

**Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

**Coralie David**

**LE JEU DE RÔLE SUR TABLE,  
UNE FORME INTERCRÉATIVE DE CONTE  
RÉINVENTÉ PAR LE LUDIQUE?**

RÉSUMÉ. 1974 vit l'avènement du premier jeu de rôle sur table (JdR), *Dungeons & Dragons*, qu'il est possible de considérer comme une résurgence, sous une forme ludique et systématisée, du conte oral. Dans ces jeux, les participants imaginent ensemble un univers de fiction dans un espace mental partagé généré par leur dialogue oral. Ainsi, les joueurs de JdR peuvent-ils être considérés comme des conteurs? Cet article présente ce qu'est une partie de JdR, en tant qu'expérience collective de la création de la fiction par le langage oral. Ensuite, il identifie les mécanismes qui organisent les parties de JdR et montre qu'ils sont des outils narratifs et démiurgiques. Enfin, il explique qu'avec l'intercréativité, c'est un rapport dionysiaque à la littérature annihilé par l'industrialisation qui ressurgit par le jeu.

MOTS-CLÉS: Intercréativité, Jeu de rôle, Conte oral, Fiction, Narration.

En dépit du «sacre de l'écrivain»<sup>1</sup> que l'on observe depuis le début du XIX<sup>e</sup> siècle, un texte ne peut pas fonctionner sans lecteur, ainsi que le remarque Umberto Eco<sup>2</sup>, entre autres. Ce dernier pointe le fait qu'un récepteur est nécessaire pour l'actualiser et relève l'aspect ludique de cet acte de lecture, notamment via les promenades inférentielles. Dans le même ordre d'idées, Wolfgang Iser montre que «la lecture ne devient un plaisir que si la créativité

---

<sup>1</sup> P. Bénichou, *Le Sacre de l'écrivain (1750-1830): essai sur l'avènement d'un pouvoir spirituel laïque dans la France moderne*, Gallimard, Paris 1996.

<sup>2</sup> U. Eco, *Lector in fabula*, M. Bouhazer, avec la traduction de, Le Livre de Poche, Paris 1979.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

entre en jeu, que si le texte nous offre une chance de mettre nos aptitudes à l'épreuve»<sup>3</sup>. Ces travaux sur la réception réduisent par conséquent la distance supposée entre auteur et lecteur, et réhabilitent en quelque sorte l'existence d'une activité créative de la part du second, ainsi qu'un échange implicite qui lie les deux parties et relève du domaine ludique, ce qui sera largement mis en exergue par Michel Picard<sup>4</sup>.

Du côté des *games studies*, si l'aspect narratif du jeu a longtemps été un *casus belli* dans le domaine de la recherche vidéoludique<sup>5</sup>, il semblerait aujourd'hui que la narrativité propre à certaines formes ludiques soit en train de créer et d'étendre ses propres codes (Marie-Laure Ryan<sup>6</sup>, Nick Montfort<sup>7</sup>) pour les voir déborder les cadres des jeux afin d'investir ceux de la communication

---

<sup>3</sup> W. Iser, *L'Acte de lecture, théorie de l'effet esthétique*, E. Sznycer, avec la traduction de, Éditions Mardaga, Bruxelles 1995, p. 199.

<sup>4</sup> M. Picard, *La Lecture comme jeu*, Les Éditions de Minuit, Paris 1986.

<sup>5</sup> À ce sujet, consulter: J. Simmons, *Narrative, Games, and Theory*, "Games Studies, the International Journal of Computer Game Research", VII, 1, 2007, (<http://gamestudies/0701/articles/simons>, consulté le 12 septembre 2016).

<sup>6</sup> M.-L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2003.

<sup>7</sup> N. Montfort, *Twisty Little Passages, an Approach of Interactive Fiction*, MIT Press, Cambridge 2005.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

ou du *marketing* à grande échelle (Frank Rose<sup>8</sup>). Mais peu avant l'essor de l'informatique et des jeux vidéo, il est une forme de jeu de société, le jeu de rôle sur table (désormais JdR), qui peut être rapproché par bien des aspects d'une forme de création collective narrative orale.

1974 voit l'avènement du premier JdR, *Dungeons & Dragons*<sup>9</sup>, qu'il est possible de considérer comme une résurgence, sous une forme détournée, ludique et systématisée, du conte oral. En 1991, le célèbre JdR *Vampire: the Masquerade*<sup>10</sup> revendique cet héritage du conte oral, et notamment sa dimension interactive. Ancêtres des jeux vidéo du même genre<sup>11</sup>, comme *World of Warcraft*<sup>12</sup>, les JdR font partie des racines de ce que l'on appelle la culture *geek*<sup>13</sup> et comptent des milliers de joueurs<sup>14</sup> à travers le monde.

---

<sup>8</sup> F. Rose, *Buzz*, A. Monvoisin, avec la traduction de, Sonatine Éditions, Paris 2011.

<sup>9</sup> D. Arneson, G. Gygax, *Dungeons & Dragons*, TSR, Lake Geneva 1974.

<sup>10</sup> M. Rein-Hagen *et al.*, *Vampire: the Masquerade*, White Wolf, Stone Mountain 1991.

<sup>11</sup> RPG ou MMORPG, signifiant respectivement *Role Playing Game* et *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*.

<sup>12</sup> A. Adham, C. Metzen, R. Pardo, *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, Irvine 2004.

<sup>13</sup> D. Peyron, *Culture Geek*, Fyp Éditions, Limoges 2013.

<sup>14</sup> En 2015, la plus grande convention de JdR aux États-Unis, la GenCon, a accueilli plus de 61 000 visiteurs uniques. [www.gencon.com/press/2015postshow](http://www.gencon.com/press/2015postshow), consulté le 12 septembre 2016.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

Le JdR est un jeu où les participants imaginent ensemble un univers de fiction dans un espace mental partagé généré par leur dialogue oral. Le système de jeu vient les soutenir dans ce processus intercréatif en structurant leur total pouvoir créateur et décisionnel sur les éléments diégétiques, pouvoir qui rend cet univers absolument interactif, immersif et accueillant pour toutes les narrations qu'ils y développeront collectivement. Ce jeu met en place des dispositifs ludiques qui *obligent* les joueurs à co-générer un matériau fictionnel démiurgique et narratif, et ce uniquement par le langage verbal et oral. C'est pour cette raison que nous parlons d'un média intercréatif: les joueurs intègrent certains éléments déjà connus et en créent de nouveaux, qu'ils réagencent pour créer une nouvelle unité narrative. Pour la définir, l'intercréativité permet de *co-crée*r une fiction au lieu de limiter les choix des récepteurs au simple fait de *réagir* à un contenu qui leur est proposé. En cela, le JdR peut être considéré comme une forme de conte collectif intercréé par les joueurs, un conte qui ne prendrait pas la forme d'un discours mais bien d'une conversation entre plusieurs conteurs, un conte dont l'élaboration est polyphonique. Toutefois, cette conversation s'organise selon ce qui est nommé le système de jeu, à savoir l'ensemble des règles du jeu écrites dans les manuels de JdR, mais également les règles tacites qui régissent les rapports entre joueurs, propres à chaque table.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

Nous détaillerons qu'en JdR, les règles ne sont pas de simples lois, mais des outils pour créer le conte, d'une part parce qu'elles permettent de répartir l'autorité sur la fiction entre les divers participants (qui raconte, en impliquant quels éléments), et d'autre part car elles constituent des outils de création fictionnelle que les joueurs peuvent manier pour créer leur conte collectif (méthode pour créer des personnages dans les canons de l'univers, effets de suspense pour déterminer l'issue d'une situation incertaine via un jet de dés du joueur, cadres pour garantir la cohérence fictionnelle, etc.). L'intercréativité est par conséquent un processus conversationnel, oral et présentifié d'une narration organisée par un système de répartition de l'autorité, et en cela elle peut être rapprochée d'une forme de conte, un conte qui serait polyphonique et dont les récepteurs seraient également les créateurs.

Nous allons par conséquent nous poser les questions suivantes: en quoi les joueurs de JdR peuvent-ils être considérés comme des conteurs? De quelle manière les règles et le système de jeu viennent-ils les soutenir dans ce processus de création fictionnelle et narrative orale?

Dans un premier temps, nous expliquerons qu'une partie de JdR est une expérience collective de la création de la fiction par le langage oral. Ensuite, nous identifierons les mécanismes qui organisent les parties de JdR et

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

montrons qu'ils sont des outils narratifs. Enfin, nous verrons qu'avec *l'intercréativité*, c'est un rapport dionysiaque à la littérature annihilé par l'industrialisation qui ressurgit par le jeu.

#### **Le JdR, un processus oral et collectivisé intercréatif**

Le JdR exige un rapport conversationnel, oral et présentifié qui lui permet d'atteindre ce statut de création collective immédiate par la langue. Toutefois, il conserve un lien certain avec l'écrit, étant donné qu'il est né de la rencontre de deux média, la littérature et les *wargames*, des jeux de stratégie qui simulent des batailles entre armées.

D'un point de vue pratique, dans sa forme la plus classique<sup>15</sup>, le JdR réunit entre trois et six joueurs autour d'une table. Chacun incarne un personnage, sauf le meneur de jeu (désormais MJ), qui a pour tâche de faire réagir l'univers aux actions des personnages des joueurs (désormais PJ) en incarnant les personnages non joueurs (désormais PNJ) et l'environnement au cours des différentes aventures. Sous leur forme matérielle, les JdR sont la plupart du temps de «beaux livres» dans lesquels se trouvent le système de jeu, des informations sur l'univers et éventuellement des scénarii que le meneur fait jouer aux

---

<sup>15</sup> Il existe en effet des JdR sans meneur de jeu.

### Nouveaux médias, nouveaux conteurs

participants, lorsqu'il ne les écrit pas lui-même. Mais la partie elle-même prend la forme d'un dialogue oral.

Par conséquent, à partir de l'écrit, le JdR met en place une double transmutation du texte: le MJ transforme une première fois le texte en matériau ludique à la lecture des livres du jeu. Ce procédé suppose qu'il va privilégier certaines propriétés du jeu, et en mettre d'autres sous narcose, pour reprendre le terme d'Umberto Eco<sup>16</sup>. Par exemple, un MJ de *Shadowrun*<sup>17</sup> (un JdR d'anticipation *cyberpunk* notamment influencé par les œuvres de William Gibson, qui intègre à cette ramification science-fictionnelle quelques éléments issus de la *fantasy*), après sa lecture, peut retenir, consciemment ou pas, plus d'informations concernant le thème de la matrice et l'aspect sociopolitique du jeu (le racisme, les inégalités sociales, la malhonnêteté des mégacorporations), car ce sont deux sujets avec lesquels il éprouve davantage d'affinités. De fait, dans les parties qu'il mènera, la magie, pourtant présente dans cet univers, aura une importance moindre. Cela constitue une première transformation du texte, une réception personnalisante de la diégèse.

---

<sup>16</sup> «Quand il découvre chaque terme, le lecteur privilégie certaines propriétés et en garde d'autres sous narcose». U. Eco, *Lector in fabula*, cit., p. 109.

<sup>17</sup> B. Charrette *et al.*, *Shadowrun*, Fasa Corporation, Chicago 1989.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

Ce substrat diégétique extrait, le MJ le transmet aux joueurs qui vont à leur tour le transmuter en jouant, par l'oral. En un sens, le JdR est un procédé qui transforme le texte écrit en un support de création orale, une sorte de processus de «dé-réification» du texte écrit et d'actualisation collective au sens aristotélicien<sup>18</sup>, où l'espace imaginaire commun que vont intercréer et partager les joueurs prend le pas sur l'univers fictionnel tel qu'il est décrit dans les livres de jeu: «Par essence, ce jeu est un média convergent, un point focal d'interprétations partagées pour le bien du plaisir collectif. Les participants injectent dans la diégèse des éléments inspirés par leurs désirs extradiégétiques, et en récoltent des bénéfices autotéliques s'ils s'y prennent bien»<sup>19</sup>.

Cet espace imaginaire commun est généré par une perpétuelle confluence des points de vue. Il n'est pas possible de le saisir dans sa globalité, par une espèce de focalisation zéro, puisque la perception des joueurs est toujours

---

<sup>18</sup> «Faire passer de l'existence en puissance à l'existence en acte. Ce sens vient du vocabulaire aristotélicien (vers la fin du chap. 4 de la poétique). [...] l'actualisation d'une œuvre est ici son exécution, en tant que cette exécution est pensée comme un changement dans le mode d'existence de cette œuvre. En effet, certaines formes d'art ont d'emblée une existence en acte; l'œuvre plastique par exemple (tableau, statue) sort des mains de l'artiste à l'état de chose réelle. Mais d'autres formes d'art, comme les œuvres musicales ou théâtrales, peuvent avoir une existence en puissance et une existence en acte». É. Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, PUF, Paris 1990, p. 42.

<sup>19</sup> J. T. Harviainen, *A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis*, "International Journal of Role-Playing", I, 2008, <http://ijrp.subcultures.nl>, p. 76. Notre traduction.



### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

interne. Paradoxalement, cet espace généré lors d'une partie de JdR, s'il a une existence abstraite avérée, demeure insaisissable empiriquement<sup>20</sup>, d'autant plus qu'il se structure par une constante redéfinition au fur et à mesure de la narration.

Par conséquent, cet espace n'est pas une unité mais un agrégat composé de focalisations. Cette multiplicité des focalisations va stratifier la narration<sup>21</sup>, et lui conférer ce statut profondément collectif. Prenons ainsi l'exemple d'un extrait de partie issu du JdR *Paranoïa*<sup>22</sup>: les didascalies entre parenthèses ne font pas partie de la conversation mais donnent des indications sur le passé de chaque PJ, afin de mieux saisir leurs motivations. Rappelons que *Paranoïa* est un jeu de science-fiction satirique inspiré notamment de la Guerre froide, bien moins collaboratif que la plupart des autres JdR, dans le sens où les PJ peuvent être investis d'objectifs qui les opposent. Ici, les personnages doivent se rendre à l'Extérieur, où ils ne sont jamais allés car ils vivent sous terre, pour enquêter sur la disparition d'un groupe d'agents.

---

<sup>20</sup> Ce qui n'enlève rien à son statut de fiction car «la fiction est avant tout un “contenu mental”». J.-M. Schaffer, *Pourquoi la fiction?*, Éditions du Seuil, Paris 1999, p. 213.

<sup>21</sup> Au sens d'acte de narrer, comme l'emploie Genette: G. Genette, *Figures III*, Éditions du Seuil, Paris 1972, p. 72.

<sup>22</sup> G. Costikyan *et al.*, *Paranoia*, West End Games, Honesdale 1984, p. 6, Descartes, Paris, livret du joueur.

### Nouveaux médias, nouveaux conteurs

Daniel (Le MJ) (Il consulte ses notes et étale un plan devant ses joueurs). Bon. Voilà une représentation schématique de ce que vous pouvez voir lorsque vous avez franchi la porte blindée. Un étroit chemin part de celle-ci. Tout ce qui vous entoure est incroyablement bizarre: il y a de la matière verte partout! Elle ne semble pas avoir une quelconque fonction. De grands poteaux bruns en sont couverts...

Gérard: Hum... Ce sont des arbres, je suppose?

Daniel: Allons, allons... Vous autres, agents. Vous n'avez jamais vu d'arbres, n'est-ce pas?

Gérard: Ah oui! Je comprends.

Daniel: Encore un détail: il n'y a pas de plafond. Répétez! Il-n'y-a-pas-de-plafond!

Éric: Aaargh! Pas de plafond?!

Daniel: C'est ça. Alors, que font vos intrépides agents?

Éric: Je hurle, je m'agrippe au chambranle de la porte et j'essaie de me faufiler à l'intérieur.

Alain: Je prends des notes... (Les autres joueurs ne le savent pas, mais l'agent d'Alain est un espion qui travaille pour le compte de la Sécurité interne et les notes qu'il prend concernent le scandaleux comportement des nouveaux agents).

Lucie: Je rejoins le personnage d'Éric en train de s'agripper à la porte.

Gérard: Je dégaine mon laser et j'essaie de prendre un air compétent (le personnage de Gérard doit accomplir une mission secrète: descendre le personnage d'Alain. La Société Secrète de Gérard, les Léopards de la Mort, a découvert la véritable identité de cet agent de la Sécurité Interne et attend une occasion propice pour l'éliminer).

Daniel: Très bien. Éric et Lucie, quatre solides officiers de la Sécurité, portant des armes à projectiles d'apparence redoutable, vous barrent le passage, vous empêchant ainsi de franchir la porte. Gérard, tu pointes ton laser vers quelqu'un ou quelque chose de particulier?

Gérard: Non. C'est juste au cas où quelque chose sortirait des arbres...

Euh... De la matière verte.

Daniel: OK. Éric? Lucie? Ou est-ce que vous faites face aux gardes et à leur artillerie?

Éric: Je me calme, et vite...

Lucie: Moi aussi.

Éric: Et je m'éloigne de la porte à reculons.

Daniel: Bien. La porte se ferme brutalement, dans un grincement suivi d'un bruit sec.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup>*Paranoia, op. cit.* p. 6, livret du joueur.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

Avec cet exemple, il apparaît clairement que le JdR est une narration créée par des voix et des auteurs multiples. Après l'exposition d'un contexte initial, chaque joueur a réagi tour à tour pour générer les différents événements de la scène impliquant son personnage, en prenant en compte les actions des autres et la constante redéfinition de la diégèse. Par exemple, Lucie rejoint le personnage d'Éric, et Alain prend des notes sur leur comportement. C'est par conséquent l'adjonction et l'entrelacement de ces focalisations actantes qui permettent une narration collectivisée: les actes des PJ sont à l'origine des événements qui font avancer l'histoire<sup>24</sup> de la scène; il serait possible de résumer celle-ci en ces termes: les agents arrivent à l'Extérieur, s'effraient à la vue des végétaux qu'ils n'ont jamais vus, tentent de revenir vers la porte, mais des gardes armés leur bloquent le passage. Ils n'ont pas d'autres choix que de s'en détourner pour aller vers l'Extérieur.

Nous avons volontairement sélectionné un exemple sommaire afin de montrer que, même dans une introduction particulièrement basique, se noue un schéma actantiel: les PJ sont les sujets, l'objet de leur quête est de se rendre à l'Extérieur pour découvrir ce qui est arrivé aux agents disparus, ils ont pour opposants les arbres qui leur font peur, sont (en tout cas pour l'instant) les

---

<sup>24</sup> Au sens de «signifié ou le contenu narratif». G. Genette, *Figures III*, cit., p. 72.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

adjuvants les uns des autres, le destinataire qui leur a commandé cette quête est l'Ordinateur, et l'on peut avancer que les agents disparus sont les destinataires, puisqu'ils seront eux-mêmes sauvés si les PJ accomplissent leur quête. Le JdR, en posant l'acte narratif (la narration de Genette) non pas comme un discours mais comme une conversation, permet de collectiviser le processus d'enchaînement des différentes strates qui constituent l'histoire (toujours selon la définition de Genette).

Cette différence entre discours et conversation confère à l'oralité du JdR un statut particulier: Walter J. Ong<sup>25</sup> définit le passage de l'oral à l'écrit comme un changement de technologie, qui implique une part plus importante d'individualisation. Avec le JdR, malgré son rapport à l'écrit, nous ne sommes pas dans la seconde oralité<sup>26</sup> d'Ong, mais dans une espèce de troisième oralité hybride: le rapport à l'écrit est réel mais plus ténu, et il s'agit davantage de réintégrer l'oral en exploitant ses spécificités (présentification et collectivisation du processus narratif).

---

<sup>25</sup> W. J. Ong, *Orality and Literacy: the Technologizing of the Word*, Methuen, Londres-New York 1982.

<sup>26</sup> Une oralité contemporaine qui n'est pas celle des cultures sans écrit, mais au contraire une oralité qui est intrinsèquement liée à l'écrit, et relève plus de la lecture à voix haute, comme le fait un journaliste qui «lit» les nouvelles à la télévision.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

Pour conclure, collectif et oralité sont caractéristiques de l'intercréativité permise par le JdR. La fiction co-générée est construite par une conversation selon une dynamique narrative encouragée par les règles, comme nous allons le voir à présent.

#### **Les règles du jeu comme outils narratifs permettant l'intercréativité**

En JdR, les règles ont un statut particulier, dans le sens où elles sont plus envisagées comme des guides que comme des lois restrictives, et ce dès le premier JdR publié: «[E]lles [les règles] sont des lignes directrices [*guidelines*] à suivre pour imaginer votre propre campagne médiévale fantastique»<sup>27</sup>. Cette redéfinition des règles comme instrument et non pas comme dogme limitatif marquera l'identité profonde des JdR. Elles ont en effet trois fonctions indispensables à la création du conte oral, collectif et présentifié: elles répartissent l'autorité sur la fiction, et par conséquent la «sphère d'action» de chaque conteur autour de la table. Par exemple, dans un JdR classique, les joueurs ont autorité sur les actions qu'entreprend leur personnage, et le MJ raconte tout ce qui relève de la réaction de l'univers à leurs actions. Ensuite, les règles garantissent la cohérence du conte que narrent les joueurs selon les codes

---

<sup>27</sup> D. Arneson, G. Gygax, *Dungeons & Dragons*, cit., p. 4. Notre traduction.

### Nouveaux médias, nouveaux conteurs

de l'univers fictionnel. Par exemple, dans le JdR *Call of Cthulhu*<sup>28</sup> se déroulant dans le monde fantastique horrifique et sombre de l'écrivain Lovecraft, les personnages ne peuvent pas décider qu'ils s'envolent brusquement dans les airs: s'il saute d'un toit, les règles expliqueront que le PJ se blessera grièvement, en accord avec les codes du genre: les personnages ne sont pas des héros surhumains, mais de simples investigateurs, et les règles permettent de narrer le conte collectif dans le respect de ce cadre fictionnel. Enfin, les règles permettent de créer de la tension narrative<sup>29</sup> pour les joueurs en s'arrogeant une partie de l'autorité sur la résolution des situations incertaines, comme nous allons l'expliquer maintenant.

Nous allons nous pencher ici sur un type particulier de règles des JdR, ce que l'on appelle le système de résolution, c'est-à-dire l'ensemble des mécaniques qui permettent de décider de l'issue d'une situation incertaine. En effet, ces mécaniques sont utilisées par les joueurs (le plus souvent le MJ) comme de véritables outils de conteurs. Comme nous allons le voir, elles

---

<sup>28</sup> S. Petersen *et al.*, *Call of Cthulhu*, Chaosium, Oakland 1980.

<sup>29</sup> «[...] le phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à attendre un dénouement, cette attente étant caractérisée par une anticipation teintée d'incertitude qui confère des traits passionnels à l'acte de réception». R. Baroni, *La Tension narrative: suspense, curiosité et surprise*, Éditions du Seuil, Paris 2007, p. 18.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

obligent d'une part le joueur à imaginer leur incarnation dans la fiction, en d'autres termes à «raconter» les conséquences d'un jet de dés, et d'autre part à provoquer de la tension narrative, simplement en demandant à un autre joueur de lancer les dés pour connaître l'issue d'une action. Ce sont par conséquent des objets très techniques, très ludiques, qui ont pourtant un rôle important dans la narration.

La plupart du temps, chaque joueur dispose d'une fiche de personnage. Celle-ci récapitule toutes les données du personnage relatives au système de jeu, généralement ses caractéristiques et ses compétences sous forme de scores plus ou moins élevés dans différents domaines. Ce sont ces scores qui indiquent le niveau d'un personnage dans une activité donnée, et vont servir à résoudre les actions aux issues incertaines, traditionnellement avec l'aide de dés<sup>30</sup>.

Ainsi, la partie du système de jeu dont la fonction est de résoudre les oppositions au cours de la partie, notamment lors des situations dont l'issue est incertaine, est nommée le système de résolution. Par exemple, si un joueur incarne un personnage qui tente d'escalader une paroi, pour décider s'il y parvient, le MJ peut lui demander de faire un jet de dés sous une compétence utile pour ce genre de tâches, comme l'escalade, l'athlétisme ou les acrobaties.

---

<sup>30</sup> Il existe toutefois des JdR qui ont recours à d'autres moyens pour ce faire.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

Cela veut dire que le joueur va devoir lancer les dés, et le résultat indiquera un échec ou une réussite: si son score indique qu'il est doué dans l'action demandée (ici l'escalade), il a évidemment plus de probabilités de réussir. Toutefois, si les dés donneront l'issue de l'action (réussie ou ratée), la tâche d'investir ce résultat d'un contenu fictionnel et narratif revient au MJ: il devra imaginer comment conter la scène. Pour reprendre l'exemple de l'escalade, le MJ, si le jet de dés est raté, va pouvoir donner à la chute du PJ de multiples raisons selon son imagination: il peut avoir glissé sur une pierre mouillée, une prise qui avait l'air stable s'est dérobée sous sa main, une hirondelle souhaitant protéger son nid l'a déséquilibré, un enfant passant dans la rue s'est amusé à lui lancer des cailloux... Les possibilités d'interprétation d'un jet de dés sont nombreuses, et jouent un rôle non négligeable dans la direction que prend le conte oral. Dans notre dernier exemple, celui de l'enfant facétieux, le PJ peut décider de le poursuivre dans la rue pour le corriger, et de fait, c'est une nouvelle intrigue qui vient de s'ajouter au conte collectif, qui n'aurait pas existé si le jet avait réussi. Le système de résolution est par conséquent un actant narratif à part entière dans le conte collectif qu'est le JdR.

Ainsi, le système de jeu dans son ensemble a pour spécificité de répartir les *autorités générative* (celle qui érige les éléments composant l'univers) et



### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

*résolutive* (qui préside à la prise des décisions durant la partie et décide de l'issue d'une situation incertaine). Il distribue l'incertitude entre les joueurs et s'en octroie une part plus ou moins importante. Olivier Caïra parle de «la dimension ludique – comme création d'incertitude réglée»<sup>31</sup>.

En JdR, la tension propre à l'intercréativité narrative se joue sur un équilibre: le joueur contrôle une partie des événements fictionnels (comme les actes de son personnage) mais une partie seulement: pour qu'il soit encore surpris (par les dés, par les autres joueurs), et expérimente le plaisir de l'incertitude narrative, il faut que certains événements fictionnels échappent à son contrôle, sans qu'il se sente pour autant spolié de son pouvoir intercréatif. C'est un des rôles d'un système de jeu: légitimer ces oppositions. En ce sens, le système de jeu est l'incarnation bicéphale des forces d'Eros et Thanatos qu'entretient la fiction avec un personnage: d'une part, elle génère un cadre fécond pour des personnages, d'autre part elle les met, d'une manière ou d'une autre, en opposition avec celui-ci.

Paradoxalement, le fait de lancer les dés semble donner aux joueurs l'impression qu'ils ont une influence sur leur résultat. Cette action ludique devient, très vite, synonyme d'action intradiégétique et fait partie intégrante des

---

<sup>31</sup> O. Caïra, *Définir la fiction, du roman au jeu d'échecs*, Éditions EHESS, Paris 2011, p. 115.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

actes qu'ils accomplissent en tant que conteurs, qu'ils investissent aussitôt d'un contenu fictionnel:

Quand on leur demande de «faire un test de santé mentale», pour eux cette mécanique signifie: «la santé mentale de mon personnage a été mise à rude épreuve». Au lieu de «lancer les dés pour toucher», ils «tirent sur ennemi». C'est la raison pour laquelle les rôlistes n'aiment pas changer de système. Lorsque l'on découvre un nouveau système, pendant quelques semaines, celui-ci nous empêche de comprendre ce que notre personnage fait.<sup>32</sup>

Ainsi, l'emploi d'une mécanique a toujours un impact narratif dans le conte collectif qui se joue pendant la partie. Toutefois, cela semble paradoxal car à première vue, le fait que le résultat d'un jet est entièrement dû au hasard implique au contraire que le pouvoir du joueur sur le résultat est nul. D'où vient ce paradoxe? Le sentiment d'accomplissement après avoir relevé un défi difficile éprouvé par le joueur qui, à première vue, n'a pas d'impact réel sur le résultat, peut être expliqué par trois aspects complémentaires.

D'abord, le joueur a un impact *a priori* sur le résultat de ses jets, en tout cas dans un système de jeu classique où il crée son personnage, sa fiche et choisit ses scores (lorsque ceux-ci ne sont pas tirés au hasard). En faisant en sorte de spécialiser son personnage dans tel ou tel domaine, le joueur augmente ses

---

<sup>32</sup> S. Petersen (auteur américain de nombreux JdR), entretien. C. David, *Jeux de rôle sur table: l'intercréativité de la fiction littéraire*, thèse de doctorat, Université de Paris XIII, 2015. Notre traduction.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

chances de réussir des jets dans le cadre de ses compétences. Par ces choix préalables, le joueur a un impact *a priori* sur les futurs jets et par là, sur ce qui se déroulera dans le conte pour son personnage.

Ensuite, si le joueur a la chance de réussir son jet de dés, le personnage lui, intradiégétiquement, n'est pas censé savoir qu'il doit sa réussite à cette chance. Il peut éprouver la satisfaction d'avoir réussi grâce à ses qualités intrinsèques et, grâce au phénomène de l'identification particulièrement marqué en JdR, le joueur peut éprouver cette satisfaction<sup>33</sup>, proche de celle qu'éprouve un récepteur lorsqu'un personnage qu'il affectionne réussit une action risquée.

Enfin, contrairement à un jeu vidéo qui a tendance à dissimuler ses mécaniques, le fait de manipuler le dé est emblématique du fait qu'un rôliste manipule lui-même le système de jeu, et par là la narration, et le dé est l'incarnation de l'abstraction qu'est la tension narrative générée par l'incertitude: le joueur tient littéralement dans sa main une potentialité d'issues, de la plus terrible à la plus glorieuse, le résultat devenant une étape narrative du conte collectif. Dans les JdR classiques, nous l'avons dit, il appartient au MJ

---

<sup>33</sup> Ce phénomène, où les émotions du personnage affectent celles du joueur et vice versa est appelé le *bleed*. S. L. Bowman, *Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study*, "International Journal of Role-Playing", IV, 2013, <http://ijrp.subcultures.nl>, consulté le 12 septembre 2016.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

d'interpréter le résultat des dés: cette valeur chiffrée est par conséquent un événement narratif qui va être investi de consistance par les joueurs: un échec au jet d'escalade dans notre exemple ci-dessus peut impliquer une trop grande fatigue du personnage pour continuer son ascension, le fait qu'un oiseau vienne l'empêcher de poursuivre, une glissade inattendue sur une prise humide... et toute autre actualisation intradiégétique qui pourra être imaginée et contée par les joueurs.

Cette incertitude réellement imprévisible engendrée par l'aléatoire, contrairement à celle d'un roman où l'auteur connaît déjà son dénouement, permet de briser les codes des structures narratives classiques et d'ouvrir ainsi d'autres voies potentielles aux conteurs-joueurs: «Un JdR permet d'explorer plus en détail un univers fictif et de mettre en scène des histoires qui ne répondent pas aux structures classiques de narration (on est toujours à la merci des dés)»<sup>34</sup>.

Nous touchons ici du doigt la spécificité narrative des JdR permise par le système de jeu: dans un récit écrit, non intercréatif, la présence de chaque élément fictionnel fait partie d'un réseau, d'un système et, même, d'une

---

<sup>34</sup> A. Cuidet (auteur français de nombreux JdR), entretien. C. David, *Jeux de rôle sur table: l'intercréativité de la fiction littéraire*, cit.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

progression. En JdR, il faut inscrire ces éléments *a posteriori*, au fur et mesure de leur émergence, tout en maintenant un niveau de cohérence diégétique et narrative satisfaisant. En cela, l'incertitude narrative générée en JdR n'est pas linéaire, ce n'est pas uniquement un effet de tension déjà résolu *a priori*. C'est, à un instant donné, un matériau fictionnel fécond qui contient en lui tous les possibles narratifs parmi lesquels les joueurs font et génèrent leurs choix qui constitueront les différentes étapes du conte qu'ils narrent ensemble.

Pour toutes ces raisons, le système de résolution est un instrument de création narrative autant qu'une loi, dont les résultats obligent les joueurs à improviser des étapes narratives décisives cohérentes avec les codes de l'univers et l'identité de leur personnage, à la fois garant de la logique fictionnelle et du rythme narratif de leur conte collectif. Si le système de résolution n'est qu'une partie du système de jeu, il est particulièrement emblématique du statut spécifique des règles en JdR.

C'est la raison pour laquelle nous définissons le système du jeu comme l'ensemble des dispositifs qui permettent un rapport intercréatif à la fiction; mais surtout, il *oblige* les joueurs à se montrer créatifs, à donner un sens fictionnel à toutes ses manifestations et occurrences. En d'autres termes, il donne un cadre

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

accueillant et inspirant pour le conte collectif qu'ils créent ensemble, et permet une fluidité de la narration entre les différents participants.

En un sens, si le contenu fictionnel au départ transmis par les JdR est similaire à celui des autres médias dont il s'inspire d'un point de vue diégétique (dans les premiers temps la littérature *fantasy*, puis ensuite les autres genres, et les autres médias), le système de jeu est l'élément qui permet aux joueurs de reprendre une autorité créative sur la fiction lors de la création de leur conte collectif.

#### **Le JdR, réappropriation et réinvention du conte oral?**

Le JdR n'est ni du *storytelling*, ni la version adulte des jeux d'enfants<sup>35</sup>, ni du théâtre d'improvisation: si ces activités peuvent avoir en commun la génération d'une fiction par le langage oral, le système de jeu donne un cadre aux forces créatives de chacun et leur permet de se réaliser en répartissant l'autorité d'une façon assez inédite:

---

<sup>35</sup> «Il n'y a pas de règles dans ces jeux pour enfants. À la place, tout le monde se met d'accord pour jouer dans un monde imaginaire donné qui fonctionne de la même manière pour tous les joueurs. Si quelqu'un refuse de jouer de cette manière – par exemple, en refusant de tomber et de faire le mort après avoir été “abattu” – le jeu s'arrête, et les joueurs sont tristes et énervés. Un tel monde imaginaire fonctionne aussi longtemps que ceux qui y sont impliqués sont d'accord sur ce que sont les règles»<sup>35</sup>. G. C. Klug *et al.*, *James Bond 007* [JdR dans l'univers éponyme], Victory Games, New York, 1983, p. 5. Notre traduction.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

Un jeu bien pensé donne aux joueurs l'opportunité de créer quelque chose d'absolument nouveau à partir de l'ensemble de leurs imaginations collectives, mais fournit aussi un cadre suffisamment structuré pour que ce qu'ils créent ait un sens. Ce n'est pas un flux de conscience [*stream of consciousness*] narratif en proie à des contradictions entre différentes autorités, mais un véritable tout, complet, avec une direction et une cohésion. Cela intègre des siècles de «racontons une histoire» mais donne à cette idée une forme et une structure, ce que ne peut offrir aucun autre média à mon sens. [...] Faire du jeu de rôle sans l'aspect ludique des règles est juste de l'improvisation libre, ce qui rend le système de jeu si essentiel.<sup>36</sup>

Plus qu'un cadre pour cette créativité, le système de jeu a pour but de permettre à chacun de s'emparer du matériau fictionnel créé par les autres, et d'en créer soi-même: la fiction se construit sur les bases des apports de chacun, c'est pour cela que nous parlons plus de *storytalking* que de *storytelling*, car elle se construit sur la base d'un échange constant et concomitant, par opposition au fait d'alterner, de façon binaire, l'autorité générative et résolutive:

Au début d'une session de bâton de parole, un joueur a le bâton, ce qui signifie qu'il a l'autorité sur la narration. Par conséquent, il commence à raconter une histoire. Certaines règles et procédures nous disent quand le bâton doit être donné, et à qui; dans la forme la plus simple, le joueur continue de parler aussi longtemps qu'il le souhaite puis passe le bâton à sa gauche. Le joueur qui reçoit le bâton a désormais l'autorité sur la narration, ainsi continue-t-il à raconter l'histoire où le premier joueur s'est arrêté. [...] C'est la raison pour laquelle beaucoup de gens trouvent les jeux qui reprennent le principe de bâton de parole insipides par rapport à un JdR; la division des responsabilités des JdR (agencement, arbitrage, antagonisme) est tout simplement une manière plus dynamique, interactive, créative et amusante de construire des

---

<sup>36</sup>A. Koebel (auteur américain de JdR), entretien. C. David, *Jeux de rôle sur table: l'intercréativité de la fiction littéraire*, cit. Notre traduction.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

histoires, par rapport au fait d'avoir un total contrôle non partagé sur les éléments dramatiques, pour beaucoup d'entre nous.<sup>37</sup>

L'intercréativité narrative permise par le JdR est un processus d'entrelacement, non pas d'alternance, que nous allons à présent détailler.

L'intercréativité est en effet rendue possible au terme de trois étapes, qui commencent dès la création d'un JdR jusqu'aux parties qu'il permet de jouer.

La première est la disruption du bloc fictionnel. Par bloc fictionnel, nous entendons une œuvre de fiction en tant qu'unité contenant en un seul ensemble un univers, des personnages et un récit (roman, film, etc.), ou un genre défini par une esthétique particulière (*fantasy*, science-fiction, horreur), ou une typologie de scène archétypale (les premiers rendez-vous amoureux dans le JdR *Breaking the Ice*<sup>38</sup>). La disruption consiste à identifier et à désolidariser les éléments qui composent les mécanismes et les codes d'un bloc fictionnel. Par exemple, la première édition de *Dungeons & Dragons* revendique comme source la littérature *fantasy*. Les auteurs identifient les éléments qui font l'essence du genre et les décomposent pour en faire des mécanismes ludiques: chaque

---

<sup>37</sup> E. Tuovinen, *The Pitfalls of narrative technique in RPG play*, 2010, <http://isabout.wordpress.com/2010/02/16/the-pitfalls-of-narrative-technique-in-rpg-play/> consulté le 12 septembre 2016.

<sup>38</sup> E. Care-Boss, *Breaking the Ice*, Black and Green Games, Plainfield 2005.



### Nouveaux médias, nouveaux conteurs

personnage de la Terre du Milieu<sup>39</sup> de J.R.R. Tolkien est une unité formée de caractéristiques. Une fois désolidarisées de cet ensemble, elles deviennent les classes et les *character-type* nécessaires pour créer un PJ dans le jeu: Gimli, le nain bourru des montagnes qui se bat à la hache est un guerrier, Legolas est le bel elfe archer, Gandalf le mage humain en apparence. Leurs fonctions vont devenir des classes (mage, guerrier), et les peuples des *character-type* (elfe, nain). La mémorisation des sorts est empruntée à Jack Vance et à son cycle *The Dying Earth*<sup>40</sup>. Ce sont autant d'exemples de transformations de ces codes issus d'œuvres littéraires en mécanismes ludiques.

Cela nous amène à la deuxième étape, la systémation, c'est-à-dire le fait de mettre ces mécanismes à disposition des joueurs, de les rendre utilisables pour qu'ils puissent les manier comme des outils de création de leurs propres éléments fictionnels. Pour reprendre notre exemple, les classes et les *character-type* permettent de créer un personnage. Cette mise en système des composants de la fiction comme mécanismes ludiques les transforme en outils de création

---

<sup>39</sup> J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings (Le Seigneur des anneaux)*, Allen & Unwin, Londres 1954.

<sup>40</sup> J. Vance, *The Dying Earth*, Hillman Periodicals, New York 1950.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

qui permettent aux joueurs de rester dans un cadre défini lorsqu'ils créent un personnage, ici la littérature *fantasy* classique.

La troisième étape est la réorganisation narrative de ce matériau fictionnel que les joueurs créent ensemble. Il est d'une part fourni par le jeu, et d'autre part créé par les joueurs. C'est la raison pour laquelle nous parlons d'un média intercréatif: cette intercréativité est démiurgique *et* narrative. Les joueurs intègrent certains éléments déjà connus et en créent de nouveaux, qu'ils réagencent pour créer une nouvelle unité narrative, un nouveau bloc fictionnel qui est leur création. Pour la définir, l'intercréativité permet de *co-créer* une fiction au lieu de limiter les choix des récepteurs au simple fait de *réagir* à un contenu qui leur est proposé. Elle correspond par conséquent à un procédé de réappropriation et de réinvention fictionnelle par les récepteurs, qui vont créer un nouveau bloc fictionnel narratif nourri de leurs encyclopédies personnelles<sup>41</sup> et de leurs propres idées, ce qui est notamment permis par la forme conversationnelle, discursive et orale que prennent les parties. Le JdR fait partie de ces points de bascule qui montrent que nous sommes entrés dans le siècle du jeu. Mais au-delà, il semblerait que le mode ludique soit le meilleur chemin de réappropriation populaire de la création fictionnelle, dans une démarche assez

---

<sup>41</sup> La culture fictionnelle et intertextuelle du récepteur. U. Eco, *Lector in fabula*, cit.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

similaire à celle qu'a pointée Henry Jenkins<sup>42</sup> pour les *fan fictions*. Le JdR est une forme de fiction littéraire qui est allée chercher dans le jeu ce que la forme contemporaine de la fiction interdisait: un processus collectivisé, présentifié et oralisé. En cela, le JdR peut être considéré comme une forme de conte collectif, notamment dans la répétition des motifs issus de l'encyclopédie personnelle des joueurs. Lorsque les jeux proposent d'investir un univers issu d'un autre média<sup>43</sup>, comme celui de Tolkien ou autre, le système de jeu accomplit un véritable transfert d'autorité fictionnelle du démiurge initial vers les joueurs: en créant leurs propres narrations dans cet univers, d'une part les joueurs permettent à celui-ci de déborder les frontières de l'œuvre dans lequel il est transmis en premier lieu, et d'autre part l'auteur initial perd son statut d'autorité unique. En cela, le JdR peut être considéré comme une nouvelle forme de conte qui organise spécifiquement, par le ludique et le *game design*, les apports créatifs de chaque joueur pour permettre une création collective cohérente.

---

<sup>42</sup> H. Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York 1992.

<sup>43</sup> Ce qui est loin d'être la norme, les JdR ont produit de nombreux univers riches et détaillés qui n'ont rien à envier à ceux de la littérature fantasy, comme Glorantha.

### **Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

Le JdR est une expérience intercréative orale de la fiction par le langage, qui rend au langage toute sa vigueur démiurgique et narrative brute: le jeu libère le langage en dissociant sa faculté à créer la fiction de l'écrit. Celle-ci et son expérience directe deviennent une fin en soi.

Ainsi, le JdR peut être considéré comme une réinvention du conte dans le sens où il réintègre l'oral et le collectif dans un processus de création fictionnelle. Nous parlons de réintégration, car l'éviction de l'oral de la sphère littéraire est somme toute assez récente: «L'information orale, longtemps considérée comme indispensable [...] connut un reflux à mesure que s'accroissait l'emprise de l'écrit. L'historiographie critique de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle finit par la discréditer complètement»<sup>44</sup>.

Le JdR est donc une prise de pouvoir en cela qu'il repense les limites entre créateur et récepteur, là où avait été tracée une ligne bien nette. Cette dichotomie relève de la posture sociale, d'une hiérarchie en partie installée par les industries culturelles et les institutions<sup>45</sup>. En JdR, il s'agit non seulement de rétablir cette

---

<sup>44</sup> L. Boia, *Pour une histoire de l'imaginaire*, Les Belles Lettres, Paris 1998, p. 50.

<sup>45</sup> Michel Picard souligne «la responsabilité de l'École dans la dichotomie qui s'opère généralement entre littérature et jeu. Mais l'École n'est évidemment pas séparable de l'ensemble de notre univers culturel. Or il paraît maintenant nécessaire de dire, ou de redire, que cette dichotomie n'a pas toujours existé, loin de là, même dans le cadre de notre propre société. [...] On a progressivement oublié, peut-être à mesure que l'ère industrielle imposait plus dictatorialement ses valeurs et qu'au "sérieux" du travail répondait la "gratuité"

### Nouveaux médias, nouveaux conteurs

jouissance de la réception de la fiction, mais également de la confondre avec la jouissance de la création immédiatement réalisée, transmise et partagée.

La littérature ayant «oublié», dans sa forme actuelle, comment réinstaurer cette égalité, elle a été réinstallée par le jeu. D'un côté, la forme classique de la littérature est écrite, figée et émane d'une seule entité, l'auteur, et lue par un récepteur dont les statuts et fonctions sont clairement identifiés, de l'autre le JdR est oral, présentifié et intercréé. Nous avons ici une littérature apollinienne et une littérature dionysiaque<sup>46</sup>, autotélique, orale, présentifiée et collectivement générée. Cette littérature dionysiaque, refoulée de la culture occidentale à l'ère moderne, ressurgit sous différentes formes: le JdR est une de ses plus importantes incarnations.

---

compensatoire du divertissement, que *toutes les formes de ce que nous appelons aujourd'hui littérature ont jadis été considérées comme des jeux*». M. Picard, *La Lecture comme jeu*, cit., pp. 194-195.

<sup>46</sup> Apollinien et dionysiaque ne sont pas à prendre dans leur sens nietzschéen. Par apollinien, nous voulons souligner le caractère long et réfléchi du travail de l'écrivain avant l'accès au lecteur: améliorations et reformulations stylistiques, construction, anticipation des réactions du «lecteur modèle» (U. Eco *Lector in Fabula*, cit. p. 68), etc., bref l'ensemble des étapes qui mène au récit au sens de Gérard Genette: «signifiant, énoncé, discours ou texte narratif» (G. Genette, *Figures III*, cit. p. 72). Par dionysiaque, nous entendons par conséquent l'aspect spontané, instinctif et immédiat qui caractérise la conversation créatrice de fiction qui émerge lors d'une partie de JdR.

**Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

**BIBLIOGRAPHIE**

- Adham A., Metzen C., Pardo R. (2004), *World of Warcraft*, Irvine, Blizzard Entertainment.
- Arneson D., Gygax G. (1974), *Dungeons & Dragons*, Lake Geneva, TSR.
- Baroni R. (2007), *La Tension narrative: suspense, curiosité et surprise*, Paris, Éditions du Seuil.
- Bénichou P. (1995), *Le Sacre de l'écrivain (1750-1830): essai sur l'avènement d'un pouvoir spirituel laïque dans la France moderne*, Paris, Gallimard.
- Boia L. (1998), *Pour une histoire de l'imaginaire*, Paris, Les Belles Lettres.
- Bowman S. L. (2013), *Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study*, "International Journal of Role-Playing", IV, (<http://ijrp.subcultures.nl>).
- Caïra O. (2011), *Définir la fiction, du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions EHESS.
- Care-Boss E. (2005), *Breaking the Ice*, Plainfield, Black and Green Games.
- Charrette B. et al. (1989), *Shadowrun*, Chicago, Fasa Corporation.
- Costikyan G. et al. (1984), *Paranoia*, Honesdale, West End Games (livret du joueur).
- David C. (2015), *Jeux de rôle sur table: l'intercréativité de la fiction littéraire*, thèse de doctorat, université de Paris XIII.
- Eco U. (1979), *Lector in fabula*, Paris, Le Livre de Poche.
- Genette G. (1972), *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil.
- Harviainen J. T. (2008), *A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis*, "International Journal of Role-Playing", I (<http://ijrp.subcultures.nl>).
- Iser W. (1995), *L'Acte de lecture, théorie de l'effet esthétique*, Bruxelles, Éditions Mardaga.
- Jenkins H. (1992), *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge.
- Klug G. C. et al. (1983), *James Bond 007*, New York, Victory Games.

**Nouveaux médias, nouveaux conteurs**

Montfort N. (2005), *Twisty Little Passages, an Approach of Interactive Fiction*, Cambridge, MIT Press.

Ong W. J. (1982), *Orality and Literacy: the Technologizing of the Word*, Londres-New York, Methuen.

Petersen S. *et al.* (1984), *Call of Cthulhu*, Oakland, Chaosium.

Peyron D. (2013), *Culture Geek*, Limoges, Fyp Éditions, Limoges.

Picard M. (1986), *La Lecture comme jeu*, Paris, Les Éditions de Minuit.

Rein-Hagen M. *et al.* (1991), *Vampire: the Masquerade*, Stone Mountain, White Wolf.

Rose F. (2011), *Buzz*, Paris, Sonatine Éditions.

Ryan M.-L. (2003), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, Baltimore.

Schaffer J.-M. (1999), *Pourquoi la fiction?*, Paris, Éditions du Seuil.

Simmons J. (2007), *Narrative, Games, and Theory*, “Games Studies, the International Journal of Computer Game Research”, VII, 1, 2007 (<http://gamestudies/0701/articles/simons>).

Souriau É. (1990), *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, PUF.

Tolkien J. R. R. (1954), *The Lord of the Rings*, Londres, Allen & Unwin.

Tuovinen E. (2010), *The Pitfalls of narrative technique in RPG play*, (<http://isabout.wordpress.com/2010/02/16/the-pitfalls-of-narrative-technique-in-rpg-play/>).

Vance J. (1950), *The Dying Earth*, New York, Hillman Periodicals.