi que les perspectives du jeu de rôle à l'intérieur du monde des livres.

# PREMIERE PARTIE : LES LIENS ENTRE LA PRATIQUE DU JEU DE ROLE ET LE MONDE DES LIVRES

## I- LES REFERENCES CULTURELLES DU JEU DE RÔLE

### a) Un genre littéraire : la fantasy

A Donjons et Dragons on peut incarner au choix un nain, un elfe, un magicien, un guerrier ou un voleur dans un monde peuplé de dragons et de divinités, ignorant nos repères chronologiques habituels et où les hommes ne sont qu'une race de créatures parmi d'autres : en France, on appelle ce type de monde un univers médiéval-fantastique, tandis que l'anglais 'fantasy' est conservé pour évoquer le courant littéraire qui décline cet univers.

Dans son anthologie en trois volumes parue chez Presses Pocket\*, Marc Duveau fait remonter la naissance du genre à 1894 avec 'the Wood beyond the World' par l'anglais William Morris.

Marc Duveau cite parmi les premiers grands écrivains du genre Robert E Howard, le père de Conan le barbare, et HP Lovecraft, auteur du cycle de Cthulhu, plus connu comme un des maîtres du fantastique. Mais le plus grand nom de la fantasy reste JRR Tolkien et son chef d'œuvre 'Le Seigneur des Anneaux'.

Ce livre, qui se compte en milliers de pages, a été publié en trois volumes pour des raisons économiques et est donc appelé donc à tort une trilogie, dépeint la lutte entre le bien et le mal dans un royaume imaginaire, ainsi que le destin extraordinaire de Frodo le Hobbit, porteur d'une bague toute puissante et maléfique qui devra être détruite pour éviter le triomphe des forces du mal.

---

\* publiée entre 1978 et 1981 dans la collection 'le grand temple de la science fiction'.

Faisant suite à 'Bilbo le hobbit', déjà considéré comme un classique de la littérature enfantine, 'Le Seigneur des Anneaux' ne devient un phénomène éditorial qu'à partir de sa publication en collection de poche aux Etats-Unis en 1965, soit près de dix ans après la parution du dernier tome dans son édition d'origine. Cette édition de poche américaine va être réédité vingt fois en l'espace de trois ans.

Aujourd'hui, 'Le Seigneur des Anneaux' a été traduit dans plus de vingt cinq langues et est considérée comme l'une des œuvres les plus importantes de ce siècle. C'est dire que son rayonnement va bien au-delà des amateurs de fantasy.

On reconnaît à Tolkien une imagination d'une puissance sans équivalent, on admire la richesse et la cohérence de l'univers qu'il construit. Surtout, bien que son livre soit imprégné de christianisme et mette aux prises des forces manichéennes, Tolkien ne se pose pas en moraliste mais en créateur : les terres du milieu ne sont pas une métaphore du vingtième siècle. C'est un monde qui se suffit à lui-même, un autre monde, où l'homme n'occupe qu'une petite place.

Tolkien créé un univers entier, une cosmogonie, une histoire qui s'étale sur plusieurs milliers d'années. Il dessine des cartes, crée une langue et un alphabet elfiques qu'il utilise dans des correspondances écrites avec ses amis. Le tout donne un conte de fées gigantesque dont les admirateurs se comptent par millions.

Il apparaît que 'Le Seigneur des Anneaux' constitue un véritable choc pour toute une partie de la jeunesse américaine des années soixante. Parmi eux se trouvent les wargamers et leurs reconstitutions de batailles avec figurines. En 1969, un groupe de joueurs introduit sur la table de jeu des figurines issues des créatures de Tolkien.

Quelques années plus tard, les armées ont disparu au profit des personnages qui les dirigent et la reconstitution matérielle est supprimée au profit du récit. Nous sommes en 1973, l'année de la création de Donjons et Dragons, le premier jeu de rôle.

Si le cadre des aventures de Donjons et Dragons n'est pas directement calqué sur celui de Tolkien, il lui doit beaucoup ainsi qu'à d'autres écrivains de fantasy et aux ouvrages de vulgarisation des grandes mythologie. Le résultat donne un manuel de jeu de rôle présentant

un univers médiéval fantastique caricatural, mais qui va bénéficier de l'engouement des jeunes américains pour cette littérature.

C'est ainsi qu'après un premier tirage de 1000 exemplaires à compte d'auteur en 1974, 'Donjons et Dragons' va très vite connaître un succès croissant au point d'atteindre le million de boîtes vendues dès 1982 et huit millions quatre ans plus tard, faisant la fortune de leurs auteurs et de leur société TSR.\*

Aujourd'hui, on peut dire que le médiéval fantastique reste le cadre privilégié d'une partie de jeu de rôle puisque le système de règles avancées de Donjons et Dragons est toujours le jeu le plus joué dans le monde et que de nombreux autres jeux d'inspiration médiévale fantastique ont vu le jour avec succès.

On peut distinguer parmi ces jeux trois grandes catégories :

-les transpositions directes d'œuvres d'écrivains de fantasy, qui permettent aux amateurs de rejoindre par l'imagination les royaumes et les personnages de leurs lectures favorites. Citons à titre d'exemple 'Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu', publié par ICE\*\* en 1984 d'après Tolkien.

-les jeux qui utilisent comme support un moyen âge mythique ou la magie est bel et bien présente. Le jeu de rôle devient un moyen ludique de redécouvrir une période historique à travers ses mythes et ses légendes, comme celles du Roi Arthur avec 'Pendragon'\*\*\*.

-enfin les jeux ayant pour cadre un univers médiéval fantastique qui leur est propre. Le jeu de rôle peut devenir alors un acte de création comparable à celui d'un écrivain. Dans cette dernière catégorie figure en bonne place le monde de Glorantha conçu par Greg Stafford (également auteur de Pendragon) avant même l'invention du jeu de rôle. Passionné de mythologies, Stafford décida d'en créer une lui-même après avoir tout lu sur le sujet et la parution en 1978 du jeu de rôle 'Runequest' fut le résultat d'une rencontre avec les éditions Chaosium.

---

\* Tactical Studies Rules

\*\* Iron Crown Enterprise (Etats-Unis). La traduction française est l'œuvre de la société Hexagonal

\*\*\* Edité par Chaosium en 1985(Etats-Unis). Traduction française par Oriflam, également détenteur des droits du jeu 'Runequest'.

Il convient de souligner que la fantasy est représenté par le jeu de rôle dans toute sa diversité puisque des auteurs aussi différents que Michael Moorcock, connu pour ses romans dont les protagonistes sont des anti-héros sombres et tourmentés, HP Lovecraft et ses personnages qui basculent inexorablement dans la folie, et enfin JRR Tolkien, que seul le conte de fées intéresse, ont chacun eu droit à leur jeu.

Cependant, si la fantasy aujourd'hui encore prédomine, d'autres genres littéraires sont représentés dans le jeu de rôle.

Le rôliste s'avère par ailleurs capable d'adapter un univers de cinéma, de bandes dessinées, de série télévisée et même de dessin animé pour les besoins de son loisir.

Enfin, nous avons déjà dit que les rôlistes s'intéressaient à l'histoire médiévale, mais le moyen âge n'est pas la seule période concernée par les jeux de rôles d'une part, et le rôliste s'intéresse à d'autres matières que l'Histoire.

#### b) les autres références culturelles

Les univers de science fiction ont très vite été adaptés au jeu de rôle. L'exemple le plus notable est sans doute la célèbre trilogie cinématographique 'La guerre des étoiles' qui a donné le jeu 'Star Wars'<sup>\*</sup>, un des plus pratiqués au monde.

Ici, nous sommes en présence d'un genre classique de la science fiction : le 'space opéra', sorte de western de l'espace sur fond d'exploration stellaire et de découvertes de nouvelles civilisations, qui lorgne du côté des romans de science fiction des années cinquante.

Comme pour la fantasy, la science fiction est appréhendée par le jeu de rôle à travers différents thèmes. On peut citer le futur post-apocalyptique avec 'Dark Earth' ou 'Polaris'<sup>\*\*</sup>, le totalitarisme avec 'Paranoïa'<sup>\*\*\*</sup>, et surtout ce qu'on appelle le cyberpunk, ce récent courant de la science fiction qui décrit un futur proche envahi par les ordinateurs sur fond de violence.

---

<sup>\*</sup> Publié en 1987 par West End Games (Etats-Unis). Traduction française par Descartes éditeur.

<sup>\*\*</sup> Deux jeux français publiés en 1997 respectivement par Multisim et Halloween Concept, également français

<sup>\*\*\*</sup> Publié en 1984 par West End Games (Etats-Unis). Traduction française par Descartes éditeur.

urbaine et d'instabilité politique. Dès 1990, soit quelques années seulement après l'invention du genre, 'Cyberpunk' et 'Shadowrun'<sup>\*</sup> étaient à disposition des rôlistes.

On observe ce même intérêt pour la nouveauté dans le genre du fantastique et de l'horreur. C'est ainsi que lorsque le personnage du vampire, plus complexe, plus humain et sévissant à notre époque, est revenu sur le devant de la scène littéraire fantastique avec notamment les romans d'Anne Rice (le film 'Entretien avec un Vampire' est une adaptation de son roman éponyme), le jeu de rôle, avec la gamme 'Vampire'<sup>\*\*</sup> proposait à son tour un univers directement inspiré de ces romans.

Le fantastique, la science fiction et la fantasy sont les trois genres fictionnels privilégiés par le jeu de rôle. Les références à ce que l'on appelle la culture légitime, c'est-à-dire les classiques de la littérature et de l'art, ont longtemps été absentes et sont aujourd'hui encore rares. Alors que des films comme 'La Guerre des Etoiles', des bandes dessinées comme 'La Caste des Métabarons' ou des séries télévisées comme 'Hercule et Xéna' sont transformés en jeux<sup>\*\*\*</sup>, Balzac, Victor Hugo ou Dostoïevski n'ont pas encore eu droit à leur adaptation.

En revanche, le souci de suivre l'actualité et de capter l'air du temps dans leurs domaines de prédilection est très présent : la société New Millenium Enterprise sort en 1996 le jeu 'Conspiracy X' après que la série télévisée 'X Files' a lancé la mode du paranormal et de l'étrange sur fond de complot gouvernemental. Dans le domaine de la bande dessinée, il est question aujourd'hui d'adapter le cycle 'Lanfeust de Troy', un des plus grands succès récents de la bande dessinée francophone.

Les jeux de rôles peuvent aussi dépasser le clivage des genres par le croisement de deux univers de jeu n'ayant à priori rien en commun. C'est le cas du jeu Deadlands<sup>\*\*\*\*</sup>, qui invente un Far West où l'espèce humaine côtoie les morts-vivants. Citons également Shadowrun, un jeu prenant place dans un vingt et unième siècle essentiellement cyberpunk mais pourvu de nombreux ingrédients du médiéval fantastique, parmi lesquels les dragons et la magie.

---

<sup>\*</sup> Deux jeux américains publiés respectivement en 88 et 89 par R. Talsorian Games et Fasa Corp. Seul Shadowrun a été traduit par Descartes Editeur

<sup>\*\*</sup> Les jeux 'Vampire : la mascarade' et 'Vampire : le monde des ténèbres' ont été édités en 91 et 96 par White Wolf publishing (Etats-Unis). La version française est fournie par Hexagonal

<sup>\*\*\*</sup> Respectivement publiés en 2001 par Yéti entertainment (France) et en 1998 par West end games (Etats-Unis)

<sup>\*\*\*\*</sup> Publié en 1997 par Pinnacle Entertainment Group (Etats-Unis). Traduction française par Multisim

Une autre caractéristique du jeu de rôle est qu'il peut s'appuyer sur un cadre historique en plus de celui de la fiction.

Le goût pour l'Histoire de certains rôlistes, notamment en France, s'est manifesté dès les premières années avec la collection 'Légendes' publiées par les éditions Descartes à partir de 1983, qui permettait aux joueurs de remonter au choix à l'époque des milles et une nuits, de la Gaule celtique ou encore de la Grèce antique. Pour ces jeux, un sérieux travail de documentation était effectué pour présenter la période concernée à travers ses grandes dates mais aussi à travers la vie quotidienne des populations. Une bibliographie était d'ailleurs soumise à la curiosité du lecteur. Dans la même veine, citons également 'Hurlément', publié en 1989 par Dragon Radieux, et 'Maléfices', publié en 1985 par Descartes.

La curiosité des premiers rôlistes pour l'histoire peut s'expliquer par le fait que les wargames sont eux-mêmes des jeux de reconstitutions de batailles historiques. Il faudra ainsi peu de temps au rôlistes pour reprocher à Donjons et Dragons le manque de cohérence et la superficialité de son univers ou des personnages inspirés par l'antiquité grecque pouvaient côtoyer ceux de civilisations nordiques ou égyptiennes.

Aujourd'hui, on trouve une preuve de cet intérêt dans le succès du jeu 'Le Seigneur des Cinq Anneaux'<sup>\*</sup>, qui prend place dans le Japon médiéval, une société offrant certes l'attrait de l'exotisme, mais pourvu d'un système de valeurs et de croyances qui avaient de quoi déconcerter le non-initié, même si, dans ce cas précis, des libertés historiques ont été prises pour rendre le jeu plus accessible à la mentalité occidentale.

Parce qu'ils ne sont pas férus que de médiéval fantastique, les rôlistes s'intéressent aussi à des magazines comme 'Sciences et Vie' dans lesquels ils peuvent puiser des idées de scénarios et d'univers futuristes. C'est ainsi que Laurent Tremel, dans son livre 'Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia' cite le cas de scénarios inventés à partir d'articles dénichés dans des revues de vulgarisation scientifique sur la possible fin du monde à cause de la chute de météorites sur Terre', mais aussi sur 'la couche d'ozone, le réchauffement de la planète, et bien d'autres choses encore'<sup>\*\*</sup>.

---

<sup>\*</sup> Publié en 1997 par Alderac Entertainment ( Etats-Unis) et traduit en français par Multisim.

<sup>\*\*</sup> 'Jeux de rôles, jeux vidéos, multimédia' (paru aux éditions PUF en 2001) page 76

Le plus remarquable à propos de ces scénarios étaient qu'ils étaient joués bien avant que ces sujets fussent connus du grand public.

La mention du jeu 'Toon'<sup>\*</sup>, inspiré des dessins animés de la Métro Goldwin Mayer, pourrait être anecdotique si ce dernier n'était pas caractéristique d'un type de jeu de rôle proposant un univers délirant où la part belle est faite à l'humour. En effet, dans ce type de jeu, il est fortement conseillé aux joueurs de ne pas se prendre au sérieux dans des parties qui enchaînent les situations absurdes

Dans cette catégorie de jeux, l'humour noir de 'Paranoïa' et de 'In Nomine Satanis/Magna Veritas'<sup>\*\*</sup> font figure de classiques. En effet, le premier jeu, dans lequel l'humanité est sous la coupe d'un ordinateur fou, invite à découvrir les joies du totalitarisme tandis que le second vous offre de devenir au choix un ange ou un démon dans un univers qui présente « une vision satirique et dénonciatrice de la société française <sup>\*\*\*</sup> ».

Né de l'union de la fantasy et du wargame, le jeu de rôle couvre aujourd'hui dans ses thèmes abordés un terrain beaucoup plus large où sciences humaines et sciences exactes sont apparues aux côtés des littératures de l'imaginaire.

Dans ce contexte, l'objet livre prédomine en tant que support de l'imagination mais aussi de recherches et de documentation. Il est cependant loin d'être un support exclusif puisque le cinéma et la télévision sont également des sources d'inspiration du jeu de rôle.

Nous n'avons cependant pas encore évoqué l'image très négative du jeu de rôle auprès de l'opinion publique, accusé d'être dangereux pour l'équilibre des jeunes qui le pratiquent. Il est vrai qu'incarner un démon ou un vampire n'a rien d'anodin. Il est donc temps d'étudier ce qui est reproché au jeu de rôle et ce que nous dit la sociologie à ce sujet au travers du travail de Laurent Tremel

---

<sup>\*</sup> Publié en 1984 par Steve Jackson Games (Etats-Unis). Traduit en français par Halloween Concept

<sup>\*\*</sup> Jeu français publié par Siroz Idéojeux en 1990 et adapté aux Etats-Unis par Steve Jackson games.

<sup>\*\*\*</sup> 'Jeux de rôles, jeux vidéos, multimédia' page 92

## II- LA MAUVAISE REPUTATION DU JEU DE ROLE

### a) Une pratique supposée dangereuse

Les premières accusations à l'encontre du jeu de rôle viennent des Etats-Unis dès le début des années quatre-vingt : des familles attribuent les suicides ou comportements criminels de leurs enfants à leur pratique du jeu de rôle et créent une association pour attaquer en justice les éditeurs de ces jeux dont ils veulent l'interdiction.

L'association BADD (Bothered Against Dungeons and Dragons) accuse le jeu de rôle de mener la jeunesse vers le satanisme. Sa caution intellectuelle est le psychiatre Thomas Radecki, président de la National Coalition on Television Violence, pour qui le jeu de rôle est à proscrire au même titre que la télévision, le cinéma et le rock. Elle perd néanmoins la quasi totalité de ses procès parce qu'il est mis en évidence que les problèmes des adolescents (homosexualité réprimée par la famille, penchants sadiques affirmés, consommation régulière de drogue, etc.) étaient antérieurs à leur connaissance du jeu.

Mais le temps que ces jugements déboutent les familles de leurs demandes, la presse française s'est déjà fait l'écho de la réputation trouble du jeu de rôle, chose dont elle ne manquera pas de se souvenir lorsque plusieurs faits divers se déroulent au milieu des années quatre vingt dix : le suicide de deux adolescents rôlistes, le premier dans un lycée d'Amiens en Avril 1994 et le second à l'école des mines fin 1995, ainsi que l'agression d'un enseignant au lycée d'Istres en mai 1995 par un lycéen s'écriant « je suis le roi Aragorn ».

Mais le point culminant est atteint avec l'affaire de la profanation du cimetière juif de Carpentras et les révélations, en Septembre 1995 à l'émission 'Témoign n°1', d'une jeune fille qui dénonce brusquement comme étant les profanateurs d'ancien amis, adeptes du 'jeu de la sorcière'. Ce témoignage s'ajoute à celui des parents de l'adolescent mort à Amiens sur le plateau de l'émission 'Bas les Masques', qui mettait déjà en garde l'opinion publique contre les dangers du jeu de rôle.

Le jeu de rôle fait alors l'unanimité contre lui dans les médias, accusé d'emprisonner la jeunesse dans un monde virtuel susceptible de les faire basculer dans la folie. Pourtant,

quelques mois plus tard, les vrais coupables de l'affaire de Carpentras, des néos-nazis étrangers au jeu de rôle, sont arrêtés et passent aux aveux, mais cela s'avère insuffisant à réhabiliter ce loisir.

Aujourd'hui, les rôlistes ne font plus guère parler d'eux dans les médias. Dans ce contexte quelque peu dépassionné, l'éclairage sociologique apporté par Laurent Tremel s'avère utile.

#### b) La tentation, chez les joueurs, d'un certain élitisme

D'après son étude, ce ne sont pas les pulsions morbides et sataniques qui guettent les rôlistes mais plutôt une forme d'aliénation. Les rôlistes sont en effet en général issues de familles de cadres moyens diplômés qui les poussent à réussir scolairement pour trouver une bonne situation dans un marché du travail toujours incertain. Bien qu'en général assez bons élèves, leurs résultats ne sont pas à la hauteur de leurs espérances et le jeu de rôle devient un moyen de substitution de s'accomplir socialement au travers d'un personnage à la destinée héroïque.

Ceci a pour conséquence que les rôlistes ont souvent une vision élitiste de leur loisir : tout le monde ne peut pas jouer à ce jeu qui demande un certain niveau de culture générale et permet de développer l'esprit critique.

Sur le plan associatif, les rôlistes sont très actifs puisqu'on dénombre environ 400 clubs et une soixantaine de fanzines. Ces structures se révèlent des lieux de socialisation forts avec une certaine émulation entre les rôlistes non par rapport au devenir de leur personnage mais par rapport à leur puissance d'imagination et le raffinement de leur esprit en tant que joueurs et meneurs de jeu.

Au cours d'entretiens avec les rôlistes dans le cadre de son enquête, Laurent Tremel observe que cette émulation se traduit, pour un nombre non négligeable d'entre eux, par « des propos ségrégationnistes et méprisants en direction de groupes appartenant à des milieux populaires ou défavorisés (« ouvriers », « immigrés », « SDF ») »\*.

---

\* 'Jeux de rôles, jeux vidéos, multimédia' page 101

Laurent Tremel relève par ailleurs que « des adultes, et parfois même des joueurs, s'inquiètent de la diffusion de valeurs d'extrêmes droites dans les jeux de rôles. Leurs inquiétudes étant souvent renforcées quand ils apprennent que Lovecraft était ouvertement raciste et xénophobe et quand, à la lecture de Tolkien, ils découvrent quelques similitudes dérangeantes entre le comportement des créatures servant Sauron et le mode de vie que l'on attribuait au début du siècle aux sauvages\* ».

Il ajoute néanmoins quelques lignes plus loin : « nous n'avons pas, au cours de notre recherche, rencontré des joueurs se référant ouvertement à des idéologies d'extrême droite, Jean-Marie Le Pen et le Front National étant même, souvent, rejetés avec ostentation car symbolisant pour les rôlistes le monde des 'beaufs'\*\* ». Ce rejet de l'extrême droite par bon nombre de rôlistes est corrélé par la renommée de Croc, l'auteur de jeu de rôle français le plus charismatique, qui se déclare ouvertement antiraciste et antifasciste.

On note aussi l'effort actuel de la revue *Casus Belli* pour présenter en couverture des portraits de jeunes de toutes les races ainsi que le choix, pour emblème, d'un personnage de bande dessinée « funky » appelé *Canis Bellus*.

Le jeu de rôle, pas plus qu'il n'est une pratique sectaire, n'est donc pas un terrain d'expression privilégié de l'extrême droite. En revanche, comme tous les supports, il révèle ce qui existe déjà intimement à l'intérieur d'un certain nombre de joueurs : un fort désir de distinction ainsi qu'un certain désenchantement entre ses espoirs élevés de réussite et ce que lui offre la société.

A présent que nous en savons un peu plus sur le profil du rôliste, intéressons-nous à son objet de prédilection, le jeu de rôle en lui-même. De quoi est-il fait ? Prend-on plaisir à le lire ? Qu'apporte la lecture d'un jeu en soi ? Les scénarios qu'il contient méritent-ils vraiment leur nom ? C'est à ces questions que nous allons maintenant tenter de répondre.

---

\* Jeux de rôles, jeux vidéos, multimédias, page 72

\*\* idem, page 73

### III- ANALYSE DU CONTENU DES JEUX DE ROLES

#### a) Les différents éléments à disposition du joueur

Le jeu de rôle se présente en général sous la forme d'un épais volume au format A4, quand il n'est pas de dimensions plus grandes, ou bien sous forme de livrets contenus dans une boîte de jeu renfermant également quelques dés, voire des figurines, ces accessoires pouvant sinon être achetés séparément.

Un joueur n'est pas obligé de lire ce volume ou ces livrets car il disposera durant toute la partie d'une personne ressource : le meneur de jeu. Pour ce dernier, en revanche, une bonne connaissance du jeu est indispensable. C'est à lui en premier de potasser le manuel. Il lui faudra alors au minimum plusieurs heures de lectures et de relectures pour en faire le tour.

Une fois les règles et l'univers assimilés, il pourra ensuite étudier le premier scénario, toujours inclus, qu'il fera jouer à ses partenaires.

Pour faire jouer d'autres scénarios, prendre connaissances de nouvelles règles, de nouveaux personnages ou de nouveaux aspects du « background », c'est-à-dire du monde servant de cadre aux aventures des joueurs, le meneur de jeu aura la possibilité d'acheter des suppléments vendus en plus du jeu de base, soit de nouvelles heures de lectures.

Enfin, le stade le plus avancé du travail d'un meneur de jeu sera de préparer une vaste aventure en plusieurs épisodes appelée « campagne » qui sera jouée en plusieurs parties, soit des dizaines d'heures de jeu et de préparation.

Ne serait-ce que parce qu'il représente un investissement lourd en heures, lire un jeu de rôle n'est donc pas un acte anodin. Cela suffit-il à en faire un objet de lecture en soi, autrement dit un livre à part entière ? Où bien le manuel de jeu de rôle reste-t-il un jeu présenté sous forme livresque ? Pour répondre à ces questions, commençons par étudier la lecture des règles du jeu.

## b) Les règles du jeu

La mécanique des règles du jeu de rôle repose sur la définition de paramètres et le calcul de probabilités que l'on détermine au moyen de dés. Ainsi, avant de commencer la partie, le joueur lance les dés pour créer son personnage. Il obtient des points dans diverses caractéristiques physiques (telles que la force, l'agilité ou la résistance) et mentales (sagesse, intelligence, volonté...). Il se voit également doté de points de vie (quand ce chiffre tombe à zéro, il meurt), choisit un métier ou un archétype (magicien, guerrier...), des talents particuliers (observer, séduire, jouer de la musique, nager...).

Au cours de la partie, le meneur de jeu tient compte de ces valeurs chiffrées et lance lui-même les dés pour évaluer, le cas échéant, la réussite ou l'échec de certaines actions décidées par les joueurs (porter une attaque ou tenter une parade dans un combat, lancer un sort pour un personnage magicien... etc.).

Toutes ces données complexes déclinées sur plusieurs dizaines, voire plusieurs centaines de pages ont de quoi rebuter le profane. Il serait cependant faux de croire qu'elles n'interrogent pas non plus les rôlistes.

Voici, par exemple, ce qu'écrivent les auteurs de *Paranoïa* : « certains jeux vous somment d'appliquer leurs règles strictement à la lettre. (...) Pour notre part, voici ce que nous pensons : les règles sont faites pour être violées. Ce qui compte, c'est le jeu. La tâche du maître du jeu consiste à entretenir le suspense et à aider les joueurs à construire une histoire satisfaisante - pas à passer son temps à consulter des tables et à faire des calculs !\* ».

Ce passage nous permet de distinguer les deux grandes familles de rôlistes : les simulationnistes et les adeptes du « roleplay ».

Les premiers apprécient les règles en tant que telles car ils préfèrent l'aspect stratégique du jeu de rôles : comment exploiter au mieux les données chiffrées d'un personnage ? Comment jouer sur ses points forts et compenser ses faiblesses pour triompher des embûches ? Telles sont leurs préoccupations principales.

---

\* *Paranoïa* nouvelle édition, 1988, page 54 (comment utiliser les règles)

Les seconds, en revanche, attachent beaucoup moins d'importance aux règles. Pour eux, le plaisir du jeu réside surtout dans la progression de l'histoire et ce qu'on appelle le « roleplay », autrement dit la vie qu'ils prêtent à leur personnages.

Les règles pourront être oubliées, voire transgressées si elles empêchent une bonne situation de roleplay de se dérouler.

Un jeu de rôle ne peut se passer de règles : elles permettent d'éviter les décisions arbitraires, de trancher dans le cas d'un litige et garantissent le bon déroulement d'une partie. Il ne peut non plus se passer d'un « background ».

Ce qui, en revanche, a été remis en question par les rôlistes, entre la création du jeu de rôle et aujourd'hui, c'est l'importance respective des deux.

#### c) La remise en question de la prépondérance des règles

La première édition de Donjons et Dragons est clairement construite autour du système de règles. L'univers n'est pas fouillé, se bornant à réutiliser les stéréotypes de la fantasy, qu'il s'agisse des personnages, pauvrement dessinés ou du cadre des aventures, des lieux labyrinthiques de carton pâte ou chaque pièce recèle un nouveau monstre et/ou de nouvelles pièces d'or.

Au fil des aventures, les personnages accumulent les richesses et augmentent leur puissance de frappe sans jamais que leur personnalité évolue. Sortis de l'appât du gain, de la soif d'héroïsme ou du désir d'accroître ses pouvoirs, ils semblent condamnés à plonger dans un vide existentiel incommensurable.

Cela suffit pourtant largement aux premiers joueurs, tant le concept du jeu est novateur. Mais au bout de quelques années certains se lassent. Ils veulent des univers plus détaillés, plus cohérents et des personnages plus complexes.

D'autre part, le système de règles de Donjons et Dragons devient, de suppléments en suppléments, toujours plus lourd à gérer. La moindre action réclame un jet de dés. Pour certains joueurs, cela n'est plus tenable : il faut un système de règles plus simple.

La décision de TSR, la société éditrice de Donjons et Dragons, de lancer l'univers 'LanceDragon' en 1984 illustre cette évolution des mentalités. Pour la première fois, il est proposé aux rôlistes une campagne (considérée par certains comme la meilleure jamais écrite) dans laquelle ils jouent des personnages définis à l'avance, attachants et surtout dotés d'une personnalité complexe, qui s'unissent pour retrouver les Dragons du bien et libérer les peuples du monde de Krynn.

Avec Lancedragon, le roleplay est mis en avant et le succès de cet univers fonctionnant avec les règles de 'Donjons et Dragons' incitera TSR à lui bâtir en 1996 un système de règles entièrement nouveau privilégiant la narration : SAGA.

Aujourd'hui, les jeux de rôle sont en majorité construits autour de l'histoire de l'univers, avec peu de règles. Donjons et Dragons reste paradoxalement le jeu le plus répandu, mais avec LanceDragon et la création au fil des ans de nombreux autres univers tels que 'Ravenloft' ou Planescape', il s'est considérablement enrichi. De plus les règles avancées de Donjons et Dragons en sont aujourd'hui à leur troisième édition avec une évolution vers d'avantage de clarté sans renier les principes du jeu.

D'une manière générale, les créateurs de jeux ont fait évoluer leurs créations vers des jeux de rôles aux univers et aux personnages plus adultes : c'est ainsi qu'en incarnant un vampire partagé entre sa bestialité et le souvenir d'une vie antérieure parmi les hommes, un joueur est invité à réfléchir sur la nature humaine. L'éditeur de 'Vampire, la mascarade', déconseille d'ailleurs ce jeu aux plus jeunes joueurs.

Cette évolution n'a été rendue possible que par le regard critique d'une majorité de rôlistes sur leur loisir. Il leur est apparu que les règles, pour indispensables qu'elles étaient, ne contenaient pas l'essence du jeu, à savoir l'élaboration collective d'une histoire.

Dans ces conditions il apparaît logique d'aborder un jeu de rôle comme un livre. Il reste cependant à répondre à une nouvelle question : de quel genre de livre s'agit-il ?

#### IV- LE JEU DE ROLE : UN LIVRE COMPLEXE

##### a) La nature double du jeu

Le jeu de rôle a une nature double car il est à la fois un acte et un outil de création.

C'est un acte de création car des mondes et des personnages imaginaires y figurent exactement comme dans un roman. On y trouve également des scénarios, des nouvelles et un travail d'illustration assez fourni. L'objet en lui-même ressemble à s'y méprendre à un beau livre, avec une couverture solide, illustrée en couleurs, un format et un prix (250 à 300francs) comparables à ceux d'un livre d'art.

Un jeu reste cependant un outil de création car, en principe, le lire n'est pas une fin en soi. Le scénario attend d'être exploité, les nouvelles et les illustrations donnent une indication de l'atmosphère des parties, les personnages et les lieux décrits sont autant d'ingrédients mis à disposition du meneur de jeu désireux d'écrire à son tour une histoire.

Souvent, une rubrique spécialement destinée à conseiller le maître du jeu est incluse. On y retrouve des informations sur l'art du conte, sur la meilleure façon d'utiliser les règles, et même des suggestions pour bien gérer les comportements des joueurs. Ce dernier point nous permet de mieux cerner le statut d'un maître du jeu. A la manière d'un professeur qui doit à la fois intéresser ses élèves et représenter une autorité à leurs yeux, le maître du jeu doit en même temps captiver son auditoire et faire appliquer les règles. C'est pourquoi on peut comparer un jeu de rôle à un manuel scolaire.

##### b) Les points communs du jeu de rôle avec le manuel scolaire

Le maître du jeu peaufine son scénario comme un professeur prépare une séquence pédagogique. Tous deux sont dans l'obligation d'anticiper les baisses d'attention ou contestations éventuelles des personnes qui les écoutent, et tous deux doivent veiller à s'exprimer clairement et précisément afin d'être bien compris.

A l'image d'un professeur, le maître du jeu porte en lui la connaissance d'une histoire et d'un univers. Il acquiert cette connaissance en lisant son jeu de manière active et sans se décourager, puis il la synthétise en prenant des notes. Il transmet ensuite cette connaissance

après avoir réfléchi à la meilleure façon de le faire. Toutes ces tâches font du jeu de rôle un loisir exigeant non seulement en temps mais aussi en concentration : il ne sert à rien d'en faire une lecture linéaire, tant les informations sont nombreuses et de nature diverses, et ce n'est qu'au bout de plusieurs tentatives que, progressivement, tout s'éclaire.

Ceci est d'autant plus vrai que, comme nous le résume Laurent Tremel, pour satisfaire la demande croissante d'univers élaborés, les jeux en sont venus à se référer à « des acquis vulgarisés de plusieurs disciplines scientifiques (les sciences sociales notamment), produisant ainsi des mondes « dont le fonctionnement (les aspects économiques, politiques, sociaux, symboliques) est appuyé sur des bases réalistes. »\* ».

Il faut donc qu'un jeu de rôle, exactement comme un manuel scolaire, donne envie d'apprendre les informations qu'il contient. C'est pourquoi les magazines spécialisés évaluent les jeux non seulement sur les qualités d'écriture et d'imagination mais aussi sur la clarté des explications, la légèreté de la mise en page, la simplicité des règles, la qualité des illustrations... etc.

Pour les mêmes raisons qu'un manuel scolaire, un jeu de rôle est donc un livre à part entière.

A cela il faut rappeler que c'est un acte de création. Peut-on cependant aller jusqu'à dire qu'un jeu de rôle est un objet littéraire ?

### c) Le jeu de rôle : un jeu d'improvisation théâtrale

Une façon commode de répondre à cette question serait de parler à son sujet de littérature potentielle. De même que les membres de l'OULIPO proposent « des formes et des structures nouvelles et qui pourront être utilisées par les écrivains de la façon qu'il leur plaira\*\* », un jeu de rôle fournit un univers, un système de règles et la trame d'une histoire qui deviendront littéralement ce que le meneur de jeu et les joueurs en feront.

C'est ainsi que Didier Guisérix, à propos d'un scénario vendu dans le commerce, évoque « l'un des plaisirs des joueurs » qui consiste à « comparer leur aventure avec un autre groupe

---

\* 'Jeux de rôle, Jeux vidéos, multimédia' page 292

\*\* 'Oulipo, la littérature potentielle', folio essais, page 33

ayant joué le même scénario(...) Ils enragent parfois après eux-mêmes, lorsqu'un indice important raté par les uns et vu par les autres, a fait bifurquer le récit dès le début dans deux directions différentes, dont une bien plus passionnante que l'autre !\* ».

Quelques lignes plus loin, l'auteur ajoute : « il n'est pas rare que, au cours d'une aventure particulièrement riche en rebondissements, l'un des participants prenne des notes en cours de jeu, et en écrive le récit par la suite, profitant des possibilités d'édition de la micro-informatique pour en imprimer un exemplaire pour chaque joueur. »

Pourtant, même si, en créant son propre scénario, un meneur de jeu se rapproche de la littérature, l'exigence littéraire n'est pas son souci premier, comme le souligne le scénariste de bandes dessinées Ayrolles, également auteur de nombreux scénarios pour l'appel de Cthulhu : « quand je maîtrisais une partie, je n'hésitais pas à faire appel aux clichés les plus classiques, à des situations assez cinématographique. L'important est de faire visualiser l'action aux joueurs\*\* ».

Il n'en reste pas moins vrai qu'une partie de jeu de rôle réussie consacre le plaisir du langage, celui des descriptions faites par le meneur de jeu, des dialogues improvisés entre les personnages et du jeu de questions-réponses entre le meneur de jeu et les joueurs. Un tel plaisir ne va pas de soi mais présuppose une bonne entente entre les joueurs, car sinon une partie est susceptible de devenir un terrain de conflits entre les personnes.

C'est pourquoi, en définitive, le plus judicieux serait de comparer le jeu de rôle à une pièce de théâtre dont l'auteur connaîtrait l'intrigue et le décor mais n'aurait pas écrit la moindre réplique, préférant compter sur les talents d'improvisations de ses acteurs, quitte à ce que l'histoire parte dans des directions imprévues.

Il semble donc permis de dire que le jeu de rôle loin d'usurper le numéro ISBN qui lui est attribué en quatrième de couverture, s'avère au contraire un objet livre tout à fait complexe. Pourquoi alors ne le trouve-t-on pratiquement que dans des magasins de jeux et si peu en librairie ? Afin de répondre à cette question, nous allons étudier les acteurs économique du jeu

---

\* Le livre des jeux de rôle, page 53

\*\* Interview disponible sur le site de casus belli nouvelle formule [www.casusbelli.com](http://www.casusbelli.com), à la rubrique 'créateurs'

de rôle, de l'auteur jusqu'au joueur, en passant par les éditeurs, les distributeurs et ces points de vente spécifiques que sont les magasins de jeux de simulation.

## V- LES ACTEURS ECONOMIQUES DU JEU DE ROLE

### a) Premier aperçu du marché du jeu de rôle

Avant de présenter un à un les acteurs de la chaîne du jeu de rôle, commençons par une présentation un peu plus globale de ce que représente ce marché économique.

Le jeu de rôle représente un tout petit marché de l'édition. En France, une centaine de points de ventes réalise l'essentiel du chiffre d'affaires, tandis qu'on dénombre une dizaine d'éditeurs de jeu de rôles. Les meilleures ventes ont été réalisées par les versions Françaises des jeux américains 'Donjons et Dragons' et 'L'appel de Cthulhu', soit environ 70 000 exemplaires vendus par Jeux Descartes, le détenteur des droits de traduction.

Les jeux de rôles français les plus achetés, 'In Nomine Satanis/ Magna Veritas', des éditions Siroz, et 'Néphelim', des éditions MultiSim, ont quant à eux atteint les 25 000 exemplaires. Dans un marché durement touché par la crise depuis le milieu des années 90 des signes de reprise donnent à espérer de meilleurs chiffres de vente. Avant cette crise, il pouvait se vendre entre 5 000 et 8 000 exemplaires d'un jeu. Ce chiffre est tombé aux alentours de 2 000 au plus fort de la dépression.

Parce qu'ils conditionnent l'activité économique du jeu de rôle, nous commencerons notre étude par une présentation des joueurs.

### b) Les joueurs

Dans son étude sociologique des rôlistes, Laurent Tremel signale que la pratique du jeu de rôle n'est prise en compte « dans aucune des grandes enquêtes nationales sur les

pratiques culturelles\* ». Il faut donc se baser sur les éléments statistiques fournis par une enquête menée par Casus Belli en 1995.

Celle-ci nous apprend d'abord que l'âge moyen du rôliste est de 21 ans, la plupart des joueurs ayant entre 17 et 25 ans. Il s'agit donc en majorité de jeunes adultes lycéens ou étudiants.

Est considéré comme un joueur régulier celui qui pratique son loisir au moins une fois par mois. Autre estimation, celui du nombre de joueurs assis autour d'un meneur de jeu : entre quatre et six personnes, un ou deux d'entre eux s'étant en général procuré un exemplaire du jeu en plus de celui acheté par le meneur de jeu.

L'entrée dans la vie active et/ou le passage d'une vie de célibataire à une vie de couple rend le joueur moins disponible pour pratiquer son loisir, d'autant qu'il est exigeant en temps (celui du jeu et de sa préparation) et en organisation (trouver une date qui convienne à tous les joueurs). De plus, ce joueur est maintenant assez expérimenté pour écrire ses propres scénarios et s'avère peu curieux des nouveautés rôlistiques alors que le jeu auquel il est habitué lui donne déjà depuis longtemps satisfaction.

Le problème économique qui se pose au jeu de rôle est donc celui du renouvellement des joueurs.

Longtemps, l'apport de nouveaux joueurs a effectivement surpassé ceux qui désertaient le milieu rôliste : la première génération de joueurs, il y a bientôt 25 ans, comptait seulement quelques milliers d'étudiants. Ils n'étaient encore que 40 000 environ en 1983, puis 100 000 en 1986 et 300 000 en 1990. Ils étaient encore de 200 000 à 300 000 en 1995, dont environ 50 000 acheteurs réguliers de jeux et de revues spécialisées\*\*.

Depuis lors, la crise a fait chuter ce nombre à quelques dizaines de milliers de personnes actuellement. Il y a plusieurs raisons à cela : la campagne médiatique en défaveur du jeu de rôle a entraîné l'interdiction de cette pratique dans des établissements scolaires ou des MJC et

---

\* 'Jeux de rôles, jeux vidéos, multimédias' page 111

\*\* Tous ces chiffres, fournis par les professionnels du marché, sont basés sur des estimations à partir des chiffres de ventes et ne font pas la distinction entre les joueurs occasionnels et les joueurs réguliers.

le retrait de subventions et de locaux pour des tournois et conventions. Mais le jeu de rôle a en plus souffert de la concurrence des jeux vidéos et du jeu de cartes à collectionner Magic.

La gravité de la situation a amené des rôlistes à réagir avec la création en 1996 de la Fédération Française de Jeu de Rôles à laquelle s'ajoute celle de l'association des Etats Généraux du jeu de Rôle. Ces initiatives ont pour but de ressouder les rôlistes en cherchant de nouvelles pistes pour faire la promotion de leur jeu auprès de l'opinion publique et en facilitant les contacts entre joueurs.

Par manque de moyens, la portée de leurs actions auprès du grand public reste limitée mais le site Internet de la Fédération remplit son rôle de lien entre les joueurs avec notamment l'annuaire régulièrement mis à jour de tous les clubs, magasins et fanzines ainsi que le calendrier de toutes les manifestations rôlistiques. Par ailleurs, la fédération est dirigée par des bénévoles exerçant un métier, et non des professionnels, ce qui, dans les contacts avec les journalistes, les pouvoirs publics et les parents, leur apporte un certain crédit.

#### c) Les concepteurs de jeux

C'est logiquement parmi la population des joueurs que se recrutent les concepteurs de jeu. La notion d'auteur de jeu de rôle recouvre deux réalités : la conception du jeu lui-même et l'écriture de scénarios prenant place dans l'univers décrit par le jeu. C'est ainsi qu'on peut dire d'un passionné qu'il entre dans une démarche d'auteur à partir du moment où il décide d'écrire ses propres scénarios.

D'autre part, le jeu de rôle a ceci de particulier qu'il n'est jamais, à proprement parler, fini : il est toujours possible de peaufiner le système de règle et, plus encore, d'enrichir l'univers du jeu de nouveaux lieux, de nouveaux personnages, de nouvelles périodes historiques... etc.

La logique commerciale d'un jeu sera donc d'être constitué d'un ou plusieurs manuels de base suivis d'une série de suppléments incluant un approfondissement de l'univers, des règles et de nouveaux scénarios prêts à jouer. L'avantage de la publication de ces suppléments, outre de satisfaire une demande des joueurs, est de maintenir une actualité autour du jeu mois après mois afin que celui-ci ne tombe pas progressivement dans l'oubli.

Dans ce contexte, la très grande majorité des jeux de rôles est aujourd'hui le fruit d'une création collective : une équipe se réunit sous la direction d'un chef de projet ayant en tête ce que sera le jeu dans les grandes lignes et dont la tâche sera de s'assurer de la cohérence de l'ensemble. Cette manière de procéder comporte plusieurs avantages.

Tout d'abord, elle permet la répartition des tâches alors qu'un jeu mobilise plusieurs domaines de compétences. En effet des notions de sciences humaines, pour la création d'un environnement réaliste, et de mathématiques, pour la mise au point d'un système de règles à la fois simple et efficace, participent autant de la réussite d'un jeu de rôle que les simples qualités d'imagination et de style. De plus, la confrontation de différents points de vues à l'intérieur d'une équipe favorise la prise de recul vis à vis du travail effectué, notamment lorsqu'il s'agit de tester le jeu au fur et à mesure qu'il prend forme.

Enfin, pour l'éditeur, une équipe bien rodée abat une quantité de travail largement supérieure à un créateur travaillant en solitaire, ce qui représente une garantie importante quand il s'agit de publier des suppléments à un rythme régulier.

Ceci a pour conséquence qu'un rôliste désireux de se faire éditer ne peut y parvenir s'il travaille seul à son projet. Il peut alors soit constituer une équipe autour de lui et agir lui-même en chef de collection pour crédibiliser son projet, soit entrer en contact avec un éditeur pour participer bénévolement à ce travail éditorial spécifique au jeu de rôle qu'est le test d'une nouveauté pendant sa création : des parties sont jouées pour s'assurer que le jeu fonctionne bien et procéder si besoin à d'éventuelles modifications.

C'est en faisant la preuve de ses compétences de joueur au cours de ces collaborations qu'il pourra progressivement participer plus directement à un autre projet et, de fil en aiguille, soumettre ses propres idées de création.

Si peu d'écrivains ont les moyens de vivre de leur plume, la chose est encore plus rare dans le monde du jeu de rôle : il n'est pas question de gagner beaucoup d'argent en créant un jeu. C'est une affaire de passion. Les rôlistes n'ont donc aucun complexe à publier à compte

d'auteurs des tirages restreints de leur jeu et même à le rendre disponible gratuitement sur le net.

#### d) Les éditeurs

Le premier éditeur de jeu de rôle français est la société 'Jeux Descartes' qui publie en 1983 les premiers jeux traduits en français, 'Donjons et Dragons' et 'L'appel de Cthulhu', et le premier jeu de rôle français, 'Légendes Celtiques'.

Les Jeux Descartes ont toujours eu l'avantage de détenir les droits des deux jeux de rôles les plus vendus en France : Donjons et Dragons et L'appel de Cthulhu. En outre, Jeux Descartes bénéficie de son propre circuit de distribution et de ses propres points de vente. Enfin, les éditions Descartes sont une filiale de la société 'Excelsior Publications' qui a longtemps possédé, en Jeux et Stratégies puis Casus Belli, deux revues lues par de très nombreux rôlistes.

Aujourd'hui, Jeux et Stratégies a disparu depuis douze ans tandis que Casus Belli a été repris en l'an 2000 par la société Arkana Press. Comme tous les autres éditeurs de jeux de rôles en France, Jeux Descartes a subi la récession du jeu de rôle et a diminué sa production éditoriale au profit de la vente de figurines, de jeux de réflexion et de jeux de sociétés, les jeux de rôles n'ayant de toute façon jamais constitué son unique activité. On note en particulier la disparition de jeux de rôle de création française, plus coûteux et plus lourds à gérer que la traduction de jeux étrangers.

Les sociétés Hexagonal et Oriflam ont également fait le choix de constituer leur catalogue à partir de titres achetés à des éditeurs étrangers, mais tandis que le premier est son propre distributeur, l'autre est distribué par Archéon. L'atout principal d'Hexagonal est la gamme Vampire avec les jeux 'Vampire : l'Age des ténèbres' et 'Vampire : la mascarade'. Cette gamme très prisée des joueurs illustre deux techniques commerciales efficacement introduites par White Wolf, l'éditeur américain du jeu, pour fidéliser sa clientèle : la parution, d'une part, de très nombreux suppléments à un rythme intensif pour compléter le succès d'un jeu de base laissant beaucoup d'éléments clés de l'univers dans l'ombre, et la création, d'autre part, d'un deuxième jeu directement lié au premier et doté de ses propres suppléments.

Les éditions Asmodée, Halloween Concept et Multisim, bien qu'incluant aussi dans leur catalogue des traductions de jeux étrangers, s'attachent quant à eux à défendre les jeux de rôle français. Le marché du jeu de rôle francophone ne peut pas se comparer avec celui des Etats-Unis, les éditeurs américains, en plus d'un marché intérieur plus vaste, pouvant exporter dans leur version originale leurs jeux dans des pays Anglophones comme l'Angleterre, en Australie.

Dans ces conditions, sachant qu'un jeu tombe dans l'oubli s'il n'est pas suivi de suppléments, que généralement la vente de ces suppléments représentent environ un tiers de celles du jeu et qu'enfin il est difficile de rentabiliser un produit au-dessous de 1 500 à 2 000 exemplaires, réaliser un supplément n'est viable que si un jeu se vend à au moins 5 000 ou 6 000 exemplaires.

Touché par la crise, la création française a ainsi connu une période de deux à trois ans sans aucune sortie de nouveaux jeux. Mais depuis 2000, on assiste à un redémarrage de l'activité avec les sorties de 'Prophecy' par Halloween Concept et de 'Agone' par Multisim, ce dernier ayant même été traduit récemment en Anglais pour être présents sur le marché américain, chose extrêmement rare puisque, avant lui, seuls Néphilim et In Nomine Satanis/Magna Veritas avaient connu le même sort.

Le jeu de rôle est un tout petit marché. L'inconvénient à cela est qu'il est donc fragile et qu'on n'a aucune chance d'y faire fortune. L'avantage, c'est que la pression économique est d'autant moins forte que les sommes en jeu sont peu élevées. Les risques financiers sont donc peu importants et le jeu de rôle peut rester une affaire de passion. C'est pourquoi très peu de jeux sortent pour des raisons purement commerciales.

De fait, alors que les éditeurs traditionnels de livres et de jeux ne se sont pas sentis concernés par ce secteur, les éditeurs français de jeux de rôle sont la création d'anciens joueurs. Citons notamment la naissance de Siroz Productions en 1986 et celle des éditions Dragon Radieux en 1988. Maîtrisant mal les paramètres de gestion et de comptabilité, ces éditeurs déposent le bilan au début des années 90 alors que la conjoncture leur était encore favorable. Toutefois le milieu se restructure avec de nouvelles créations d'entreprises.

Par la suite, la crise économique a obligé les éditeurs à se professionnaliser et en particulier à améliorer la finition de leurs produits. C'est ainsi que la mise en page, le choix des illustrateurs et la fabrication se font avec beaucoup plus de soin : une mise en page efficace permet au joueur de mieux s'y retrouver dans les règles, le style de l'illustration doit être en adéquation avec le ton du jeu, enfin un jeu de rôle se doit d'être un bel objet avec au minimum une reliure solide et une couverture attrayante car sinon, dans un souci de maîtrise des coûts, les éditeurs se passent presque toujours de couleur et de papier glacé pour les pages intérieures.

L'autre conséquence de la crise aura été d'inciter ces mêmes éditeurs à diversifier leurs activités et nous verrons dans notre seconde partie que le livre occupe une place importante dans cette diversification. Mais des éditeurs comme Asmodée, Halloween concept ou Descartes ont aussi réfléchi à sortir de nouveaux jeux plus simples, permettant des parties plus courtes et de format réduit pour le rendre bon marché, autrement dit des jeux de sociétés susceptibles de plaire à un grand public, mais dont l'originalité est de reprendre des symboles du jeu de rôle. C'est ainsi qu'entre autre chose Asmodée sort 'Elixir', Halloween concept 'Il était une fois' et Descartes éditeur 'L'or des Dragons', soit autant de jeux peuplés de fées, de lutins et de magiciens.

Pour pérenniser son activité, un éditeur doit également se donner les moyens de faire connaître ses produits au travers de la publicité. Etant donné que les jeux de rôles n'intéressent pas les médias généralistes, la meilleure manière de procéder est de pouvoir compter sur une revue spécialisée.

#### e) Les revues spécialisées

Nous avons déjà évoqué la proximité des liens entre Descartes-Editeur et Casus Belli, ce fanzine créé en 1980 puis racheté et développé par Excelsior publications. Or, à cause de problèmes de gestion, Casus Belli finit par déposer le bilan en 1999 en dépit du soutien d'Excelsior. Le magazine reparait pourtant dès l'année suivante, mais il est repris par Arkana Press, à l'intérieur duquel on retrouve l'éditeur Multisim. Dans sa nouvelle formule bimestrielle, Casus Belli accorde une place sensiblement plus importante aux jeux sur ordinateurs, chose qui lui est reprochée par les rôlistes mais qui témoigne du désir d'attirer un

public plus large, chose que Multisim a déjà réussi, nous le verrons plus tard, avec les éditions Mnémos.

Actuellement deux autres revues concurrencent Casus Belli : le mensuel Backstab, proche d'Asmodée et d'Halloween Concept, et le nouveau D20 Magazine, derrière lequel on retrouve Hexagonal.

L'intérêt de ces revues, pour le lecteur, est multiple. Tout d'abord une partie importante est consacrée à la publication de scénarios ainsi qu'à des aides de jeu telles que des conseils pour créer des personnages ou bien décrire des lieux. Une partie critique lui permet de prendre connaissance principalement des nouveautés rôlistiques, mais aussi des nouveaux wargames, jeux de sociétés et jeux sur ordinateurs. Enfin, une partie magazine le renseigne sur l'actualité et l'évolution de son loisir avec notamment des interviews d'auteurs, des enquêtes sur les pratiques des joueurs, des dossiers sur les perspectives du jeu de rôle et, directement en rapport avec notre sujet, une rubrique culturelle dans laquelle figure en bonne place l'actualité littéraire de la science fiction, de la fantasy, de l'horreur...mais aussi des ouvrages généralistes de littérature et de sciences humaines\*.

Des trois magazine cités, le plus ancien est Casus Belli. Attaché à une démarche pédagogique, Casus Belli a notamment publié dans des numéros hors-séries des jeux d'initiations, dont 'Simulacres' en 1994 et 'Basic' en 1997\*\*. Jusqu'en 1999, l'ancienne formule de Casus Belli se présente comme un magazine fédérateur aux opinions assez modérés. En 1996, Backstab se présente comme une alternative avec un ton beaucoup plus agressif qui ne plaît pas à tous mais satisfait les amateurs de Croc, l'auteur de jeu de rôle français le plus vendu et le plus charismatique, qui se retrouve impliqué dans la rédaction.

Quand Casus Belli nouvelle formule paraît, Backstab voit la possibilité de récupérer les lecteurs de l'ancienne formule et procède à un réalignement éditorial pour un ton plus consensuel bien que toujours incisif. D20 Magazine a, quant à lui, choisi de se démarquer en se concentrant sur les aides de jeux et en traitant moins l'actualité du jeu de rôle, alors que

---

\* A titre d'exemple le numéro 111 de Casus Belli chronique 'Le livre des justes' de Lucien Lazare sur l'histoire du sauvetage des juifs par les non-juifs en France tandis que le numéro 29 de Backstab, dans un dossier sur la folie, présente une expérience de l'école de Palo Alto et incite à lire 'L'invention de la réalité' de Paul Watzlawick.

\*\* Signalons que l'auteur du 'Livre des jeux de rôle', Didier Guisérix, a été le rédacteur en chef de ce magazine

'Multimondes' et 'dxp', les précédentes tentatives d'Hexagonal, avaient une vocation plus généraliste. La stratégie de D20 magazine est de s'adresser en priorité aux joueurs de Donjons et Dragons et de la gamme Vampire, les deux jeux les pratiqués actuellement.

#### f) Les points de vente

Les points de vente de jeux de rôles sont peu nombreux : quelques 300 boutiques en France proposent les deux ou trois jeux les plus connus, mais seulement une centaine sont vraiment spécialisés dans ce secteur. Les Relais-Boutiques Descartes représentent à eux seuls la moitié de ces points de vente appelés magasins de jeux de simulation.

De tels magasins, en plus de disposer d'un rayon jeu de rôle, proposent à la clientèle des wargames ainsi que des jeux de sociétés, des jeux de réflexion et enfin des figurines, soit autant de produits qui permettent au commerçant de réaliser de biens meilleurs marges.

En France, le premier magasin spécialisé dans la vente de jeux de simulation est créé en 1977 et a pour nom L'Oeuf Cube. Il sert de point de ralliement des wargamers et des premiers rôlistes. A cette époque, les seuls jeux de rôles disponibles sont importés des Etats-Unis et il faut attendre 1983 pour trouver des jeux en français. En 1998, les jeux de rôles et les figurines fabriquées à l'étranger représentaient encore 21% du chiffre d'affaires de ce secteur. Il est vrai que pendant longtemps, il s'écoulait de nombreux mois, voire quelques années avant qu'un jeu ne soit traduit et la vente de produits importés ne faisait que répondre à une demande de la clientèle. Les adeptes du jeu de rôle ne manquaient pas de souligner les notable progrès en Anglais que permettaient ce loisir.

Cependant, depuis quelques années, le décalage entre l'arrivée d'un import et sa traduction s'est largement raccourci, ce qui a pu s'avérer problématique pour un vendeur quand il s'est retrouvé avec les deux produits en rayon, d'autant que le prix d'un produit étranger est plus élevé à cause des frais de port.

Les jeux de rôles, en tant que livres, ont une TVA à 5,5%. On trouve également en rayon des romans, des bandes dessinées et des livres d'art, mais leur présence ne se justifie que dans la mesure où ils sont étroitement liés aux jeux de rôles. Il n'y a donc pas de rayon science fiction ou jeunesse à proprement parler avec des auteurs et des thèmes éloignés du jeu. Cette

situation s'explique par le fait que la clientèle rôliste est très spécialisée : les magasins étant des points de rencontre et d'échanges entre les plus passionnés des joueurs, des liens privilégiés se créent entre eux et des vendeurs dont ils attendent conseils et disponibilité. Ils ne s'attendent donc pas à trouver autre chose que du jeu de rôle dans une boutique qui vend de surcroît d'autres jeux et manque souvent de place. De plus un vendeur de jeu de rôle n'est pas un libraire : il travaille en commandes fermes et ne connaît donc pas forcément le système des offices.

Cependant on peut dire de ce vendeur qu'il accomplit avec les jeux de rôles un travail de libraire spécialisé : il connaît ses produits pour les avoir lus et pratiqués et il pratique auprès du client une vente-conseil sophistiquée puisqu'il doit d'abord déterminer le profil du joueur puis l'éclairer à la fois sur la qualité du système de règles, de l'univers de jeu, des scénarios et enfin des suppléments qui complètent le manuel de base.

Environ 40% des magasins de jeux de simulation ont fermé ou abandonné le rayon jeu de rôle entre 1996 et 1998. On a vu alors des rôlistes contacter des magasins traditionnels en leur fournissant les coordonnées des éditeurs. Ainsi, depuis 1998, le nombre de magasins vendant du jeu de rôle n'est plus en diminution.

La Librairie Gibert Joseph vient même d'ouvrir un coin jeu de rôle à l'intérieur du rayon science fiction, un des deux vendeurs étant un meneur de jeu depuis dix ans. Cependant, seul Multisim a accepté les conditions commerciales de la librairie, plus dures que celles d'un magasin, l'argument de Gibert étant qu'un magasin peut se rattraper sur les ventes de figurines. Un rayon jeu de rôle doit également voir le jour dans le circuit Virgin Mégastore.

Les initiatives de ces grandes enseignes sont-elles susceptibles de changer la donne ? Il faut en effet savoir qu'Extrapole s'est autrefois cassé les dents sur ce secteur, fermant des rayons jeux de rôle non rentables. Tant que le jeu de rôle restera un marché confidentiel, les magasins spécialisés ne peuvent pas être inquiétés : ce sont des lieux où le rôliste se sent à l'aise car il sait que le vendeur aura du temps à lui consacrer alors que l'ambiance des grandes surfaces est beaucoup plus anonyme et que les vendeurs, quand ils sont disponibles, ne connaissent pas forcément les produits. De plus, en raison de son prix élevé, le jeu de rôle ne peut pas être un achat d'impulsion décidé par un client venu consulter des ouvrages de science fiction.

## DEUXIEME PARTIE : ISSUS DU JEU DE ROLE, DE NOUVEAUX LIVRES ET DE NOUVEAUX ECRIVAINS

### I- LE JEU DE ROLE DONNE NAISSANCE A SES PREMIERS ROMANS : LA SAGA LANCEDRAGON

#### a) L'avènement aux Etats-Unis des romans LanceDragon

Nous avons précédemment évoqué le choix de TSR de faire évoluer 'Donjons et Dragons' en tenant compte des critiques faites par les rôlistes, notamment avec la création de nouveaux univers tels que LanceDragon.

Mais avec LanceDragon, TSR allait en réalité en beaucoup plus loin puisque, parallèlement à l'univers, était lancée une série de romans coécrits par les concepteurs du monde, Margaret Weis et Tracy Hickman.

Ces romans reprennent les aventures proposées dans les différents scénarios qui constituent la campagne et racontent la suite de l'histoire. C'est l'occasion pour les rôlistes de retrouver leurs personnages favoris et de confronter le traitement romanesque du jeu avec l'atmosphère de leurs propres parties, mais aussi de découvrir de nouvelles informations sur l'univers et les personnages.

C'est ainsi qu'une relation particulière, basée sur la complicité, s'établit entre ces romans et leurs lecteurs. Si les avis divergent sur les mérites littéraires des coauteurs, on leur reconnaît au moins la paternité d'un monde extrêmement bien construit et exploré dans les détails, ce en quoi ils ne trahissent pas l'héritage du maître en la matière, JRR Tolkien.

A cela on peut ajouter un réel intérêt porté à la psychologie des personnages ainsi qu'un sens tout à fait honorable de la narration qui, à défaut de les rendre originaux, font de ces livres des ouvrages agréables à lire.

Weis et Hickman signent sept romans estampillés LanceDragon avant de quitter TSR et de se lancer avec succès dans de nouveaux cycles de Fantasy. Mais TSR, toujours détenteur des droits continue d'exploiter la manne Lance Dragon avec de nouveaux auteurs au point qu'en 1999 on ne dénombrait pas moins de soixante dix sept volumes consacré à cet univers.

Encouragée par le succès de LanceDragon, TSR applique la formule à d'autres environnements de jeux comme Ravenloft ou Les Royaumes Oubliés avec, là encore, des romans sur commande publiés par dizaines.

Inutile de dire qu'une telle stratégie commerciale ne mise pas sur le qualitatif. Il s'agit d'occuper un nouveau marché et le roman devient une sorte de vitrine du jeu de rôle : en général on retrouve, d'un volume à un autre, le même genre d'aventures et de rebondissements stéréotypés, le tout écrit dans un style à l'emporte-pièce.

Pourtant, même quand l'auteur atteint le degré zéro de l'écriture, il reste le plaisir de voir en situation un environnement qui vous est familier et que vous-même, en quelque sorte, avez, en tant que joueur, marqué de votre empreinte.

Le lecteur profane, quant à lui, pourra prendre plaisir à découvrir un monde nouveau ayant pour lui l'attrait du dépaysement et de l'exotisme au fil d'un récit dans lequel les rebondissements se succèdent.

#### b) LanceDragon arrive en France

En France, les romans TSR ont été traduits par les éditions du Fleuve Noir. Ils sont publiés au format poche dans une gamme de prix raisonnable, aux alentours de quarante francs. Le logo de TSR figure en quatrième de couverture, et sur les dernières pages on voit des publicités pour le jeu Donjons et Dragons ainsi que pour des magazines spécialisés tels que Casus Belli.

Les collections Royaumes Oubliés et LanceDragon apparaissent en 1994. Elles connaissent toutes deux un énorme succès, comparable à celui que connaît la collection Buffy tirée de la série télévisée plébiscitée par les adolescents. Poussé par cette réussite, Fleuve

Noir traduira d'autres collections provenant de TSR, comme Ravenloft ou Birthright, et d'autres maisons d'éditions comme FASA avec Shadowrun ou Earthdawn.

Des éditeurs de jeux de rôles français se lancent à leur tour dans l'aventure. C'est ainsi que la société Siroz crée les éditions Khom-eïdon et que Multisim crée les éditions Mnémos avec, pour ces deux éditeurs, l'objectif commun de faire connaître leurs jeux à travers leur forme romancée. Si Khom-eïdon a aujourd'hui disparu, Mnémos continue mais après un changement de ligne éditoriale que nous étudions par ailleurs.

Aujourd'hui, Fleuve Noir continue de suivre Lance Dragon, Les Royaumes Oubliés et Shadowrun. Ces séries issues du jeu de rôle cohabitent chez cet éditeur populaire avec d'autres séries issues de la télé comme Buffy et Star Trek. Quand on sait qu'on estime à environ 400 000 le nombre de rôlistes alors qu'une série télé comme Buffy touche plusieurs millions d'adolescents, on peut reconnaître la réussite commerciale de ces séries 'rôlistiques'.

Ajoutons qu'il serait injuste de ne voir dans ces romans qu'une sorte de produit dérivé. Lorsqu'ils sont écrits par les concepteurs du jeu, qu'ils soient américains ou français, on perçoit une véritable démarche d'auteur, un désir d'approfondissement de leur création, d'autant que les jeux de rôles, à partir des années quatre vingt dix, ont évolué vers des univers plus adultes, plus réalistes.

Un exemple récent est la novellisation de 'Vampire, la Mascarade' par Stewart Wieck, co-créateur du jeu. Le projet apparaît à la fois cohérent et ambitieux puisqu'il s'agit, dans un cycle de treize ouvrages, de présenter, l'un après l'autre les treize clans de Vampire dans le cadre d'une intrigue qui ne se dévoile que lentement jusqu'à la révélation finale. Traduit en France par la société Hexagonal, le livre est au format poche, à un prix avoisinant les cinquante francs. Il convient néanmoins de remarquer que la traduction des éditions Hexagonal, souvent confuse, est sujette à caution, et que ces romans se trouvent difficilement ailleurs que dans les points de vente spécialisés.

Entre stratégie marketing et approfondissement d'un jeu, les romans directement issus des jeux de rôle, à travers TSR et les éditions Fleuve Noir, ont pu intégrer le circuit des librairies. Il n'en est pas allé de même pour d'autres maisons d'éditions à propos desquelles nous verrons comment elles ont changé de stratégie.

Mais d'abord, intéressons-nous à l'innovation, à ce jour, la plus spectaculaire apportée par le jeu de rôle dans le milieu de l'édition, jusqu'à constituer en soi une sorte de révolution dans la littérature pour la jeunesse des années 80 : les livres interactifs.

## II- L'AVENEMENT DU LIVRE INTERACTIF

### a) Les inventeurs du genre

Les inventeurs du livre interactif s'appellent Steve Jackson\* et Ian Livingstone. Ils ne sont pas américains mais anglais. Cependant, ils partagent avec Gigax et Arneson, les pères du jeu de rôle, une passion pour les wargames qui les conduit à créer leur propre société de jeux, 'Games Workshop', et à lancer 'White Dwarf', une revue spécialisée dans les wargames.

Du wargame au jeu de rôle, il n'y a qu'un pas et c'est tout naturellement que Jackson va devenir maître de jeu et propriétaire de la plus grande boutique spécialisée à Londres.

La grande idée de Jackson est de simplifier les mécanismes du jeu de rôle de sorte qu'un joueur puisse, s'il le désire, vivre une aventure seul, sans dépendre d'un meneur de jeu ou d'autres joueurs et en étant libre de l'interrompre et de la reprendre comme il en a envie.

Il faut en effet avoir à l'esprit que le jeu de rôle est un loisir exigeant en temps et en organisation. Quand, par exemple, les joueurs doivent se quitter alors que la partie n'est pas arrivée à son terme, il faut convenir d'un autre rendez-vous et bloquer à l'avance quatre à huit heures supplémentaires.

Jackson va alors imaginer un récit où, se substituant au meneur de jeu, un narrateur s'adresserait directement à un lecteur lui-même héros de l'histoire. Pour ce faire, il met au point un système de paragraphes numérotés et juxtaposés dans le désordre. Un système de renvois permet au héros-lecteur de choisir entre plusieurs actions puis de se reporter au numéro de paragraphe correspondant à son choix.

---

\* ne pas confondre avec l'éditeur américain de jeux de rôle

Par ailleurs, Jackson réutilise, en les simplifiant à l'extrême, les grands principes du jeu de rôle. Il propose une ébauche de création de personnages avec un tout petit nombre de caractéristiques, déterminées à l'aide de dés et principalement utile à la résolution des combats. De même, comme dans un jeu de rôle, le héros-lecteur rencontre, en chemin, des situations et des personnages dont il doit cerner la nature et la dangerosité potentielle avant de décider comment agir.

Le livre interactif, en lui-même, n'est pas du jeu de rôle car la notion de roleplay est inexistante. Tout est écrit à l'avance et le lecteur ne peut pas imaginer d'alternatives aux choix qui lui sont proposés. Il ne peut, en particulier, apporter sa touche personnelle de créativité à un personnage, si l'on peut dire, déjà prêt à consommer.

Néanmoins, les rôlistes admettent volontiers que ces livres sont une très bonne introduction aux principes du jeu de rôle. Le lecteur s'identifie à son personnage, émet des hypothèses sur la suite des événements. Il sait qu'à tout moment, s'il n'y prend garde, ses points de vie peuvent tomber à zéro, marquant la fin du héros et de l'histoire. Autrement dit, il lit avec le sentiment que l'issue du récit dépend de lui, ce qui constitue, en soi, un début de roleplay.

Par un curieux hasard, le livre interactif tient en Raymond Queneau un ancêtre prestigieux. En effet, Queneau publie en 1967 un court texte, intitulé 'Un conte à votre façon', qui fonctionne exactement avec les mêmes principes. Publié dans le cadre des travaux de l'Oulipo, on peut donc, sans rire, parler d'un plagiat par anticipation du livre interactif par le créateur de 'cent mille milliards de poèmes'.

#### b) Le succès du livre interactif

Les premiers livres interactifs sont publiés en Angleterre par Penguin en 1982\* et les droits de traductions acquis l'année d'après par Gallimard. En Novembre 1983, le premier titre de la série 'Un livre dont vous êtes le héros' sort en France dans la collection de poche Folio

---

\* TSR a aussi lancé une collection de livres interactifs : 'Les quêtes sans fin' de Donjons et Dragons. Publiés en France par les éditions Solar en même temps que les 'Livres dont vous êtes le héros', ces livres, beaucoup moins attractifs, ont été assez vite oubliés.

Junior. Avec en couverture un dragon jaillissant d'une boule de cristal comme pour répondre à l'appel d'un vieux mage, 'Le sorcier de la montagne de feu' est tiré à 15 000 exemplaires. Deux mois plus tard, ce premier tirage est épuisé.

Sans effort de publicité particulier, par le simple effet du bouche à oreille, les titres de la collection 'Un livre dont vous êtes le héros' vont atteindre les deux millions d'exemplaires vendus en 1986. Quinze avant la déferlante Harry Potter, on parle déjà à leur sujet de phénomène de société. Dans les deux cas, on met en exergue le caractère inattendu du succès de ces livres, dont le moindre mérite n'est pas de donner le goût de la lecture aux enfants.

Sur la centaine de titres publiée dans la collection Folio Junior, beaucoup méritent les mêmes critiques que celles émises à l'encontre de Donjons et Dragons : des univers sommaires et irréalistes, des personnages réduits à l'état d'esquisse, des intrigues qui ne se définissent que par l'action et dont, une fois passé le plaisir de la découverte, on se lasse assez vite.

Les livres dont vous êtes le héros ont, en revanche, pour eux, outre l'interactivité, de faire entrer par l'imagination enfants et adolescents dans la peau d'un jeune homme au fil d'un récit qui s'apparente à un rite de passage à l'état adulte. A l'image d'un Harry Potter, ces jeunes doivent, le temps de leur lecture, apprendre à faire bon usage de la force et des pouvoirs qui leurs sont confiés. En outre la présentation alléchante de ces livres, avec ces monstres et ces guerriers hauts en couleurs, tranche avec les visuels de couverture habituellement destinés aux jeunes de l'époque.

Enfin certains ouvrages sortent réellement du lot. Dans le cycle 'La quête du Graal', de JH Brennan, le narrateur n'est autre qu'un Merlin l'enchanteur plein de verve qui jette un sortilège au lecteur afin de faire voyager son esprit jusqu'à son époque et d'en faire son apprenti. 'Le Manoir de l'Enfer', de Steve Jackson, reprend quant à lui avec efficacité les atmosphères des films d'horreur. Ici, la peur devient une caractéristique chiffrée et, à chaque traumatisme vécu, des points de peur sont retirés, si bien qu'une fois ce chiffre tombé à zéro, le héros « meurt de peur ». Quant au 'Marais aux Scorpions', il propose purement et simplement au lecteur de choisir entre servir la cause du bon sorcier Gayolard, du sinistre Stratagus ou du mystérieux Pompatarte.

En tout état de cause, le succès de Gallimard incite les éditeurs concurrents, parmi lesquels Magnard, Hachette, Albin Michel et Presses Pocket, à lancer, l'un après l'autre, leur propre collection de livres interactifs. C'est ainsi qu'en 1991, la bibliothèque municipale de Coulommiers ne recense pas moins de dix-huit collections consacrées au genre, dont sept confiées à des auteurs français.

Cette réussite totale semble être une aubaine pour le jeu de rôle, d'autant que Gallimard franchit le pas et publie en 1985 'L'œil noir', un jeu de rôle médiéval fantastique allemand, le premier « jeu dont vous êtes le héros »\*.

Présentés à l'identique des livres dont vous êtes le héros, les livrets de règles et de background sont vendus à l'intérieur de boîtes contenant également les dés, les figurines et les plans nécessaires à la partie. Les scénarios sont vendus séparément, toujours sous la forme de livre de poche bien connus des jeunes lecteurs. L'œil noir, sans briller par son originalité, est un bon jeu d'initiation pour les débutants dans un univers peuplé de guerriers et de monstres pareil à ceux qu'ont déjà plébiscité les jeunes lecteurs..

En 1986, Gallimard va jusqu'à publier un livre sur le jeu de rôle, dont le marché est en pleine croissance. Le livre interactif joue alors à plein son rôle de locomotive, incitant de nombreux lecteurs à s'initier aux joies du roleplay. Mais la vague va cependant progressivement retomber et les ventes du livre interactif s'essouffler à partir de la fin des années quatre vingt.

### c) Le déclin du livre interactif

D'abord, la collection 'un livre dont vous êtes le héros' peine à se renouveler. L'interactivité n'a pas évolué et n'offre plus l'attrait de la nouveauté. Ensuite les collections concurrentes n'emportent globalement pas l'adhésion des jeunes lecteurs, laissant à Gallimard la première place du marché.

Pourtant, les collections françaises tentent d'approfondir le concept en proposant des décors et des personnages à la fois plus fouillés et plus réalistes. Citons aux éditions Hachette

---

\*Historiquement, Robert Laffont est le premier éditeur Français traditionnel à avoir publié un jeu de rôle, français qui plus est : 'Empire Galactique, paru en 1984.

‘La saga du prêtre Jean’, émaillée de données historiques auxquelles s’ajoutent, dans certains volumes, une bibliographie, et aux éditions Magnard les séries ‘c’est toi le détective’ et ‘c’est toi l’aventurier’, situées dans des villes et décors existant réellement et faisant l’objet, en fin d’ouvrage, d’un questionnaire permettant au lecteur de tester ses connaissances.

Dans une thèse consacrée au sujet, Pierre Bruno avance que cet effort s’avère infructueux parce que destiné avant tout à convaincre les parents de la respectabilité du livre interactif sans bien cerner les attentes des jeunes lecteurs pour qui le plaisir du jeu prédomine.

Avec le déclin du livre interactif, le jeu de rôle n’a pas d’avenir chez Gallimard. Il a pourtant en sa faveur d’offrir une interactivité beaucoup plus riche, mais cet atout se retourne contre lui d’un point de vue économique. En effet, il est impossible d’en vendre autant qu’un livre interactif car seul un rôliste désirant assumer la fonction de meneur de jeu peut à coup sûr l’acheter. Un simple joueur n’a besoin de lire ni les règles, ni le background, il lui suffit de prendre note de la synthèse que lui en fait le meneur de jeu.

Or, il n’y a en définitive qu’un nombre limité de personnes prêtes à faire ce lourd travail de synthèse, auquel s’ajoute celui de préparation du scénario. On évaluait en 1995 à 50 000 le nombre de rôlistes achetant régulièrement des jeux de rôle. En résumé, ce secteur n’est pas une activité rentable pour Gallimard qui abandonne ce créneau après le lancement infructueux en 1989 d’un deuxième jeu appelé ‘Dragon Warriors’.

#### d) Le livre interactif aujourd’hui

Aujourd’hui les collections de livres interactif pour adolescents ont presque toutes disparues. Seuls les livres dont vous êtes le héros ont modestement survécu et sont condamnés à long terme face à la concurrence des jeux sur ordinateurs qui obéissent au même principe, mais en beaucoup plus attractif, grâce au multimédia, et se perfectionnant toujours d’avantage.

Au-delà de l’effet de mode, parce qu’il reste un procédé attrayant pour prendre goût à la lecture, le livre interactif continue néanmoins de vivre sous des formes différentes, adaptées à de plus jeunes lecteurs. Ainsi les éditions Hachettes lancent en 1997 la collection Quasar, proposant des aventures similaires à celles des livres dont vous êtes le héros, mais destinée à

des lecteurs âgés entre huit et dix ans. Mentionnons également les albums interactifs des éditions Gründ où l'illustrateur joue un rôle aussi important que l'auteur du texte.

Le livre interactif aura été déterminant pour la croissance du jeu de rôle : on passe d'une estimation de 40 000 joueurs en 1983 à au moins 200 000 en 1990, tandis que les associations de jeux de simulations sont multipliés par cinq durant la même période. En même temps, le livre interactif pointe les limites structurelles à l'expansion économique du jeu de rôle, un marché que délaissent rapidement Gallimard et les éditeurs littéraires traditionnels.

Ce sont, au contraire, des éditeurs de jeu de rôle français qui vont progressivement, sans se détourner du jeu, diversifier leur activité et se rapprocher de la littérature jusqu'à effectuer un vrai travail d'éditeur traditionnel et révéler de nouveaux jeunes écrivains

### III- ISSUS DU JEU DE ROLE, DE NOUVEAUX EDITEURS ET ECRIVAINS FRANCAIS

#### a) Les éditeurs s'inspirent du succès de LanceDragon

Rappelons d'abord que les éditeurs français veulent, dans un premier temps, s'inspirer du succès des collections de l'américain TSR LanceDragon et Les Royaumes Oubliés, traduites en France par Fleuve Noir.

Multisim crée en 1995 les éditions Mnémos, dont les premiers romans s'appuient sur les univers des jeux 'Guildes' et 'Néphilim' tandis que Halloween Concept crée les éditions khom-eïdon, avec des romans inspirés notamment des jeux 'Scales', 'Polaris' et 'Nightprowler'. Les deux éditeurs mettent sur le marché des collections à prix modérés constituées d'œuvres publiées en plusieurs tomes. Les romans de khom-eïdon sont disponibles en moyen format et dotés de couverture jouant sur des contrastes entre un fond sombre et des illustrations aux couleurs agressives tandis que Mnémos opte pour un format de poche et une présentation plus chatoyante.

Ces deux initiatives ont contre elles de voir le jour à un moment où le marché du jeu de rôle est en crise : entre 1996 et 1998, 40% des magasins spécialisés ferment ou abandonnent

cette activité pour des raisons que nous étudions par ailleurs. Elles ne peuvent plus, par conséquent, s'appuyer sur la clientèle des joueurs fréquentant ces magasins et dépendent plus que prévu du circuit traditionnel des librairies.

#### b) La stratégie payante des éditions Mnémos

Dans ce contexte, contrairement à khom-éidon, Mnémos ne mise pas entièrement sur des romans issus d'univers de jeux : le premier titre qu'il publie est certes écrit par un rôliste, mais il s'agit d'une œuvre originale, un vrai premier roman où l'auteur s'efforce de « prendre le contre-pied (...) de toute la fantasy convenue. ». 'Souffre-jour', de Matthieu Gaborit\* ouvre un 'Cycle des crépusculaires' en trois tomes qui va plaire aux amateurs de fantasy pour l'originalité de son univers.

Pierre Grimbert est le deuxième auteur lancé par Mnémos : 'Six héritiers', premier tome d'un cycle en quatre volumes intitulé 'Le Secret de Ji', paraît en Septembre 1996 et est réimprimé un an plus tard. Grimbert écrit une fantasy beaucoup plus classique et accessible, mais qui plaît tout autant.

C'est un deuxième succès pour le directeur de collection, Stéphane Marsan, qui va dès lors abandonner les romans tirés de jeux de rôles au profit de la promotion de nouveaux jeunes talents parmi lesquels Laurent Kloetzer, auteur de mémoire vagabonde, David Calvo\*\* avec 'Délius, une Chanson d'été' et Fabrice Colin\*\*\* pour son cycle d'Arcadia. Ces deux derniers auteurs, issus du milieu du jeu de rôle, situent ces œuvres dans un dix neuvième siècle teinté de surnaturel où ils font revivre, revu et corrigé par leur imagination, des personnages de l'époque ayant réellement existé. On dit qu'elles appartiennent au genre « steampunk ».

Les auteurs des éditions Mnémos ont en commun un certain goût pour les références érudites et les raffinements de style. Ils n'hésitent pas également à briser la linéarité du récit, voire tenter des expériences formelles comme dans 'Le fils des ténèbres' où Fabrice Colin, intentionnellement, croise entre les pages 308 et 323, deux narrations, l'une imprimée sur les

---

\* auteur du jeu de rôle 'Ecryme'

\*\* David Calvo a travaillé sur le jeu de rôle Nephilim

\*\*\* Fabrice Colin a travaillé en tant que critique de jeux de rôles pour casus belli

pages paires, l'autre sur les pages impaires, causant l'envoi d'un abondant courrier à l'éditeur de lecteurs se plaignant d'un défaut de pagination.

Du fait de leur jeunesse, ils partagent également une relative immaturité qui se manifeste par une prééminence de l'effet de style sur la cohérence du récit avec pour conséquence des fins d'histoires qui ne tiennent souvent pas les promesses du début.

Il n'empêche que Mnémos parvient à trouver un public dans les librairies qui assure sa pérennité économique et l'incite même à sortir une collection grand format nommée 'Icares' à l'intérieur de laquelle, en plus d'inédits français, vont être réédités, revus et corrigés, des titres initialement sortis au format poche ! C'est ainsi que reparaissent en un volume 'Les chroniques des Crépusculaires'<sup>\*</sup> et en deux volumes 'Le Secret de Ji'. Outre ces rééditions, Icares propose, chose nouvelle, des inédits de David Gemmel, auteur anglo-saxon assez renommé. La collection publie de plus une anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy<sup>†</sup> qui, en quatrième de couverture, met en avant le rôle essentiel de Stéphane Marsan, « romancier, journaliste (pour Science Fiction Magazine) et concepteur de jeux de rôles (avec l'équipe Multisim) » en plus d'être directeur de collection.

Il faut effectivement reconnaître à ce jeune éditeur des qualités certaines pour vendre ses auteurs : les illustrations, notamment celles de Florence Magnin, privilégient une atmosphère poétique et colorée ; elles débordent sur une quatrième de couverture elle-même très étudiée avec, en plus du résumé, une citation en gros caractères de l'ouvrage et dans une troisième partie, sur le fond de l'illustration, une présentation dithyrambique de l'auteur par Stéphane Marsan. C'est ainsi qu'il rebaptise Matthieu Gaborit « fils de la lune bleue », et fait de Pierre Grimbert un « barde solaire et enthousiaste ». De plus, il n'hésite pas à faire savoir que 'Les six héritiers' et 'Mémoire Vagabondes' ont été primés, même si c'est du peu connu prix Julia Verlanger, à la manière dont on présente un prix Goncourt, c'est-à-dire avec une bandelette rouge. En résumé, il fait le nécessaire pour que ses livres soit remarqués et cela marche.

Or, Stéphane Marsan quitte en l'an 2000 Mnémos pour créer sa propre maison d'édition, les éditions Bragelonne<sup>\*\*</sup>, emmenant avec lui Fabrice Colin, David Calvo et Matthieu Gaborit

---

<sup>\*</sup> Dans cette nouvelle édition, Matthieu Gaborit n'est plus présenté comme auteur du jeu de rôle Ecryme.

<sup>\*\*</sup> On retrouve la façon de faire de Stéphane Marsan, avec le fameux recours à la bandelette rouge pour présenter la suite de 'Légendes', un ouvrage de l'auteur Anglais David Gemmel.

tandis que Pierre Grimbert se consacre maintenant à la littérature pour la jeunesse. Cette équipe laisse derrière elle un éditeur confronté aujourd'hui à la nécessité de renouveler ses auteurs, mais disposant de fondations relativement solides, jouissant d'une bonne image de marque, bien implanté dans les grandes librairies, et semblant avoir trouvé en Johan Héliot\* un nouvel auteur phare puisque 'La lune seule le sait', son premier roman, a fait, entre autre l'objet d'un papier élogieux de Philippe Curval dans le magazine littéraire.

Mais la réussite la plus significative de Mnémos est peut-être d'avoir offert à Multisim un nouveau jeu de rôle avec 'Agone', directement inspiré des 'Chroniques des Crépusculaires'. Pour la première fois, un rôliste écrit un roman qui devient à son tour un jeu de rôle, le succès de l'œuvre de fiction garantissant qui plus est le succès du jeu puisque Agone est très bien vendu par Multisim\*\*.

#### c) Les initiatives des autres éditeurs de jeux de rôle

C'est cette réussite que veut imiter, après l'échec de khom-eïdon, la société Halloween Concept en créant une nouvelle maison d'édition, Onyx, dont l'objectif est de remettre au goût du jour le concept de livres à épisodes : une histoire est découpée en plusieurs petits volumes d'à peine cent pages, puis chaque partie est vendue à intervalles courts et réguliers, environ un mois, afin de créer un effet de suspense.

Les livres des éditions Onyx, très fins et au format poche, sont vendus au prix de vingt cinq francs, un prix assez bas, sachant qu'une histoire complète en quatre volume reviendra à cent francs, mais qu'en principe ce prix sera étalé sur plusieurs mois, selon le rythme de parution cité plus haut.

Surtout, à l'inverse des livres de khom-éïdon, il n'est plus fait référence au jeu de rôle, marquant la volonté de l'éditeur de vendre ses titres pour leurs qualités propres. Un exemple frappant est la série 'Projet Domination' écrite par Philippe Teissier, auteur du jeu de rôle Polaris et déjà auteur de romans pour khom-eïdon. Bien que 'Projet Domination' reprenne l'univers de ce jeu, l'éditeur n'en fait pas mention, évoquant simplement un univers « à mi-

---

\* Johan Héliot n'a pratiqué qu'occasionnellement le jeu de rôle et se garde d'être le porte-parole des rôlistes, preuve que les éditions Mnémos ne sont plus une vitrine de Multisim

\*\* Rappelons qu'Agone n'est que le troisième jeu français à être traduit en anglais pour les marchés étrangers

l'univers de ce jeu, l'éditeur n'en fait pas mention, évoquant simplement un univers « à mi-chemin entre *Mad Max* et *A la poursuite d'Octobre Rouge* », soit deux succès cinématographiques.

Lancées au mois de Mars 2001, les séries des éditions Onyx ont pour cadre des univers futuristes qui se veulent complémentaires des titres Mnémos, plus orientés vers la fantasy. Il est donc encore trop tôt pour juger de l'avenir d'Onyx.

D'autres éditeurs de jeux de rôles publient aussi de la littérature. Il s'agit des éditions Nestiveqnen, Hexagonal et Oriflam. Mais tandis que ces deux dernières se contentent de traduire des ouvrages Anglo-Saxon, Nestiveqnen pratique une vraie politique d'auteur comparable à Mnémos avec la publication d'anthologies et d'ouvrages francophones de science fiction et de fantasy.

L'activité de Nestiveqnen est intéressante à analyser parce que très diversifiée et en minorité dédiée au jeu de rôle : outre des romans, Nestiveqnen édite depuis un an *Faeries*, une revue spécialisée dans la fantasy. Il s'agit donc d'une maison d'édition plus traditionnelle dans sa philosophie mais ayant le souci de réserver une place au jeu de rôle, que ce soit en faisant paraître le jeu 'Hystoire de Fou' de Denis Gerfaud, dans sa revue avec une rubrique régulière sur le sujet, ou dans ses romans au travers de la publication d'un auteur issu du milieu rôliste comme Nicolas Cluzeau. Surtout, Nestiveqnen, contrairement à Multisim et Halloween Concept, a gardé son nom pour vendre ses jeux.

Il est intéressant de noter enfin l'omniprésence du prolifique écrivain de science fiction Roland C Wagner. Auteur à seulement quarante ans de plus d'une centaine d'ouvrages, il a fourni au moins un texte à chacun des trois éditeurs cités plus haut et a longtemps tenu pour *Casus Belli* une sorte de rubrique littéraire, conseillant aux meneurs de jeu des romans ou essais susceptibles de leurs donner des idées de scénarios et de personnages pour leurs parties ou bien de mieux connaître une période historique couverte par un jeu.

Aujourd'hui, la maison d'édition Mnémos est l'exemple le plus éloquent d'un milieu du jeu de rôle qui se structure et se professionnalise en diversifiant ses activités. C'est ainsi que Mnémos peut aujourd'hui tirer 'Le secret de Ji' à 15 000 exemplaires, chiffre atteint très rarement par un jeu de rôle.

Le bénéfice d'une diversification réussie est double : il permet d'une part de s'ouvrir à un public plus large, autrement dit un marché plus grand, et d'autre part de tirer profit de cette ouverture pour vendre d'avantage de jeux de rôles comme le fait aujourd'hui Multisim avec Agone. Notons également que Nestiveqnen s'apprête à sortir 'Shaïn Tull', un jeu de rôle au format poche qui sera distribué en boutiques non-spécialisés et visera un public de grands débutants : il sera intéressant de voir à quel point ce jeu bénéficiera de l'image de Nestiveqnen en tant qu'éditeur de romans et de la revue Faeries.

Pour finir ce tour d'horizon des liens de plus en plus étroits entre jeux de rôles et création littéraire il convient de souligner l'existence, parmi les auteurs rôlistes, de chefs de files dans les secteurs de la littérature pour la jeunesse et de la bande dessinée. Ces auteurs font la preuve qu'une passion pour le jeu de rôle peut conduire à de vrais succès d'édition

#### IV- LE JEU DE ROLE ET LA BANDE DESSINEE

##### a) Les liens entre rôlistes et dessinateurs

Que ce soit au travers de l'édition de jeux, de romans, de revues spécialisées ou de fanzine, rôlistes et illustreurs ont tissé des liens privilégiés. Le rôle de l'illustrateur est en effet primordial car il permet au lecteur de se faire d'emblée une première idée de l'atmosphère d'un jeu. De plus, la lecture d'un jeu est longue et contraignante : une mise en page aérée et des dessins de qualités peuvent la rendre plus agréable. Enfin, le prix d'un jeu se situe aujourd'hui aux alentours de 250 francs, autrement dit celui d'un beau livre. A ce tarif là, un éditeur doit être en mesure de produire un bel objet, à la fois solide et maniable.

Pour toutes ces raisons, les rôlistes sont donc amenés à collaborer régulièrement avec des illustreurs. Or, dans le cas d'une bande dessinée, il s'avère tout aussi intéressant pour un illustreur de solliciter la coopération d'un meneur de jeu puisque celui aime autant rédiger un scénario qu'improviser des dialogues avec son groupe de joueurs.

Ainsi, à plusieurs reprises, rôlistes et dessinateurs ont mis en commun leurs talents pour donner naissance à des cycles tels que 'Chroniques de la Lune Noire' ou 'De Capes et de Crocs'<sup>\*</sup>, avec pour scénaristes respectifs François Marcella Froideval, ancien joueur du club de la rue d'Ulm ( le plus ancien club de jeux de rôles en France) et Alain Ayrolles, spécialiste du jeu 'L'appel de Cthulhu'.

'De cape et de crocs' mérite une attention particulière car cette bande dessinée humoristique, dont les personnages principaux sont des animaux de fables dans un univers de capes et d'épées, est à l'origine un jeu de rôle, 'Contes et Racontars' crée par Ayrolles pour lui et ses amis.

Le cycle 'Légendes des Contrées oubliées' est plus notable encore, car, avant même Agone, il devient un jeu de rôle en 1995, édité qui plus est par Delcourt, dont le domaine exclusif jusqu'alors était celui de la bande dessinée. Néanmoins cette expérience tourne court et le jeu est abandonné par l'éditeur.

'Légendes des Contrées Oubliées' est dessiné par Thierry Ségur, auteur par ailleurs de nombreuses couvertures pour Casus Belli, et scénarisé par François Chevalier, un de ces rôlistes également doué pour le dessin parmi lesquels figurent, entre autres, Didier Guisérix. C'est dans cette catégorie de rôlistes que l'on trouve la personnalité marquante de Joann Sfar

#### b) Une personnalité marquante : Joann Sfar

Agé de 28 ans, il obtient une première reconnaissance des amateurs de bande dessinées en tant que scénariste pour son travail sur l'album 'La fille du professeur', dessiné par Emmanuel Guibert, qui obtient le prix coup de cœur du festival d'Angoulême. Mais les séries 'Petit Vampire' et 'Les sardines de l'espace'<sup>\*\*</sup>, qu'il écrit et dessine, lui valent une reconnaissance en tant qu'auteur à part entière. Basées sur un humour délirant et un dessin minimaliste mais riches en couleurs et en petits détails, ses albums se distinguent aussi par l'attachement de son auteur à des personnages qu'il promène d'une série à l'autre, même si ce n'est que pour un petit rôle.

---

<sup>\*</sup> parus aux éditions Delcourt

<sup>\*\*</sup> Petit Vampire et Les Sardines de l'espace sont des séries respectivement éditées par Delcourt et Bayard.

Le jeu de rôle est directement à l'origine de la vocation d'auteur de Sfar : « ça m'a donné envie de créer mes propres mondes », dit-il dans une interview accordée à Casus Belli<sup>\*</sup>. Avec la série 'Donjon', projet pour lequel il obtient la collaboration de Lewis Trondheim, il va en quelque sorte rendre hommage à ce milieu dont il est issu, ainsi qu'à JRR Tolkien : « On avait un rêve en commun : réaliser un monde dix fois plus vaste que 'Le Seigneur des Anneaux' ! On s'est dit que ça prendrait une vie, et puis ça nous a vachement encouragé ! ».

C'est ainsi que naît Terra Amata, un monde où les aventuriers sont des canards, des lapins, des pieuvres ou même des dragons végétariens ! Bourré de clins d'œil aux rôlistes, Terra Amata n'est cependant pas une parodie : « on n'est pas là pour se moquer de nos personnages. On essaie au contraire de les rendre le plus crédible possible. L'humour n'exclut pas la cohérence ». On retrouve même dans Donjon une interrogation très sérieuse que Sfar résume ainsi : « que valent les héros et leurs idéaux face au temps ? ». En effet, la série Donjon s'étale sur trois époques à l'intérieur desquelles on retrouve des personnages vieillissants.

Parue en 1998, le premier tome de Donjon connaît un grand succès en France et a déjà été traduit en Espagnol, en Italien et en Allemand. La réussite de Donjon peut d'ailleurs se mesurer à la façon dont une grande surface comme Extrapole participe à l'opération Donjon lancée par Delcourt à grands renfort de PLV, allant jusqu'à déguiser ses propres vendeurs.

Cette réussite permet d'espérer à nouveau un rapprochement entre le milieu du jeu de rôle et celui de la bande dessinée. Ce rapprochement pourrait même s'avérer encore plus fructueux qu'avec celui du livre car un album de fantasy, plus rapide et aisé à lire, se vend plus facilement qu'un roman. En outre, les publics du jeu de rôle et de la bande dessinée sont tous les deux très jeunes. Il semblerait donc bien que la bande dessinée conduirait plus facilement le profane au jeu de rôle que ne le ferait un roman.

C'est pourquoi il faudra être très attentif au succès que remportera 'Donjon', le jeu de rôle, que sortira au mois d'octobre prochain les éditions Delcourt, dont ce sera, six ans après 'Légendes des Contrées Oubliées', la deuxième tentative en la matière. De manière

---

\* voir casus belli nouvelle formule numéro un, pages 28-30. Toutes les citations de Sfar sont tirées de ce numéro.

significative, le jeu, qui s'appellera 'Donjons Clefs en Main', sera pensé en fonction de joueurs débutants.

Si Donjon Clef en Main trouve son public, on peut s'attendre notamment à ce que le projet d'un jeu de rôle Lanfeust, en attente depuis deux ans selon la volonté des auteurs de ne donner leur accord qu'à un projet de qualité, se concrétise peu après. Pour l'heure, notons que la série 'La Caste des Métabarons' a déjà, depuis début 2001, son jeu de rôle, lequel se présente de la façon suivante : un premier épais volume entièrement consacré aux règles et aux aspects techniques du jeu, et un second volume faisant découvrir l'univers de la bande dessinée uniquement, et qui, pour cette raison, est destiné aux lecteurs rôlistes aussi bien que non-rôliste. Il est à noter que ce jeu est l'œuvre d'une entité appelée 'Yéti Entertainment', rachetée par le groupe multimédia des Humanoïdes Associés, mais au sein duquel elle peut agir de manière indépendante.

Avec Joann Sfar, le jeu de rôle tient donc un ambassadeur de poids dont le rayonnement est pour l'instant supérieur à un écrivain comme Matthieu Gaborit. Mais le jeu de rôle compte d'autres auteurs important dans le domaine de la littérature.

## V- LE JEU DE ROLE ET LA LITTERATURE

### a) Après le livre interactif, un nouveau lien entre le jeu de rôle et la jeunesse

Le livre interactif, dont le moindre titre était tiré à 70 000 exemplaires, a été la première rencontre significative entre lecteurs adolescents et auteurs rôlistes à une époque où l'on ne voyait pas de limites au développement du jeu de rôle. Avec les années quatre vingt dix, ce lien s'est distendu au profit des jeux sur ordinateurs.

Beaucoup plus grave, l'image du jeu de rôle s'est considérablement détérioré à la même époque avec plusieurs faits divers impliquant des adolescents amateurs de jeux de rôles et dont la presse nationale et la télévision se firent largement l'écho en rappelant qu'aux Etats-Unis le jeu de rôle était déjà tenu responsable du suicide de plusieurs dizaines d'adolescents.

Depuis, le milieu rôliste s'emploie à corriger cette image désastreuse au travers d'initiatives collectives telles que la création d'une Fédération Française du Jeu de Rôle, mais en littérature jeunesse l'émergence d'écrivains issus du jeu de rôle contribuent, par leurs écrits, à retisser ce lien entre adolescents rôlistes et non-rôlistes. Parmi ces écrivains, les noms de Christian Lehmann et Jean Luc Bizien se détachent le plus nettement, car ils écrivent aussi bien pour la jeunesse que pour un public adulte.

#### b) Une caution intellectuelle du jeu de rôle : Christian Lehmann

Christian Lehmann est connu des joueurs pour avoir fondé en 1986 'Chroniques d'Outre Monde', un magazine consacré au jeu de rôle et aux littératures fantastiques disponible en kiosque jusqu'en 1989. Il connaît un premier succès en 1990 avec un roman noir intitulé 'La Tribu' qui fait l'objet d'une adaptation cinématographique dès l'année suivante. En 1994, sort dans la collection Mouche de l'école des loisirs son premier livre pour enfants, 'Pomme et le magasin des petites filles pas sages'.

En 1996, 'No pasaran, le jeu', toujours édité par l'Ecole des loisirs, lui confère une forte notoriété en tant qu'auteur pour adolescents. Ce roman se vend en France à plus de cent mille exemplaires avant d'être traduit en Grèce, en Allemagne, en Australie, en Espagne et aux Etats-Unis. Il est de plus souvent étudié en classes de collège et de lycée. Depuis, Christian Lehmann continue d'écrire pour les adolescents à l'Ecole des Loisirs. Il évoque aussi sa propre jeunesse dans 'Une éducation à l'anglaise', paru aux éditions de l'Olivier, qui lui vaut un passage à Bouillon de Culture, l'émission hebdomadaire culturelle de Bernard Pivot sur France 2.

C'est donc un écrivain déjà reconnu qui engage l'année dernière sa réputation en publiant 'Tant pis pour le sud', un ouvrage que lui a inspiré l'affaire de Carpentras et qui lui permet de transmettre son expérience du milieu rôliste. Dans ce roman, Céline, une adolescente, cherche à élucider le suicide de son cousin Julien. Les parents de ce dernier rendent sa passion pour le jeu de rôle responsable de sa mort. Les rôlistes de la région sont également soupçonnés d'avoir profané un cimetière juif. Pour en avoir le cœur net, Céline entre en contact avec les amis rôlistes de Julien, découvre l'atmosphère d'une partie de jeu de rôle et finit par tomber amoureuse de Laurent, l'un d'entre eux, qui l'aidera à mettre la main sur les vrais responsables de la mort de Julien.

‘Tant pis pour le sud’, reprend les données principales de l’affaire de la profanation du cimetière juif de Carpentras : la fausse piste de nantis adeptes d’un jeu de rôle macabre, privilégiée par les enquêteurs et encouragée par les politiques locaux jusqu’à la découverte de la vérité. Mais il ne s’arrête pas là et dénonce à mots à peine couverts les agissements des mairies d’extrême droite bafouant la liberté d’expression et le travail des personnels bibliothécaires refusant de se plier à leur volonté.

Christian Lehmann est le défenseur idéal de la cause du jeu de rôle : la limpidité et la précision de son style sautent aux yeux, sa formation de médecin généraliste l’a amené à être en contact avec de nombreux adolescents, il connaît lui-même, pour l’avoir pratiqué, le jeu de rôle et, quand il écrit pour des adolescents, il a pour habitude de trouver ses inspirations dans des sujets d’actualité sur lesquels il est rigoureusement documenté. Il représente ce à quoi peut conduire de meilleur le jeu de rôle : le goût pour l’Histoire et la recherche d’informations, la faculté de les synthétiser et de les transformer en matériaux de fiction, la capacité à s’exprimer avec aisance, le sens de la structuration du récit.

Avec Christian Lehmann, le jeu de rôle tient en quelque sorte une caution intellectuelle de premier plan, la preuve que le jeu de rôle, loin de couper de la réalité, permet au contraire de s’armer pour mieux la décrypter.

### c) Jean-Luc Bizien : instituteur, écrivain et rôliste

La deuxième figure émergente de la littérature jeunesse associée au jeu de rôle se nomme Jean Luc Bizien. Auteur de jeu de rôles dans les années 80, ses créations se démarquaient par un recours à un minimum de règles. Il avoue : « mes jeux de rôle ont été considéré comme trop littéraires ! La plus belle critique que l’on pouvait me faire ! ».

Instituteur depuis 1984, son goût pour la pédagogie et la littérature lui permettent de relancer la collection d’albums interactifs pour les éditions Gründ. Destinés aux enfants de l’école primaire, ces livres leur font vivre de courtes histoires au cours desquels ils doivent réussir des épreuves sous formes de jeux d’observations et de déduction. L’originalité de cette collection réside dans le fait que le souffle de l’aventure est contenu au moins autant dans les dessins que dans des textes travaillés de manière à être clairs et vivants à la fois. Si les

premiers titres de cette collection ont été écrits par des auteurs étrangers et remontent à plus de dix ans, c'est avec des auteurs français qu'elle trouve son second souffle depuis deux ans, avec, en première ligne, Jean Luc Bizien, auteur de plusieurs titres dont notamment 'L'école aux cent farces'. Il profite également de son statut pour faire appel à des illustrateurs tels que Julien Delval, Didier Graffet ou Sandrine Gestin qui ont tous travaillé pour le jeu de rôle.

Le travail de Jean-Luc Bizien fait de cette collection un succès éditorial et lui vaut d'être sollicité par d'autres éditeurs, parmi lesquels Bayard éditions jeunesse qui lui confie la direction de sa collection de romans pour adolescents 'Imaginaires'. Il obtient pour cette collection la signature de son maître littéraire, le très renommé auteur de policier et de science fiction Serge Brussolo, et signe lui-même la trilogie du Dragon qui lui vaut une reconnaissance en tant qu'auteur de fantasy pour la jeunesse.

Alors que Christian Lehmann écrit des romans ancrés dans la réalité contemporaine, les projets d'écriture de Jean-Luc Bizien restent très liés à la littérature de genre : la fantasy et les thrillers historiques sont ses domaines de prédilection. En cela, les deux auteurs s'avèrent complémentaires car ils ont en commun d'avoir exercé deux métiers leur permettant aujourd'hui de faire autorité en tant qu'observateurs de la jeunesse et de leurs interrogations face au monde auquel ils sont confrontés.

A cet égard on peut, en guise de synthèse, affirmer que tous deux, chacun à leur manière invitent les adolescents à découvrir la lecture à la fois en tant que moyen d'évasion et en tant qu'instrument permettant le développement de l'esprit critique. Pour cette raison, ils représentent le jeu de rôle dans son expression la plus aboutie.

## CONCLUSION

Nous avons vu que le jeu de rôle était bel et bien un livre contenant des informations de plusieurs types et qui, pour cette raison implique une lecture active et un bon esprit de synthèse. Ces livres ont d'ailleurs globalement évolué pour faire la part belle à la description d'univers au détriment des règles. Ces univers empruntent de plus en plus aux sciences humaines par souci de réalisme et de cohérence.

Concernant l'aspect fabrication, les jeux de rôles ont l'aspect extérieur et la gamme de prix d'un beau livre tandis que la présentation intérieure obéit à une logique de manuel scolaire afin de faciliter l'apprentissage des contenus.

Cependant, les jeux de rôles sont méconnus d'une très grande majorité de lecteur car ils ont une mauvaise réputation en grande partie injustifiée et ne sont pratiqués que par une faible minorité de personnes. Ils ne sont donc que très rarement présents en librairie et ne se trouvent pratiquement que dans les magasins de jeux de simulation dont l'activité est à rapprocher de celle d'une librairie spécialisée.

Les jeux de rôles n'intéressent pas non plus les éditeurs traditionnels. D'anciens joueurs se chargent alors eux-mêmes de créer des maisons d'éditions. Avec la crise du marché du jeu de rôle qui intervient au milieu des années quatre vingt dix, quand ce loisir est impliqué dans une série de faits divers, ces éditeurs sont dans l'obligation de se professionnaliser et de diversifier leurs activités afin de toucher un plus large public : une des solutions consiste à éditer des livres, ce que Multisim a réussi à faire avec le plus de succès avec la création de Mnémos, une filiale qui a su pérenniser son activité, s'affranchir d'une étiquette d'éditeur lié au jeu de rôle et même garantir à Multisim un succès éditorial avec l'adaptation en jeu de rôle du 'Cycle des crépusculaires', de Matthieu Gaborit.

En compagnie de Matthieu Gaborit, d'autres jeunes auteurs (ils ont tous pratiquement tous entre 25 et 30 ans) issus du jeu de rôle commencent à faire entendre des voix qui manque pour l'heure de maturité mais mérite qu'on suive leur évolution. D'autres auteurs, plus âgés et donc déjà plus murs, expriment leurs talents dans la littérature pour la jeunesse : il s'agit de Christian Lehmann (43 ans) et de Jean-Luc Bizien (38 ans).

Mais le jeu de rôle entretient des liens encore plus solides avec la bande dessinée où les genres privilégiés du jeu de rôle (la fantasy, le fantastique, la science fiction) bénéficient d'une plus grande audience. La sortie à l'automne prochain de 'Donjon clef en main', l'adaptation de la série 'Donjon' scénarisée par Sfar, un ardent rôliste, pourrait constituer un événement pour le jeu de rôle puisqu'elle sera sortie par Delcourt, l'éditeur de bande dessinée qui a déjà fait de gros efforts de promotion pour lancer les derniers albums de la série.

En allant au devant du livre, le jeu de rôle a donc permis la reconnaissance du talent de certains rôlistes alors qu'il n'est plus vraiment possible d'associer le nom d'un auteur à un jeu dont le processus de création est dorénavant collectif.

La raréfaction du nombre de pratiquants met néanmoins le jeu de rôle en face du problème de sa survie. Pour assurer un lien entre les joueurs, Internet s'avère en l'occurrence un lien précieux alors qu'il faut également mentionner le travail des revues spécialisées et du réseau associatif. Aujourd'hui, après avoir été au centre des polémiques, le jeu de rôle ne fait au moins plus parler de lui et les signes d'une légère reprise économique (réouverture de magasins, éditions de nouveaux jeux, audience croissante des écrivains rôlistes) ont commencé à se faire sentir.

L'avenir du jeu reste incertain, ce qui soulève la question de la préservation de son patrimoine. Alors qu'il a donné à la littérature pour la jeunesse le concept du livre interactif, le jeu de rôle est totalement absent des bibliothèques. Il est cependant présent dans un certain nombre de ludothèques, ce qui est somme toute logique puisque la finalité du jeu de rôle reste ludique et que les ludothèques peuvent plus facilement offrir un local pour la pratique de ce loisir.

Depuis ces débuts, près de mille jeux ont été édités dans le monde : il n'est pas encore question pour les rôlistes de reconstituer ce patrimoine encore jeune et de lui offrir un lieu pour sa conservation. Le plus important reste d'entretenir le vivier de joueurs et d'assurer le renouvellement des générations. Dans ce contexte, les succès d'écrivains comme Christian Lehmann et Joann Sfar, qui revendiquent leur attachement à ce loisir, peuvent améliorer l'image du jeu de rôle et lui conférer un statut de livre à part entière qu'il n'a pas encore auprès de l'immense majorité des lecteurs.

## BIBLIOGRAPHIE

### Ouvrages de référence

- Guiserix, Didier. - Le livre des jeux de rôle.- Borneman, 1997.  
Matelly, Jean-Hugues. – Jeu de rôle : crimes ? suicides ? sectes ? – Presses du midi, 1997.  
Sagot, Gildas. – Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes le héros. – Gallimard, 1986.  
Tremel, Laurent.- Jeux de rôles, jeux vidéos, multimédia.- puf, 2001

### Articles

- Dossier « De Casus Belli à DXP ». – In : DXP n° 1  
Dossier « L'état du jeu de rôle en France ». – In : DXP n° 1  
Interview Arleston : « Lanfeust RPG en 2002 ». – In : DXP n°1  
Dossier « Femme de joueur : enfer ou paradis ? ». – In : DXP n°2  
Dossier « JDR : 2,5 MF pour une fédération ». – In : DXP n°2
- Dossier « Dragonlance 5th Age, fin et renouveau d'une saga. – In : Casus Belli n°120  
Dossier « Les jeux vidéos sont-ils l'avenir du jeu de rôle ? ». –In : Casus Belli n°120  
Dossier « Les jeux faits maison ». – In Casus Belli n°119  
Dossier « Rôliste, quelle est ta tribu ? ». – In : Casus Belli n°118  
Dossier « La vie d'un jeu, du prototype à la vitrine. » – In Casus Belli n°117
- Dossier « Donjons et Dragons, entre cinéma, jeu et littérature ». – In : Science Fiction Magazine n°14
- Interview Joann Sfar. – In: Casus Belli n°1 (nouvelle formule)  
Dossier « Donjons et Dragons dévoilé ». – In : Casus Belli n°4 (idem)  
Interview Fédération Française de Jeu de Rôle. – In : Casus Belli n°6 (idem)  
Présentation 'Donjon clef en main. – In : Casus Belli n°8 (idem)  
Interview Johan Heliot. – In Casus Belli n°8 (idem)

### Littérature grise

- Marchand, Pierre. – Le dossier dont vous êtes le héros. – dossier interne aux éditions Gallimard Jeunesse (disponible dans la bibliothèque de l'association 'La joie par les livres' 8, rue Saint Bon, 75001 Paris).

### Sources bibliographiques Internet

- Interview Alain Ayrolles sur le site de la revue Casus Belli : [www.casusbelli.com](http://www.casusbelli.com)  
Biographie de l'écrivain Christian Lehmann sur son site : [www.christianlehmann.fr.fm](http://www.christianlehmann.fr.fm)  
Présentation de l'écrivain Jean-Luc Bizien sur le site de la commission culturelle du conseil général des jeunes : [www.cgdesjeunes.cg33.fr](http://www.cgdesjeunes.cg33.fr)  
Site de la fédération française de jeu de rôle : [www.ffjdr.org](http://www.ffjdr.org)

## **Annexe un : extrait de 'Tant pis pour le sud', de Christian Lehmann**

- Est-ce que l'un d'entre vous sait lire le chinois ? murmura Patricia Cornwell en passant la main sur les lourdes chaînes qui fixaient au sol l'énorme caisse en bois exotique qu'ils venaient de découvrir à l'arrière de l'entrepôt.
- Je sais dire Canard Laqué, et Potage Pékinois Piquant, dit Pendjab Morningdust d'un ton faussement naïf
- Tu commences à nous fatiguer avec tes conneries, l'interrompit Tony Cafiosi. Nous avons déjà violé ce soir deux ou trois lois de l'Etat de New York, et je te rappelle que je suis libéré sur parole. Si ça ne tenait qu'à moi, je retournerais au trafic d'alcool, c'est moins dangereux que de travailler pour l'université d'Arkham.
- Vous payez votre dette à la société, Anthony, c'est tout à votre honneur, renchérit le Pr Armitage
- J'inspecte la caisse, dit Pendjab Morningdust.
- Lance deux dés à six faces, commanda le gardien des Arcanes.
- 46, annonça Pendjab morningdust. J'ai 68 en trouver objet cache, si c'est ce que tu churches...
- Non, non ... murmura le Gardien des Arcanes en compulsant ses notes derrière un paravent orné d'un monstre glaireux et tentaculaire à souhait.
- Merdeş gémit Tony Cafiosi en essuyant la crosse moite de son luger sur sa cuisse. Tu as dû déclencher un mécanisme caché...
- Eh, le parano, répondit Laurent, on est dans *L'appel de Cthulhu*, pas dans *Donjons et Dragons*...
- Je peux avoir un peu de silence, s'il vous plaît ? demanda le Gardien des Arcanes d'un ton agacé. Morningdust, tu approches ta torche de la caisse pour mieux déchiffrer les caractères orientaux gravés dans le bois. Tu n'arrives pas à les lire, bien entendu, mais tu remarques une étiquette arrachée sous une des lames de fer qui sanglent la caisse. Que fais-tu ?
- Je la retire pour mieux la voir...
- Il y a marqué « Chandler Entreprises, Dhangai »...
- Chandler, répéta Morningdust d'un air Sombre... Sortons d'ici immédiatement. Il faut absolument la pierre de Mnar(...)
- Mais comment ? Les vigiles doivent être revenus à leurs postes maintenant...

- Une volute de fumée bleuâtre s'échappe de la caisse entrouverte, sussurra le Gardien des Arcanes
- Mulder, Scully, au secours... gémit Laurent. Mais Pascal lui fit signe de se taire
- Déconne pas, c'est pas le moment. Bon, moi j'arme mon fusil à pompe Mosberg et je m'éloigne de quelques pas tout en gardant la caisse en joue
- Tout un côté de la caisse explose dans un jaillissement de métal et d'échardes de bois...
- Santa Madonna ! hurla Tony Cafiosi en se signant d'une main tandis que de l'autre il ouvrait le feu sur l'abomination cauchemardesque qui se déployait devant eux
- Un tentacule se déroule lascivement, cherchant une première victime, continua le Gardien des Arcanes. Lancez les dés pour voir si votre Santé mentale résiste à cette vision monstrueuse, et passez-moi le coca. Ca va être l'heure de la pizza, je crois, j'ai une petite faim.
- Noooooon ! crièrent en chœur les quatre joueurs, mais Yannick Cellier, riant de sa bonne blague, avait déjà repoussé sa chaise et se dirigeait vers la cuisine.

Cet extrait du roman de Christian Lehmann nous décrit une phase de jeu importante d'une partie. On constate néanmoins que, même aux moments les plus cruciaux, l'atmosphère reste décontractée et conviviale. Dans cet extrait, à l'exception de la personne jouant Patricia Cornwell, les joueurs se connaissent bien et s'apprécient.

On note que le Gardien des Arcanes, ou maître du jeu, ne fait lancer les dés qu'à deux reprises afin de privilégier la fluidité d'une partie où les joueurs incarnent avec efficacité leur personnage sans pour autant se prendre au sérieux.

Nous sommes donc en présence d'une partie réussie. Cependant, un peu plus tard, un des joueurs présents autour de la table décrira une partie qui tourne mal par la faute de deux joueurs venus exprès saboter le jeu.

'Tant pis pour le sud' expose ainsi avec honnêteté les qualités du jeu de rôle, support d'imagination et de convivialité, sans oublier de souligner que le jeu de rôle est un loisir qui dépend beaucoup de la personnalité des joueurs, ce qui en fait à la fois sa force et sa richesse, mais aussi sa faiblesse, car en tant que loisir ne reposant pas sur un système de règles rigide, il n'est que ce que les joueurs en font.

## **Annexe deux : comparaison des couvertures et quatrièmes de couverture de deux livres ayant pour sujet le jeu de rôle**

Le premier livre ayant pour sujet le jeu de rôle est écrit en 1986 par un rôliste, Gildas Sagot, pour le compte de Gallimard dont la collection 'Le livre dont vous êtes le héros' est à l'époque un immense succès. C'est une période où le jeu de rôle semble promis à un bel avenir et cela se voit à la couverture et au résumé au dos du livre. En effet que voyons-nous ? Sur la couverture, un guerrier encapuchonné dressé sur son cheval, les yeux rouges, la barbe blanche, armé d'une épée gigantesque, le tout sur fond de ciel de tempête. Quand au texte introductif, voici quelques extraits : « Depuis quelques années, gobelins, orques, redoutables guerriers et sorcières maléfiques ont commencé à envahir la France (...) des étranges dés cahotent et roulent sous les directives de sévères meneurs de jeu (...) Ordinateurs, journaux, livres n'ont pas résisté à ce phénomène d'un nouveau genre » Et l'auteur d'évoquer des dizaines de milliers de joueurs s'adonnant à cette nouvelle forme de jeu.

Inutile de dire que dix ans plus tard, sous la plume de Didier Guisérix, le ton est nettement moins conquérant. Il s'agit de réhabiliter le jeu de rôle en tant que loisir socialement acceptable alors qu'il a été impliqué dans plusieurs faits divers et que l'opinion publique est contre lui.

Sur la couverture du livre, on ne voit plus que des figurines amusantes, à peine plus grandes que les dés, disposées sur un plateau de jeu coloré. Plus question de présenter un guerrier sanguinaire ! Quant à la présentation du jeu de rôle au dos, en voici quelques lignes : « Jeux de rôles : jeux de société dans lesquels les joueurs interprètent des personnages entraînés à vivre une aventure imaginaire construite autour d'un scénario. Mariage de l'art du conteur et du plaisir ludique, les jeux de rôles n'auront plus de secret pour vous(...) Illustré avec humour, cet ouvrage pratique et documenté constitue une mine d'information pour simples curieux, débutants, mordus et même universitaires ou éducateurs. »