

# Les âges du jeu de rôle francophone

Texte commencé en 2017-2018. Version du 24/10/2021.

Texte de Grégoire "Qui revient de Loin" Macqueron.

*Je remercie la communauté de Casus NO, sans qui cet article n'aurait pas été aussi complet et autant vérifié.*

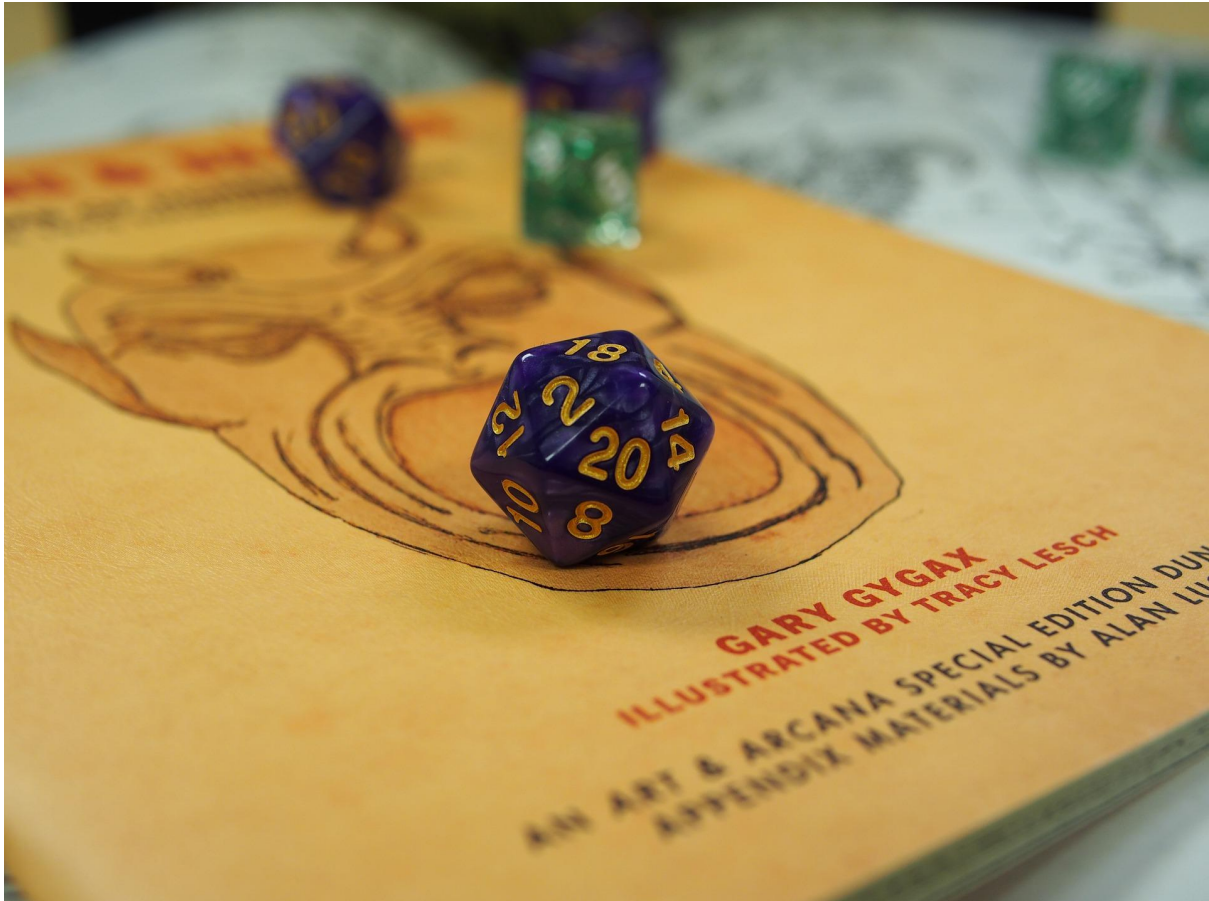


Photo de Mitaukano

## Sommaire

<b>Introduction</b>	<b>2</b>
La Préhistoire du jeu de rôle	3
<b>L'Âge des pionniers : 1977-1983</b>	<b>4</b>
Les jalons les plus significatifs de l'Âge des pionniers	5
Les sous-titres de Casus Belli	6
<b>L'Âge d'or : 1983-1992</b>	<b>8</b>
Le JDR dans la presse dans les années 1980-1990, avant la panique morale	8
Et aux USA ?	10
Pendant de temps, au Japon	10
Les jalons les plus significatifs de l'Âge d'or	10

Du point de vue des éditeurs	11
<b>L'Âge noir : 1992-1999</b>	<b>12</b>
Les prémisses de la chute	13
L'Âge noir proprement dit	13
Les soubresauts de l'Âge noir	15
Du point de vue des éditeurs	15
Et aux USA ?	16
Pendant de temps, au Japon	17
<b>La Renaissance : 2000-2009</b>	<b>17</b>
Et aux USA ?	18
Pendant de temps, au Japon	18
Les prémisses	18
La Renaissance proprement dite	18
Du point de vue des éditeurs	20
<b>L'âge d'argent : 2009 et plus ?</b>	<b>21</b>
En voici les jalons les plus significatifs	21
Du point de vue des éditeurs	23
<b>Annexe: Le cas des magazines et fanzines</b>	<b>23</b>

## Introduction

Le jeu de rôle a plus de 40 ans à l'heure où je commence ce texte (2018), et près d'un demi-siècle à l'heure où je le termine (2021), amplement de quoi avoir sa propre histoire et d'y distinguer différentes périodes.

On connaît les âges d'or, d'argent, de bronze et moderne chez les comics<sup>1</sup>, et l'on parle souvent de l'âge d'or du jeu de rôle (JDR) "d'avant l'ère de Mireille Dumas", à savoir de son émission de *Bas les masques* de 1994<sup>2</sup>. Parfois, aussi, l'on évoque un deuxième âge d'or pour parler des années 2010.

Mais quels sont véritablement les jalons des âges du jeu de rôle, et plus particulièrement du jeu de rôle francophone, différent et moins étudié que le JDR étatsunien ? Et quels sont ces différents âges d'ailleurs ? On a coutume de parler de décennies, celles des années 1970 étant les temps pionniers du JDR en France, les années 1980 étant l'âge d'or et les années 1990 l'âge noir. Enfin, les années 2000 seraient celles d'un second souffle, voire d'un second âge d'or. A moins que cela ne soit la décennie 2010 ?

<sup>1</sup> Article Wikipédia : *Histoire de la bande dessinée américaine*

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire\\_de\\_la\\_bande\\_dessinée\\_américaine](https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_la_bande_dessinée_américaine)

<sup>2</sup> *Bas les masques* – “Le jeu de rôle”, 1994 | France 2, sur *Mémoire de rôlistes*

<https://memoirejdr.wordpress.com/2020/04/14/bas-les-masques-le-jeu-de-role-1994-france-2/>

Regardons cela plus en détail, même s'il faut rappeler que la délimitation de ces périodes a sa part de subjectivité, que tous les événements d'une période donnée ne sont pas nécessairement son reflet et que les démarcations entre chaque période sont floues, chacune ayant des racines et des répercussions qui se propagent dans les périodes qui la précède et qui la suivent.

## La Préhistoire du jeu de rôle

*La période 1575-1973 est l'ère des balbutiements du jeu grandeur nature (événement organisé par le comte de Leicester pour distraire la reine Elizabeth I<sup>re</sup> en 1575, puis les Parlour games en 1867), du wargame (dans les années 1660-1670, Gilles Jodelet de La Boissière crée un Jeu des fortifications et un Jeu de la guerre pour Colbert et Louis XIV, tandis que le baron von Reisswitz invente le Kriegsspiel en 1811, traduit en français en 1829) et de l'émergence des racines du jeu de rôle (le merveilleux avec les Contes de ma mère l'Oye de Perrault en 1697, les romans de fantasy en 1858, le premier roman de science-fiction en 1828, la reconstitution historique, le livre à lecture multiple, etc.).<sup>3</sup>*

*Pour aller plus loin dans la découverte de cette préhistoire, je vous renvoie aux articles de Maitresinh sur 500 nuances de geek.*

---

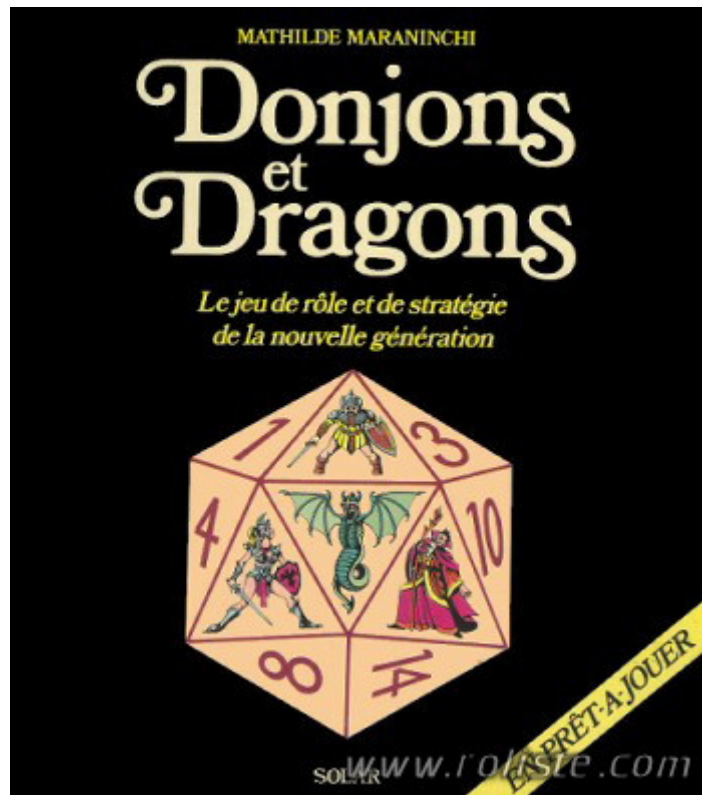
<sup>3</sup> Maitresinh, 2018. *Et si vous voyagiez dans le temps... Pourriez-vous remplacer Gygax ?*

<https://www.500nuancesdegeek.fr/champs-ludiques/>

Maitresinh, 2015. *Geeks & Dragons, un (beau) livre sur le JDR, à paraître...*

<https://www.500nuancesdegeek.fr/geeks-dragons/>

## L'Âge des pionniers : 1977-1983



*Donjons et Dragons, le jeu de rôle et de stratégie de la nouvelle génération*, de Mathilde Maraninchi, 1982.

[Extrait du Guide du rôliste galactique](#) (GRoG) : "Sous-titré "Le jeu de rôle et de stratégie de la nouvelle génération", ce livre est sans doute la première tentative de publication professionnelle d'une adaptation de D&D en français (le dépôt légal est du 2e trimestre 1982). Ce n'est pas une traduction de la fameuse boîte rouge américaine (qui sortira en français l'année suivante), mais un texte original. D'ailleurs, Solar ne disposait apparemment pas de la licence officielle (TSR est à peine cité) et le jeu a été retiré du commerce quelque temps après sa sortie."

Au début était le jeu de rôle américain, inventé en 1974 par Gary Gygax et Dave Arneson (*Dungeons & Dragons*), qui commença à arriver en France vers 1978-1979, souvent par le biais d'étudiants revenant des USA.<sup>4</sup>

Très rapidement, *Donjons & Dragons* commença à être traduit en français, d'abord de manière amateur et officieuse (1981), puis enfin de manière officielle (1983). C'est aussi à cette date que la création française débute, avec l'*Ultime épreuve*<sup>5</sup>. L'essentiel de ces nouveaux jeux porte alors une proposition ludique qui sera appelée plus tard le ludisme. Parallèlement, les premiers clubs (1978) et boutiques (1977-1978) de jeu de rôle apparaissent.

<sup>4</sup> Article Wikipédia : *Jeu de rôle en France*  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu\\_de\\_r%C3%B4le\\_en\\_France](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le_en_France)

<sup>5</sup> F. Cayla, 1983. Lien GROG: <http://www.legrog.org/jeux/ultime-epreuve>

L'Âge des pionniers débute ainsi en 1977 et s'achève 6 ans plus tard en 1983, année charnière dans la structuration du milieu, avec notamment le lancement du magazine *Casus Belli* (1980)<sup>6</sup> -qui traite des jeux de simulation-, et la production de jeux de rôle diversifiés.

## Les jalons les plus significatifs de l'Âge des pionniers

- 1977-1978 : création de l'éditeur Jeux Descartes et de ses boutiques ainsi que de l'Oeuf Cube, qui formeront le "triangle d'or" parisien (et où l'on retrouve aussi des boutiques de figurines, de bandes dessinées, de comics, de mangas, de jeux vidéos) avec Starplayer qui ouvrira plus tard, en 1996,
- 1977 : les premiers rôlistes ont 20 ans, ils sont étudiants et ont du temps libre,
- 1978 : ouverture du club de Saint-Rémy-lès-Chevreuses<sup>7</sup>,
- 1980 : parution du n°4 du magazine *Jeux & Stratégie*, avec le pseudo JdR en encart *Le Château des Sortilèges*<sup>8</sup> de F. Marcella-Froideval,
- 1980 : le "magazine des jeux de simulation" *Casus Belli* est lancé,
- 1983 : traduction de *Donjons et Dragons* en français,
- 1983 : parution du premier jeu de rôle français, *L'Ultime épreuve*,
- de 1981 à 1985, il y a moins de 5 titres de magazines et fanzines dédiés au jeu de rôle<sup>9</sup>.

Si l'on analyse la fréquence du terme "jeu de rôle" et ses variantes d'accord à l'aide du service Ngram Viewer<sup>10</sup> de Google, qui trace des courbes chronologiques pour comparer la fréquences de différents mots ou expressions dans un corpus d'environ 800 000 livres en français numérisés à la date de 2012 (783 424 selon des estimations), on observe une différenciation de fréquence avec les termes "jeu de stratégie" et "jeu de simulation" **à partir de 1970**, sauf pour le terme JDR au singulier plus fréquent dès les années 1960, et qui désigne peut-être alors une expression générique sans rapport avec le jeu de société de rôle. Suite à une progression continue, un pallier est atteint vers 1983-1985 avant une certaine stagnation.

On peut donc en déduire une émergence du concept de jeu de rôle dans les ouvrages de jeu, la presse et les ouvrages parlant des jeux de société au début des années 1970, puis une croissance des mentions à ce nouveau loisirs jusqu'en 1983-1985.

---

<sup>6</sup> Créé par F. Marcela-Froideval et édité d'abord par la Fédération française des jeux de simulation stratégique et tactique puis par Excelsior Publications pour la période 1982-1999.

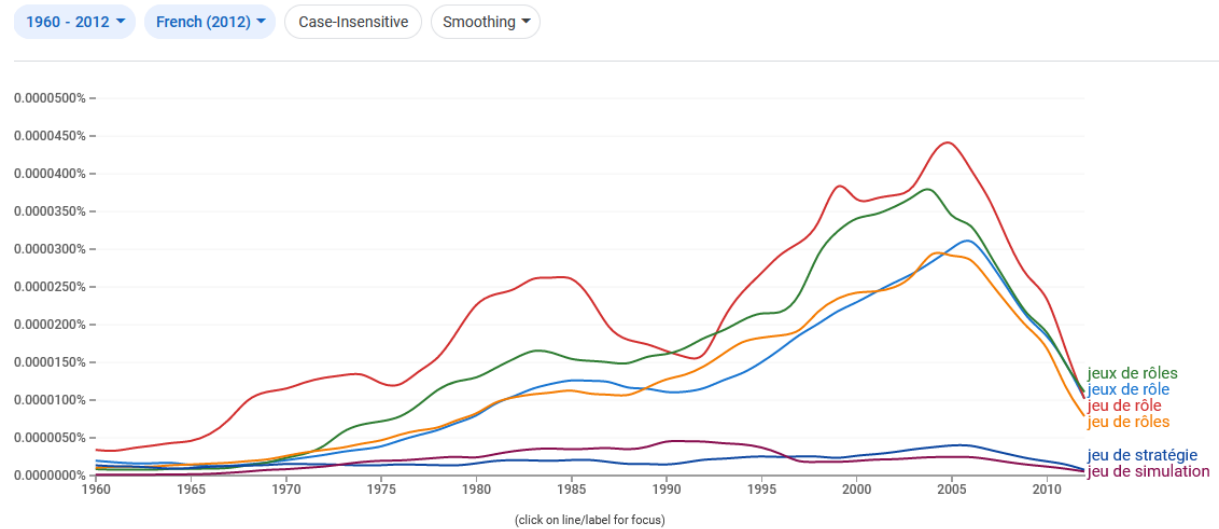
<sup>7</sup> *Le club de Donjons et Dragons de la MJC de Saint-Rémy-lès-Chevreuse dans les années 1970*, sur *Mémoire de rôlistes*  
<https://memoirejdr.wordpress.com/2018/05/27/le-club-de-donjons-et-dragons-de-la-mjc-de-saint-remy-les-chevreuses-dans-les-annees-1970/>

<sup>8</sup> Dvergguden, 2018. *Le Château des Sortilèges : là où tout a commencé !* sur *La forge de papier*  
<http://la-forge-de-papier.over-blog.com/2018/01/le-chateau-des-sortileges-la-ou-tout-a-commence.htm>

<sup>9</sup> *Chronologies des magazines JDR francophones*, Qui Revient de Loin, aout 2017, d'après le *Fanzines JDR Wiki*  
[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1BCZITY\\_sze146UIEHY\\_hUaI6ZhBRrBVVK6ABPr-gHes/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1BCZITY_sze146UIEHY_hUaI6ZhBRrBVVK6ABPr-gHes/edit?usp=sharing)

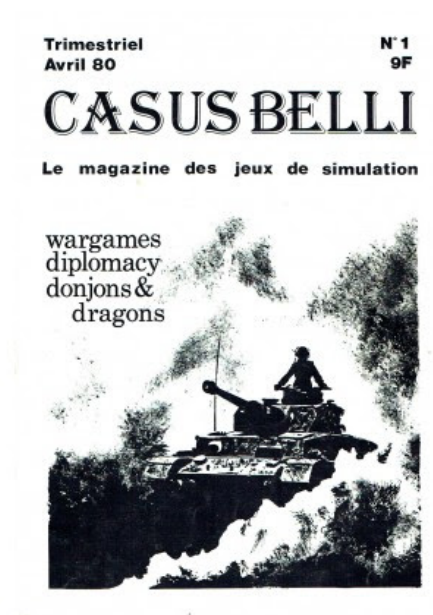
<sup>10</sup> Frédéric Glorieux, 2014. *Google Ngram, masses et universaux* <https://resultats.hypotheses.org/92>

A noter que la chute des occurrences des termes étudiés à partir de 2005, que l'on retrouve dans les autres graphiques, est sans doute à mettre au compte d'une plus faible exhaustivité du corpus numérisé par Google, comme le signale une étude de 2014.<sup>11</sup>



Occurrence des termes jeu de rôle et de ses variantes d'accord, ainsi que des termes jeu de stratégie et jeu de simulation dans le corpus français numérisé jusqu'en 2012. [Lien.](#)

## Les sous-titres de *Casus Belli*



*L'évolution des sous-titres de la première incarnation de Casus Belli ( qui a durée 20 ans) marque le passage des jeux de simulation -jeux de stratégie, jeux de guerre/wargames dont figurines, jeux de gestion et jeux de rôle-, d'abord sous ce nom (1980-1987), puis en mentionnant spécifiquement les "wargames, jeux de plateau et figurines" (1988-1997) avant de se focaliser sur les jeux de rôle (1998-1999) :*

<sup>11</sup> "Il semble en tous cas que le corpus Google n'est pas homogène avec le reste sur les dernières années, il est imprudent de vouloir projeter des tendances pour l'avenir sur les chiffres au-delà de 2000." Frédéric Glorieux, 2014. *Google Ngram, masses et universaux*



- *“Le magazine des jeux de simulation”, n°1-30 (1980-1986).*
- *“Premier magazine des jeux de simulation”, n°31-43 (1986-87).*
- *“Premier magazine des jeux de simulation - Jeux de rôle, wargames, jeux de plateau, figurines”, n°44-77 (1988-1993).*
- *“Jeu de rôle, jeu de plateau, wargame, figurine”, n°78-111 (1993-1997).*
- *“Tout l’univers des jeux de rôle - L’essentiel”, n°112-122 (1998-1999).*

*Lors de sa deuxième itération, qui a duré 7 ans, Casus Belli marque son ouverture aux jeux vidéo -les MMORPG sont en train de se populariser- et aux cultures de l’imaginaire :*

- *“Jeux de rôle, jeux online & culture de l’imaginaire”, n°1-39 (2000-2006, fonctionnement collégial sans Multisim à partir de 2003).*

*Au cours de son éphémère (2 ans) troisième itération, le magazine se concentre sur les aspects pragmatiques du jeu de rôle, marquant une ambition modeste mais utilitariste à destination des rôlistes uniquement :*

- *“Jeux de rôle - Critiques, aides de jeu, scénarios”, n°1-5 (2010-2011).*

*Enfin, avec sa quatrième et actuelle itération actuelle, Casus Belli affiche toujours sa focalisation sur le jeu de rôle, tout en se posant comme une référence du milieu pour lequel, toutes itérations confondues, il constitue le magazine le plus durable :*

- *“Le magazine de référence des jeux de rôle”, n°1+ (2011-actuellement).*

## L'Âge d'or : 1983-1992



Photo: [Clifford Photography](#)

L'Âge d'or s'ouvre avec l'élargissement du domaine de l'imaginaire joué à la science-fiction (*Empire galactique*<sup>12</sup>, 1984 ; *Star wars*, 1988), à l'enquête-horreur (*Cthulhu*, 1984), aux grandes sagas de genre (*JRTM*, 1985 ; *Stormbringer*, 1986).

La création française s'enrichit de ce qui deviendra des classiques, comme *Rêve de Dragon* (1985), *Hurléments* (1989), *In Nomine Satanis/Magna Veritas* (1990) ou *Néphilim* (1992). Et avec les nouveaux titres de cet âge se développe une autre proposition ludique : le simulationnisme.

Le jeu de rôle a alors une bonne image dans la presse, comme le montre le numéro spécial jeux de *Tintin* de 1985<sup>13</sup>.

Le JDR dans la presse dans les années 1980-1990, avant la panique morale

*Des articles sur le jeu de rôle sont publiés dans la presse jeunesse, de la bandes dessinées et des jeux de simulation : Métal Hurlant (1980)<sup>14</sup>, Jeux &*

---

<sup>12</sup> François Xavier Nedelec <http://www.legrog.org/jeux/empire-galactique/empire-galactique-fr>

<sup>13</sup> Qui revient de Loin, 2018. *Quand Tintin parlait du jeu de rôle en 1985* sur *Mémoire de rôlistes* <https://memoirejdr.wordpress.com/2018/08/28/quand-tintin-parlait-du-jeu-de-role-en-1985/>

<sup>14</sup> D. Guiserix <http://www.legrog.org/biographies/pierre-rosenthal>



Stratégie (n°4, 1980), Tintin (n°437 de 1984 ; n° 516 de 1985)<sup>15</sup>, Super Hercule (a priori le n°11 Spécial cinéma, 1987).

A la radio et à la télévision, le jeu de rôle est souvent présenté sous la forme de jeux interactifs :

- 1981 ou 1982, un jeu nommé Le donjon du dragon aurait été présenté par Philippe Manoeuvre sur France Inter, mais aucune trace n'en a été trouvé,
- 1983 (février-juin), l'émission de JDR radiophonique et de science-fiction Intersidéral présenté par Philippe Manoeuvre sur France Inter<sup>16</sup>,
- 1984, le dessin animé Le sourire du dragon, inspiré de Donjons & Dragons, diffusé sur Antenne 2<sup>17</sup>,
- 1985 (juillet-septembre), Le grand labyrinthe présenté par J-M Séban sur TF1<sup>18</sup>,
- 1985, reportage sur Donjons & Dragons dans l'émission documentaire belge Strip-tease<sup>19</sup>,
- 1986 (décembre), un épisode du Mini-journal de Patrice Drevet sur TF1 présente une partie de Avant Charlemagne menée par Nedelec<sup>20</sup>.
- 1990 (septembre- mars 1991), le jeu télévisé Le chevalier du labyrinthe diffusé sur Antenne 2,
- 1990, le jeu télévisé Fort Boyard diffusé sur Antenne 2<sup>21</sup>.
- 1991, l'émission-débat Ça vous regarde présenté par André Berkoff sur la 5<sup>22</sup>.

C'est aussi l'époque où de grands éditeurs nationalement connus investissent dans les jeux de rôles et les livres dont vous êtes le héros pour les distribuer largement : en kiosque, en librairie, en grande librairie (FNAC, etc.) et en magasin de jouets. Il s'agit de Gallimard, entre 1985 et 1995, et de Robert Laffont, entre 1985 et 1987.

Les joueurs sont nombreux, évalués entre 40 000 et 400 000, et le magazine *Casus Belli*, "première époque", est leur bible, comme le montre son tirage (35 000 exemplaires par

---

<sup>15</sup> Qui Revient de Loin, 2018. *Quand Tintin parlait du jeu de rôle en 1985*, sur Mémoire de rôlistes <https://memoirejdr.wordpress.com/2018/08/28/quand-tintin-parlait-du-jeu-de-role-en-1985/>

<sup>16</sup> Radioscope *France inter*, saison 1982-1983

<http://www.radioscope.fr/grilles/inter/inter1982.htm> ; *Intersidéral (Émission des années 80)*, sur le forum de Casus Belli magazine [https://www.black-book-editions.fr/forums.php?a=last&topic\\_id=5837](https://www.black-book-editions.fr/forums.php?a=last&topic_id=5837) ; *Casus Belli* n°13, 1983

<sup>17</sup> Article sur Wikipédia [https://fr.wikipedia.org/wiki/Le\\_Sourire\\_du\\_dragon](https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Sourire_du_dragon)

<sup>18</sup> "Le grand labyrinthe" : le jeu CULTE de TF1 !

<http://forums.lenodal.com/viewtopic.php?t=5468&sid=15b645eaace1d8f2553d089f6167e7a1>

<sup>19</sup> <https://www.sonuma.be/archive/donjon-et-dragon>

<sup>20</sup> *Casus Belli* n°35, décembre-janvier 1986.

<sup>21</sup> Qui Revient de Loin, 2018. *Fort Boyard, 1990, un jeu TV inspiré de Donjons et Dragons*, sur *Mémoire de rôlistes*

<https://memoirejdr.wordpress.com/2018/05/29/fort-boyard-1990-un-jeu-tv-inspire-de-donjons-et-dragons/>

<sup>22</sup> L'émission <https://www.youtube.com/watch?v=RFzypxwWt44&t=1s>

numéro<sup>23</sup>) et son fabuleux taux de circulation (estimé à 5 : un acheteur le passait à quatre autres personnes)<sup>24</sup>.

## Et aux USA ?

*Aux USA, l'âge d'or commence en 1977-1978 avec Traveller (qui apporte la science-fiction, un système de compétences solide, un monde dédié), Runequest (qui consacre le principe d'un monde riche et dédié à un jeu), TSR et AD&D (avec sa formalisation des règles, la division en gamme par public visé : novices, spécialistes)<sup>25</sup>. Il se termine en 1991, lors du deuxième temps de l'âge sombre du jeu de rôle américain.*

*En ce qui concerne Donjons & Dragons, maître-étalon du jeu de rôle en tant que premier et plus joué jeu de rôle de par le monde, J. Maliszewski du blog Grognardia<sup>26</sup> définit l'âge d'or de D&D comme la période 1974-1983, s'achevant avec la parution de Advanced Dungeons & Dragons et le marketing de masse des règles de la version Moldvay. Cette période est caractérisée par un style "fantasy pulp gonzo" avec le donjon comme archétype de l'aventure et le bac à sable comme archétype de la campagne. A cela suit un âge d'argent entre 1984 et 1989 caractérisé par le réalisme fantastique, la cohérence dramatique, le marketing de masse et le recyclage de fictions elles-mêmes inspirées par le JDR.*

*Puis survient un âge de bronze entre 1990 et 1995, caractérisé par un modèle de consommation tout azimut : création de multitudes d'univers de campagne et de nouvelles liées à ces univers.*

## Pendant de temps, au Japon

*Au Japon, après l'arrivée du jeu de rôle à la fin des années 1970 et surtout dans les années 1980, l'âge d'or s'ouvre en 1989 et s'achève en 1994<sup>27</sup>.*

## Les jalons les plus significatifs de l'Âge d'or

- 1983 : le milieu se structure<sup>28</sup>, avec un nouveau public plus jeune (collégiens, lycéens), les clubs se développent, des articles « informatifs » sur ce loisir paraissent dans la presse régionale, la première convention de jeu de rôle, la Convention de jeux de rôle de SupAéro est organisée,

<sup>23</sup> D. Guiserix, 2011. *Casus Belli*, 4e époque, n°1.

<sup>24</sup> T. Lhomme ("de mémoire"), sur *Casus No*, 27/11/2018.

<sup>25</sup> S. Darlington, 1998, traduit par Rappart sur PTGPTB. *Une Histoire du jeu de rôle – troisième partie : Survenance de l'âge d'or* <http://ptgptb.fr/une-histoire-du-jdr-3-survenance-de-l-age-d-or>

<sup>26</sup> J. Maliszewski, 2009. "The Ages of D&D" sur *Grognardia* <http://grognardia.blogspot.com/2009/01/ages-of-d.html>

<sup>27</sup> Article Wikipédia anglophone : *Tabletop role-playing games in Japan* [https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop\\_role-playing\\_games\\_in\\_Japan](https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_role-playing_games_in_Japan)

<sup>28</sup> C. Voisin, 2005. *Jeu de rôle, un loisir en mutation ou en déclin ?* [https://www.studio-infinite.fr/wp-content/uploads/2017/03/etude\\_cvoisin.pdf](https://www.studio-infinite.fr/wp-content/uploads/2017/03/etude_cvoisin.pdf)

- 1983-1985 : *Légendes* puis *Légendes celtiques*, qui a été perçu par beaucoup comme étant le premier jeu historique et vraiment sérieux (vendu en boutiques spécialisées, avec des règles "pointues"),
- 1984 : *Mega* est publié en librairie et kiosque sous la forme d'un hors-série du magazine *Jeux & Stratégie*,
- 1984 : création d'*Empire galactique*, premier jeu de science-fiction/space opera français, largement diffusé en boutiques et librairies,
- 1984 : traduction de *l'Appel de Cthulhu*,
- 1984 : Robert Laffont publie des jeux de rôle, vendus en grandes librairies,
- 1984 : Gallimard édite les Livres dont vous êtes le héros, disponibles en librairies,
- 1985 : Le *Jeu de rôle des Terres du Milieu* (JRTM), première adaptation de grands cycles de genres<sup>29</sup>,
- 1985-1988 : une croissance quasi exponentielle<sup>30</sup>,
- 1985 : *Rêve de Dragon* et *Maléfices* sont créés,
- 1985 : Gallimard traduit et distribue *L'Oeil Noir* dans les librairies, dont la Fnac,
- 1985-1992 est l'âge d'or de *Casus Belli*, avec 100 000 lecteurs en 1990<sup>31</sup>,
- 1985-1987 : Traduction de D&D version "Mentzer" (basic et expert) et de AD&D 1 par Transecom, diffusés en magasins de jouets,
- 1986 : *Casus Belli* est distribué en kiosque<sup>32</sup>,
- 1986 : fondation de la maison d'édition Siroz (futur Asmodée) et d'Oriflam,
- de 1986 à 1989, entre 5 et 10 titres de magazines et fanzines dédiés au JDR sont édités,
- 1986-1990 : traduction des romans de *LanceDragon*,
- 1987 : traduction de *Stormbringer*,
- 1988 : traduction de *Star wars D6* et *Warhammer*,
- 1988 : création de 3615 AKELA, première communauté rôliste "en ligne" sur minitel,
- 1989 : création de *Hurlement*,
- 1989 : traduction de *AD&D 2*,
- 1990 : *In Nomine Satanis - Magna Veritas* est créé,
- 1991 : création de *Bloodlust*,
- 1992 : traduction de *Vampire : la Mascarade*,
- 1992 : création de *Néphelim*,
- Il est estimé qu'un jeu "normal" (pas une locomotive comme JRTM, Vampire, etc.) est vendu en moyenne à 3 000-5 000 exemplaires<sup>33</sup>.

## Du point de vue des éditeurs

*Selon Le Thiase, du point de vue éditorial, l'âge d'or du JDR francophone serait la période 1990-2003 : "six acteurs se partageant le marché (avec une pointe en 1999 où plus de 97 % des sorties enregistrées sont assurées par*

<sup>29</sup> B. Charbouillot, 2008. *Jeu de rôle : une réalité dans la fiction ? Le miroir aux dragons*  
[http://www.ffjd.org/wp-content/uploads/charbouillot\\_b.pdf](http://www.ffjd.org/wp-content/uploads/charbouillot_b.pdf)

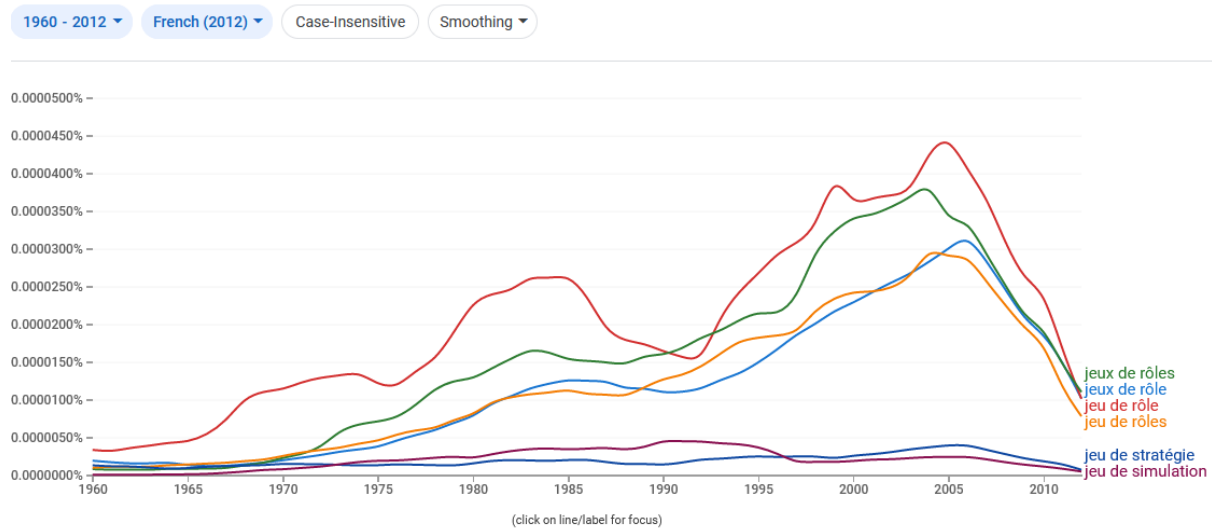
<sup>30</sup> C. Voisin, 2005. *Jeu de rôle, un loisir en mutation ou en déclin ?*

<sup>31</sup> Article Wikipédia [https://fr.wikipedia.org/wiki/Casus\\_Belli#Premi%C3%A8re\\_%C3%A9poque](https://fr.wikipedia.org/wiki/Casus_Belli#Premi%C3%A8re_%C3%A9poque)

<sup>32</sup> à partir du n°31, février-mars 1986

<sup>33</sup> F. Sarelli (12:15) dans *Polaroliste Episode 2 - Mémoires de Rôlistes*  
[https://www.youtube.com/watch?v=1T\\_bwyFpzGI](https://www.youtube.com/watch?v=1T_bwyFpzGI)

ces six maisons). *Multisim, Descartes, Asmodée-Siroz et Hexagonal dominant, suivis par Oriflam et Halloween Concept*<sup>34</sup>



Occurrence des termes jeu de rôle et de ses variantes d'accord, ainsi que des termes jeu de stratégie et jeu de simulation dans le corpus français numérisé jusqu'en 2012. [Lien.](#)

Sur Google Ngram viewer, on observe une stagnation ou une baisse de fréquence des termes "JDR" entre 1983-1985 et 1991, mais avec pour certaines variantes d'accord une reprise dès 1988. Curieusement, c'est pendant l'âge d'or que cette stagnation de l'intérêt manifesté par l'édition et la presse est observée. Peut-être est-ce le signe d'une certaine normalisation du phénomène, ou bien l'annonce de la crise à venir ?

## L'Âge noir : 1992-1999



Mireille Dumas dans l'émission *Bas les masques* sur les jeux de rôle

Je n'utilise pas le terme d'âge des ténèbres pour éviter la confusion avec les jeux de Monde des ténèbres (*Vampire : la Mascarade* et compagnie) qui se développent à cette période. A contrario, "âge noir" est une allusion à la première traduction de la guerre des clones dans *Star Wars : la Guerre noire*. Voyez-y une sorte d'hommage geek.

<sup>34</sup> Pitch, 2014. *Infographie JDR : édition 1983-2014 sur Le Thiase*  
<http://www.le-thiase.fr/jeuxderole/infographie-jdr-edition-1983-2014/>

Cet Âge noir du jeu de rôle commence par la retombée du soufflé économique de l'Âge d'or, quand les grands éditeurs (Gallimard, Robert Laffont, mais aussi Games Workshop) se rendent compte qu'il ne s'agit pas de l'Eldorado rêvé et que d'autres éditeurs spécialisés (Descartes, White Wolf) adoptent une politique marketing qui isolera les rôlistes et les séparera : la promotion d'une image élitiste du loisir.

Puis ce fut le déclenchement d'une panique morale dans la presse suite à de tristes faits divers : profanation de cimetière et suicide.

En 1997, une riposte du milieu s'organise avec à la fois un travail d'enquête pour démontrer les faits reprochés au jeu de rôle et la fondation d'une fédération pour donner aux médias un interlocuteur. On peut considérer que cette traversée du désert dura 7 ans.

En voici les jalons les plus significatifs :

## Les prémisses de la chute

- 1986 : en France, certains journaux s'inquiètent déjà en 1986 de possibles troubles mentaux, voire d'une pratique supposée rituelle qui compte déjà ses adeptes...<sup>35</sup>
- 1988 : une posture élitiste apparaît, par exemple avec le slogan de Jeux Descartes "des jeux intelligents pour un public intelligent" (qui disparaît en 1995), selon L. Tremel en 2001<sup>36</sup>,
- 1989 : les professionnels perçoivent une crise<sup>37</sup>, avec en mars 1989 la parution d'un article alarmiste dans *Jeux & Stratégie* (« les jeux de rôle ont bénéficié d'une sorte de mode en 1985 et 1986 »), qui fait faillite dans l'année, et l'annonce de l'arrêt de l'activité JDR de Games Workshop<sup>38</sup>,
- 1990 : la profanation du cimetière juif de Carpentras<sup>39</sup>.

## L'Âge noir proprement dit

- 1990-1995 : Restructuration et faillites<sup>40</sup> : disparition des magazines *Dragon radieux* et *Graal* (1990), *Chroniques d'Outre-monde* (1993)<sup>41</sup> ; disparition d'éditeurs de JDR,
- de 1990 à 2001, 10 titres ou plus de magazines et fanzines dédiés au JDR sont édités,

---

<sup>35</sup> B. Charbouillot, 2008. *Jeu de rôle : une réalité dans la fiction ? Le miroir aux dragons*

<sup>36</sup> V. Chouzenoux, 2002. *Le jeu de rôle comme point de départ d'une étude critique du concept d'interactivité*. [http://www.ffjdr.org/wp-content/uploads/jdr-bibliographie-memoire\\_vchouzenoux.pdf](http://www.ffjdr.org/wp-content/uploads/jdr-bibliographie-memoire_vchouzenoux.pdf)

<sup>37</sup> C. Voisin, 2005. *Jeu de rôle, un loisir en mutation ou en déclin ?*

<sup>38</sup> C. David, 2007. *Le jeu de rôle, mode d'expression littéraire ?*

[http://www.ffjdr.org/wp-content/uploads/jdr-fond-etude\\_cdavid-etude\\_cdavid.pdf](http://www.ffjdr.org/wp-content/uploads/jdr-fond-etude_cdavid-etude_cdavid.pdf)

<sup>39</sup> Article Wikipédia : *Affaire de la profanation du cimetière juif de Carpentras*

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Affaire\\_de\\_la\\_profanation\\_du\\_cimetiere\\_juif\\_de\\_Carpentras](https://fr.wikipedia.org/wiki/Affaire_de_la_profanation_du_cimetiere_juif_de_Carpentras)

<sup>40</sup> C. Voisin, 2005. *Jeu de rôle, un loisir en mutation ou en déclin ?*

<sup>41</sup> B. Charbouillot, 2008. *Jeu de rôle : une réalité dans la fiction ? Le miroir aux dragons*

- 1992 : Games Workshop cesse son activité jeu de rôle pour se recentrer sur le wargame<sup>42</sup>,
- 1993 : *Magic : the Gathering* est lancé, et il présente un jeu plus accessible, plus rapide à mettre en place et jouer, avec un coût d'entrée plus faible que le jeu de rôle<sup>43</sup>,
- 1994 : le suicide de Christophe Maltese à Amiens, joueur de jeu de rôles, est repris par la presse<sup>44</sup>,
- 1994 : Les émissions de télévision *Témoin n°1* de Jacques Pradel et *Zone Interdite*<sup>45</sup> montrent le jeu de rôle sous un triste angle,
- 1995 : agression d'un enseignant à Istres par un étudiant qui déclare "Je suis le roi Aragorn"<sup>46</sup> ; suicide d'un autre étudiant, un temps considéré comme rôliste, de l'école des Mines de Saint-Etienne<sup>47</sup>,
- 1995 : l'émission de télévision *Bas les masques* de Mireille Dumas présente le jeu de rôle comme une activité dangereuse et menant au sectarisme<sup>48</sup>,
- 1997 : la presse nationale fait l'écho de l'affaire Javier Rosado, étudiant madrilène qui jouait à un jeu raciste de son invention et avait tué un balayeur à coups de couteau<sup>49</sup>,
- 1997 : des épisodes de séries et des téléfilms mettent en scène des « maîtres de jeu » manipulateurs (*Le Refuge*, France 3), des meurtres de rôlistes dans le cadre d'une partie (*Le juge est une femme*, TF1), considéré comme « plausible » par *Télé 7 Jours*<sup>50</sup>,
- 1997 : création de la Fédération française de jeu de rôles (FFJDR) et publication du livre d'enquête *...Istres, Toulon, Carpentras... - Jeu de rôle. - Crimes ? Suicides ? Sectes ?* par le gendarme J.-H. Matelly sur les affaires médiatisées<sup>51</sup>,
- 1999 : fin de la première époque de *Casus Belli*,

<sup>42</sup> Pitch, 2014. *Infographie JDR : édition 1983-2014* sur *Le Thiase* <http://www.le-thiase.fr/jeuxderole/infographie-jdr-edition-1983-2014/> et F. Sarelli (9:20) dans *Polaroliste Episode 2 - Mémoires de Rôlistes* [https://www.youtube.com/watch?v=1T\\_bwyFpzGI](https://www.youtube.com/watch?v=1T_bwyFpzGI)

<sup>43</sup> F. Sarelli (9:20) dans *Polaroliste Episode 2 - Mémoires de Rôlistes* [https://www.youtube.com/watch?v=1T\\_bwyFpzG](https://www.youtube.com/watch?v=1T_bwyFpzG)

<sup>44</sup> *Un scénario de mort*, l'Humanité, 1 Juin 1994 <https://www.humanite.fr/node/80771> ; Maitresinh, 2015. *Qui a tué le JDR ? épisode 1 : la main de Satan* <https://www.500nuancesdegeek.fr/qui-a-tue-le-jdr-episode-1/>

<sup>45</sup> S. Darlington, 1998, traduit par Rappaport sur PTGPTB.. "NdT : Et en France ?" in *Une Histoire du jeu de rôle – quatrième partie : Enfer et paradis de la finance* <http://ptgptb.fr/une-histoire-du-jdr-4-enfer-et-paradis-de-la-finance> ; L'émission *Zone interdite, les jeux de rôle*, 1994 | M6, sur *Mémoire de rôlistes* <https://memoirejdr.wordpress.com/2020/03/27/zone-interdite-les-jeux-de-role-1994-m6/>

<sup>46</sup> La Croix, 1998. *Jeux de rôles* <https://www.la-croix.com/Archives/1998-03-30/Jeux-de-roles- NP -1998-03-30-455594>

<sup>47</sup> Le Figaro, 1995. *L'étudiant de Saint-Etienne retrouvé pendu se serait suicidé*. [https://www.liberation.fr/france-archiv/1995/11/03/l-etudiant-de-saint-etienne-retrouve-pendu-se-serai-t-suicide\\_150665](https://www.liberation.fr/france-archiv/1995/11/03/l-etudiant-de-saint-etienne-retrouve-pendu-se-serai-t-suicide_150665)

<sup>48</sup> *Bas les masques* – "Le jeu de rôle", 1994 | France 2, sur *Mémoire de rôlistes* <https://memoirejdr.wordpress.com/2020/04/14/bas-les-masques-le-jeu-de-role-1994-france-2/>

<sup>49</sup> En espagnol : [https://es.wikipedia.org/wiki/Javier\\_Rosado](https://es.wikipedia.org/wiki/Javier_Rosado)

<sup>50</sup> B. Charbouillot, 2008. *Jeu de rôle : une réalité dans la fiction ? Le miroir aux dragons*

<sup>51</sup> La Croix, 1998. *Jeux de rôles* <https://www.la-croix.com/Archives/1998-03-30/Jeux-de-roles- NP -1998-03-30-455594>



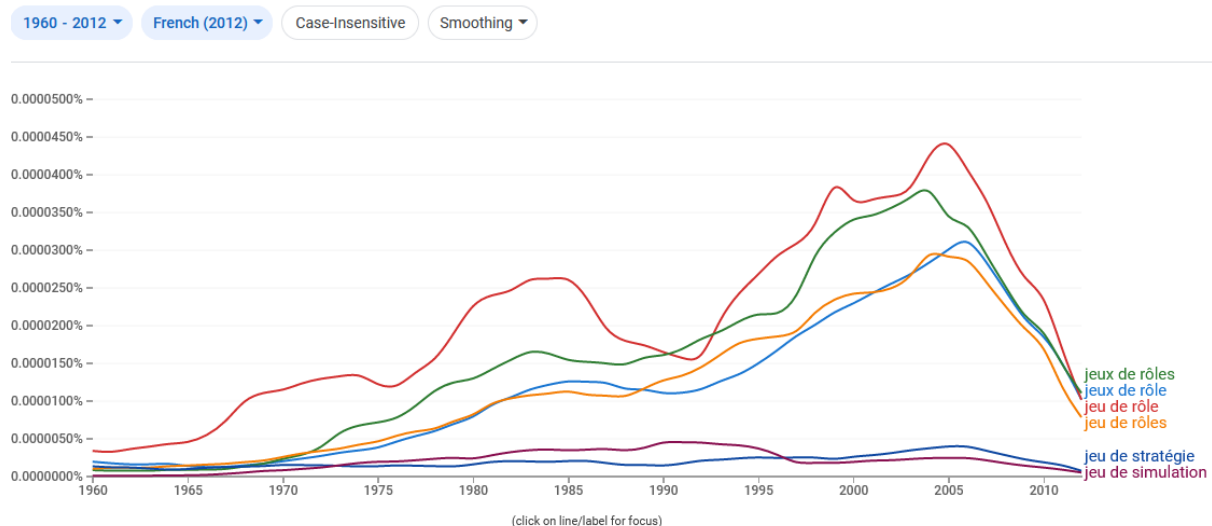
- Fin années 1990 : un jeu “normal” (donc pas une locomotive comme JRTM, Vampire, etc.) est vendu en moyenne à 1 000 exemplaires<sup>52</sup>,
- 1990-2000 : Développement de l’auto-dérision dans les jeux de rôles<sup>53</sup>.

## Les soubresauts de l'Âge noir

- 2002-2007 : Cessation des activités rôlistiques des éditeurs Halloween concept, Multisim, Jeux Descartes, Asmodée et Hexagonal<sup>54</sup>,
- 2005 : Jeux Descartes est absorbé par Asmodée,
- 2006 : fin de la deuxième époque de *Casus Belli*.

### Du point de vue des éditeurs

*Selon Le Thiase<sup>55</sup>, du point de vue éditorial, l'âge sombre commence en 1997 et la Renaissance est symbolisée par la forte production des petits éditeurs en 2005 : “1997-2005 : fin de l'« âge d'or » du JDR francophone d'un point de vue des éditeurs, où six acteurs se partageaient le marché (avec une pointe en 1999 où plus de 90 % des sorties enregistrées sont assurées par ces six maisons). Multisim, Descartes, Asmodee-Siroz et Hexagonal dominant, suivis par Oriflam et Halloween. On observe une chute progressive de ce modèle productif issu des années 1980, ces mêmes 6 éditeurs n'assurant plus que 25 % des sorties en 2005. Cette période se termine d'ailleurs sur une forte diversification de la production, avec plus de 40 % des sorties qui sont le fait de « petits » éditeurs en 2005-2006 (moins de 10 titres au catalogue dans moins de 3 gammes).”*



<sup>52</sup> F. Sarelli (12:15) dans *Polaroliste Episode 2 - Mémoires de Rôlistes*

[https://www.youtube.com/watch?v=1T\\_bwyFpzGI](https://www.youtube.com/watch?v=1T_bwyFpzGI)

<sup>53</sup> B. Charbouillot, 2008. *Jeu de rôle : une réalité dans la fiction ? Le miroir aux dragons*

<sup>54</sup> Pitch, 2014. *Infographie JDR : édition 1983-2014 sur Le Thiase*

<http://www.le-thiase.fr/jeuxderole/infographie-jdr-edition-1983-2014/>

<sup>55</sup> Pascal J., 2018. *Infographie JDR : sorties éditoriales 1997-2017, Le Thiase*

<http://www.le-thiase.fr/jeuxderole/infographie-jdr-sorties-editoriales-1997-2017/>

Occurrence des termes jeu de rôle et de ses variantes d'accord, ainsi que des termes jeu de stratégie et jeu de simulation dans le corpus français numérisé jusqu'en 2012. [Lien.](#)

A partir de 1991, on constate une forte reprise des mentions du loisir dans les ouvrages et la presse publiés, ce qui au regard de l'Âge noir peut être interprété comme un effet de *bad buzz*. A partir de 1996-1997, pour les termes "jeu de rôles" et "jeux de rôles", une hausse d'occurrences est enregistrée.

## Et aux USA ?

*Aux USA, une première phase de l'âge sombre survient en plein âge d'or, sans toutefois mettre un point d'arrêt à celui-ci. C'est la période du Bothered about Dungeons & Dragons (BADD) qui commence avec le suicide de Irving Pulling en 1982 et dure jusqu'en 1990, avec la sortie d'un rapport officiel (rapport Pulling, 1990) discréditant le BADD et disculpant le JDR. Par ailleurs, un livre conjoncture paru en 1984<sup>56</sup> accusait le jeu de rôle de la disparition de James Dallas Egbert III en 1979.<sup>57</sup>*

*Survient ensuite, dans la foulée, une deuxième phase de cet âge sombre, plus nocive en termes économiques, qui se développe à partir de 1991 et de la parution de Vampire: La Mascarade, pour se terminer en 1996 avec une renaissance du loisir. Se développe alors une forme d'élitisme et une querelle de chapelles entre les rôlistes "bourrins", adeptes du médiéval-fantastique, du dungeon crawling, d'univers simples et d'une pratique "ludiste", et les "bon joueurs", "ceux qui font du role play", adeptes des univers souvent contemporains, riches, profonds, sombres, à intrigues politiques complexes et d'une pratique plus "narrativiste"<sup>58</sup>. Et en 1993 arriva Magic: the Gathering qui se conclua par les faillites de TSR et West End Games en 1997.*

*En ce qui concerne Donjons & Dragons, l'âge sombre du jeu couvre la période 1996-1999 selon J. Maliszewski du blog Grognardia<sup>59</sup>. Cette époque est marquée par la volonté, sans succès, de revitaliser le jeu en abandonnant les stratégies de l'âge de bronze et en se concentrant sur des fondamentaux de Donjons & Dragons.*

---

<sup>56</sup> *The Dungeon Master : The Disappearance of James Egbert Dallas III*

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Dungeon\\_Master](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Dungeon_Master)

<sup>57</sup> S. Darlington, 1998, traduit par Rappaport sur PTGPTB. *Une Histoire du jeu de rôle – quatrième partie : Enfer et paradis de la finance* <http://ptgptb.fr/une-histoire-du-jdr-4-enfer-et-paradis-de-la-finance>

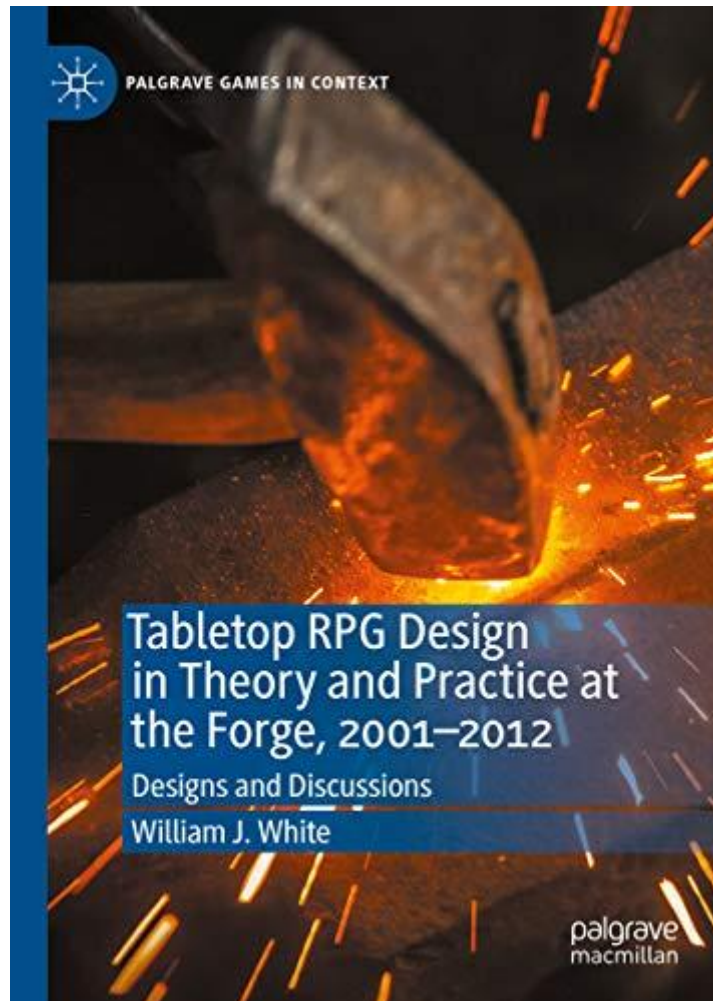
<sup>58</sup> S. Darlington, 1998, traduit par Rappaport sur PTGPTB. *Une Histoire du jeu de rôle – huitième partie : l'âge des ténèbres* <http://ptgptb.fr/une-histoire-du-jdr-8-l-age-des-tenebres>

<sup>59</sup> J. Maliszewski, 2009. "The Ages of D&D" sur Grognardia  
<http://grognardia.blogspot.com/2009/01/ages-of-d.html>

Pendant de temps, au Japon

*Au Japon, l'Âge de l'Hiver<sup>60</sup> débute en 1995 avec l'essor des jeux de cartes à collectionner (Magic: The gathering en 1993, Pokémon en 1996) et cours jusqu'en 1998.<sup>61</sup>*

## La Renaissance : 2000-2009



Dans les années 2000, malgré les soubresauts de l'Âge noir, une renaissance apparaît avec l'évolution économique du marché. On voit apparaître une diversité des formats des ouvrages de jeu et des médias qui en parlent (en PDF, au format A5, en gamme fermée autrement dit avec un nombre limité et défini d'ouvrages, des émissions audiophoniques), une gestion de droits d'auteur plus souple (licence ludique libre<sup>62</sup> ou *Open Game License*, licences *Creative commons*<sup>63</sup>), de nouveaux outils de financement (impression à la

<sup>60</sup> Article Wikipédia anglophone : *Tabletop role-playing games in Japan*

[https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop\\_role-playing\\_games\\_in\\_Japan#The\\_Winter\\_Age\\_and\\_beyond](https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_role-playing_games_in_Japan#The_Winter_Age_and_beyond)

<sup>61</sup> <http://www.trpg.net/en/faq/>

<sup>62</sup> Article Wikipédia : *Licence ludique libre* [https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence\\_ludique\\_libre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_ludique_libre)

<sup>63</sup> Article Wikipédia : *Licences Creatives commons*  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence\\_Creative\\_Commons](https://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_Creative_Commons)

demande, boutique de PDF en ligne, plate-forme de souscription en ligne), l'implication forte de l'amatorat (convention des jeux de rôles amateurs, vivacité du fanzinat, *Guide du rôliste galactique*, version française de *Place to go, place to be*), un mouvement de théorisation et de réinterprétation du jeu de rôle (La Forge, le mouvement *Old School Renaissance* aux USA, Silentdrift en France), mais aussi la "convergence des médias" qui contribue à dédramatiser et "banaliser" le jeu de rôle (MMORPG, cinéma et séries, jeux de société).

C'est aussi l'ère des "studios"<sup>64</sup> qui accompagneront l'amatorat et le développeront parfois jusqu'au professionnalisme : Deadcrows (2003), Ballon-Taxi (2005), Gobz'ink (2009), studios Agathe (2010), Studio 09 (2010).

Ces studios étaient des équipes d'auteurs et d'illustrateurs, parfois réunis en association, qui développaient un jeu publié ensuite par un éditeur (qui se chargeait de l'impression, de la distribution, des ventes).

## Et aux USA ?

*Cette renaissance vint avec les jeux à licence (Star Trek next generation, 1998) et des jeux créatifs comme Fading Suns (1996), Deadlands (1996), Trinity (1997), Alternity (1998)*<sup>65</sup>.

## Pendant de temps, au Japon

*Au Japon, l'Âge du Printemps commence en 1999-2003, période où le marché du jeu de rôle recommence à s'étendre légèrement sur l'archipel.*

## Les prémisses

- 1996 : stabilisation du nombre de joueurs<sup>66</sup>.

## La Renaissance proprement dite

- 2000 : Création de l'encyclopédie rôliste du GRoG et de la version française du site *Place to go, place to be* (PTGPTB)<sup>67</sup>,
- 2000 : Wizards of the Coast lance sa licence ludique libre (OGL) pour le système D20,
- 2000-2005 : un nouveau visage de la création rôlistique apparaît en France<sup>68</sup>,

---

<sup>64</sup> Le fonctionnement en studio existait déjà dès la fin de l'âge d'or avec Jovialis (*Cyclopedia Talislanta II à VI* pour *Talislanta* 2e éd., 1989-1990), Dream Pod Nine (suppléments pour *Macross II*, 1994) et INStudio (suppléments de *INS/MV* 3e édition, 1999-2001).

<sup>65</sup> S. Darlington, 1998, traduit par Rappaport sur PTGPTB. *Une Histoire du jeu de rôle – neuvième partie : la fin et le commencement* <http://ptgptb.fr/une-histoire-du-jdr-9-la-fin-et-le-commencement>

<sup>66</sup> C. David, 2007. *Le jeu de rôle, mode d'expression littéraire ?*

<sup>67</sup> <http://ptgptb.fr/qui-sommes-nous>

<sup>68</sup> C. Voisin, 2005. *Jeu de rôle, un loisir en mutation ou en déclin ?*

- 2000-2007 : apparition de nombreux nouveaux éditeurs : 7e cercle, SAGE, Black Book éditions, Bibliothèque interdite, Ludopathes, Sans détour, XII Singes, Studio 9, John Doe...<sup>69</sup>
- 2000+ : renouveau des jeux de société avec *Carcassonne* (2000), *Les Loups-garous de Thiercelieux* (2001), *Dixit et Agricola* (2008), *Pandémie*, un des premiers jeux de plateau coopératifs popularisé en France (2008), etc.
- 2001 : retour de *D&D* avec la traduction de la 3e édition,
- 2001 : lancement de RPGnow, boutique en ligne de jeux de rôle indépendants au format PDF<sup>70</sup>,
- 2001 : la série audiophonique en mp3 de Naheulbeuk connaît un succès fort et popularise une image drôle et loufoque du jeu de rôle<sup>71</sup>,
- 2001-2003 : la trilogie du *Seigneur des anneaux* sort au cinéma et contribue à relancer l'intérêt sur le médiéval-fantastique,
- 2001-2007 : la convention des jeux de rôles amateurs (CJDRA) a fait naître et connaître de nombreux jeux amateurs, dont certains ont été ensuite édités professionnellement : *Pavillon Noir*, *RAS*, *Exil*, *Brain Soda*, *Elfirie*, *Mousquetaires de l'ombre*, *Palimpseste*, *Crimes*, *les Fables Ludiques*, *Imputrescible*, *Tigres volants*...<sup>72</sup>
- 2001-2009 : démocratisation d'internet en France : en 2001, 17% des français ont internet et ils sont 50% en 2007 ; en 2009, 25% ont le haut débit. Cela permet aux rôlistes de communiquer facilement entre eux (forum, courriels), de partager des jeux (PDF),
- de 2002 à 2009, à nouveau entre 5 et 10 de magazines et fanzines sont édités,
- 2002-2013 : le forum Silentdrift amène les théories de La Forge en francophonie,
- 2002 : Lulu.com, plateforme d'impression à la demande (POD), est lancée,
- 2003 : premier ouvrage en français en impression à la demande, l'*Encyclopaedia Vampirica* (2003), suivi de plusieurs autres comme *Copacabana Transit* pour *Tigres volants* et *La Voix des Ombres 1 : Trois Pas vers le Baigne* pour *Nighthowler* (2007), *Oikouménè* (2008), *Nothingness* (2011), *Tiamat* (2011),
- 2003 : suite aux difficultés de *Casus Belli* deuxième époque et à la disparition de son forum, le forum *Casus NO* (non officiel) est créé et hébergé par PandaPirate,
- 2003, 2004 : création de *COPS*, qui ouvre la voie aux jeux à gamme fermée, comme *Orphéus*,
- 2003, 2005 : *Cirkus* et *Post-mortem* ouvrent la voie aux jeux au format A5, plus économiques,
- 2004 : *Rossyia* ouvre la voie aux jeux au format PDF diffusés sur internet,
- 2004 : les *Creatives commons*, créées en 2001, sont transposées dans le contexte français,

<sup>69</sup> Pitch, 2014. *Infographie JDR : édition 1983-2014* sur *Le Thiase*  
<http://www.le-thiase.fr/jeuxderole/infographie-jdr-edition-1983-2014/>

<sup>70</sup> <https://www.drivethrurpg.com/about.php>

<sup>71</sup> A. Besse, 2007. *Les sagas MP3 : le feuilleton sonore retrouve une seconde jeunesse* sur 01net.com

<https://www.01net.com/actualites/les-sagas-mp3-le-feuilleton-sonore-retrouve-une-seconde-jeunesse-344504.html>

<sup>72</sup> [https://fr.wikipedia.org/wiki/Convention\\_de\\_jeux\\_de\\_r%C3%B4le\\_amateurs](https://fr.wikipedia.org/wiki/Convention_de_jeux_de_r%C3%B4le_amateurs)

- 2004 : lancement de DriveThru, boutique en ligne de jeux de rôle de grandes licences (White Wolf, Wizards of the Coast, Palladium, Steve Jackson, etc.) au format PDF<sup>73</sup>,
- 2004-2006 : premiers jeux anglophones de l'*Old School Renaissance* (OSR), *Castles & Crusades*, puis *Old School Reference and Index Compilation* (OSRIC),
- 2005 : le MMORPG *World of Warcraft* est lancé en France et contribue à la dédiabolisation du JDR et à la reconnaissance des geeks,
- 2006-2011 : augmentation du nombre de joueurs par l'arrivée de la génération née en 1991-1995 (record de recrutement) et retour de la génération des années 1970, établie professionnellement, donc avec de plus amples moyens financiers et ayant plus de temps (premier enfant ayant 5-10 ans),
- 2007 : documentaire sur la culture geek émergente, à l'occasion de la « Nuit du Geek » de Canal +, suivi alors du *Labyrinthe de Pan* de Guillermo del Toro, d'un épisode de South Park sur les MMORPG et du film d'horreur *La Colline à des yeux*,
- 2008 : mort de Gary Gygax, « père fondateur » et icône rôliste mythique, auquel la presse rend hommage. «Tous les geeks du monde sont priés d'observer 1d10 minutes de silence», note un journaliste du *Figaro*<sup>74</sup>,
- 2009 : début de la troisième époque de *Casus Belli*.

## Du point de vue des éditeurs

*Selon Le Thiase<sup>75</sup>, du point de vue éditorial, la Renaissance est symbolisée par la forte production des petits éditeurs en 2005 : “ 6 éditeurs n’assur[e]nt plus que 25 % des sorties en 2005. Cette période se termine d’ailleurs sur une forte diversification de la production, avec plus de 40 % des sorties qui sont le fait de « petits » éditeurs en 2005-2006 (moins de 10 titres au catalogue dans moins de 3 gammes).” Et en “2005-2010 : recomposition totale du marché de l’édition, avec la disparition des grands acteurs et la montée en puissance de très nombreux éditeurs nouveaux (XII singes, Black Book, 7e cercle, Edge, etc.). En 2009-2010, près de 90% des sorties sont le fait de 12 acteurs principaux (sans référence à des niveaux de vente ni même à des tirages) ; il y a donc une nette stabilisation, sans pour autant retrouver la concentration qui préexistait.”*

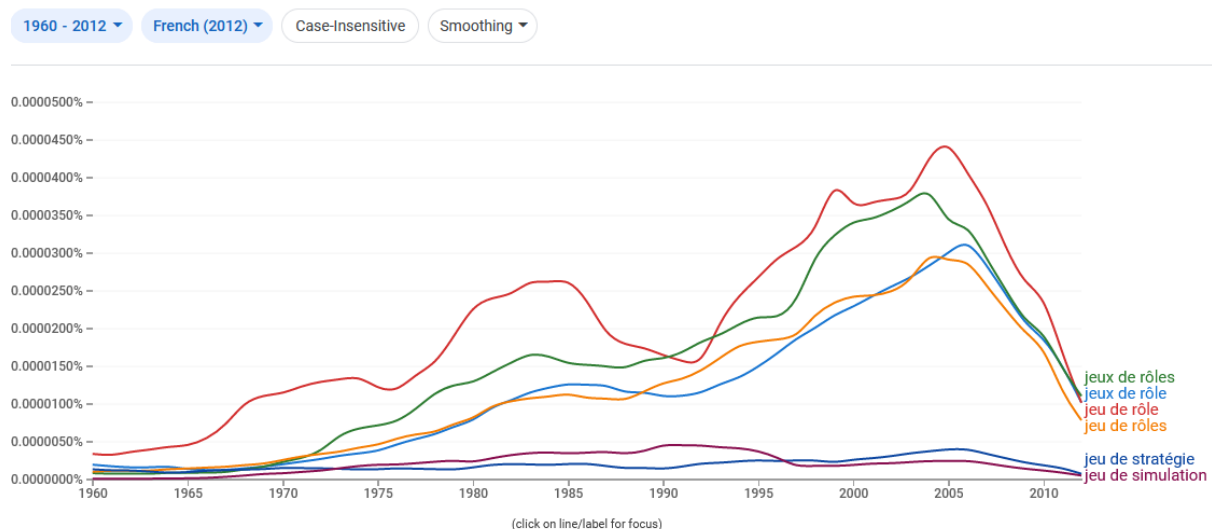
<sup>73</sup> What's the difference between RPGNow and DriveThruRPG?

[https://www.reddit.com/r/rpg/comments/md3ga/whats\\_the\\_difference\\_between\\_rpgnow\\_and/](https://www.reddit.com/r/rpg/comments/md3ga/whats_the_difference_between_rpgnow_and/)

<sup>74</sup> Gary Gygax est mort <http://blog.lefigaro.fr/hightech/2008/03/gary-gygax-est-mort.html>

<sup>75</sup> Pascal J., 2018. *Infographie JDR : sorties éditoriales 1997-2017, Le Thiase* <http://www.le-thiase.fr/jeuxderole/infographie-jdr-sorties-editoriales-1997-2017/>





Occurrence des termes jeu de rôle et de ses variantes d'accord, ainsi que des termes jeu de stratégie et jeu de simulation dans le corpus français numérisé jusqu'en 2012. [Lien.](#)

A partir de 1996-1997, pour les termes “jeu de rôles” et “jeux de rôles”, une hausse d'occurrences est enregistrée avec ensuite un ralentissement autour de 2000, puis une reprise vers 2005-2006, date à partir de laquelle Google Ngram viewer ne semble plus être fiable pour le corpus francophone de 2012. On peut donc interpréter cela comme les prémices de la Renaissance du JDR à partir de 1996 puis la Renaissance proprement dite à partir de 2000 et au moins jusqu'en 2006.

## L'âge d'argent : 2009 et plus ?

Nous entrons dans une période plus difficile à analyser au vu du recul plus faible que nous pouvons avoir sur ces temps proches. Ce qui suit est donc plus spéculatif que l'analyse des âges précédents.

Le milieu se stabilise au niveau éditorial, notamment avec l'essor de la souscription sur internet (crowdfunding), la quatrième mouture de Casus Belli qui devient sa seconde plus longue itération, l'élargissement de la communauté et des pratiques des joueurs grâce aux tables virtuelles et aux *actual play* vidéo. La pandémie et ses confinements en 2020-2021 accentueront encore ce dernier phénomène.

C'est aussi un âge marqué par la consécration des 40 ans du loisir et l'arrivée en force d'une certaine nostalgie des années 1980, Âge d'or du JDR, ainsi que par un souhait d'ouverture aux différents publics (femmes, grand public, minorités, intérêt pour la transmission des pratiques).

En voici les jalons les plus significatifs

- 2009 : Traduction de *Pathfinder*, jeu qui fait un effort important en matière d'inclusivité, notamment par ces illustrations de personnages, concernant le genre et les origines<sup>76</sup>,
- 2010 : dans le jeu vidéo, le ratio homme-femme parmi les *gamers* s'approche de l'égalité<sup>77</sup>,
- 2010 : une stabilisation relative du paysage des éditeurs francophones de JDR autour d'une douzaine de leaders<sup>78</sup>,
- de 2010 à 2013, 10 titres ou plus de magazines et fanzines dédiés au JDR sont publiés,
- 2011 : début de la quatrième époque de *Casus Belli*,
- 2011 : premier JDR de l'*Old School Renaissance* (OSR) traduit, à savoir *Labyrinth Lord en Portes, Monstres, Trésors*,
- 2011 : lancement du crowdfunding de *Don't rest your head*, premier du genre pour le jeu de rôle francophone, par les Écuries d'Augias<sup>79</sup>,
- 2011 : on commence à parler du grandeur nature nordique en France, avec l'article de Thomas B. sur le Knudepunkt 2011<sup>80</sup>,
- 2012 : traduction d'un autre pilier de l'OSR, *OSRIC* 2e édition,
- 2012 : lancement de la campagne "Moi, rôliste" pour promouvoir le jeu de rôle à travers des témoignages de rôlistes<sup>81</sup>,
- 2014 : les 40 ans du jeu de rôle, la reprise de l'évènement par la presse, le colloque,
- de 2014 à 2017, à nouveau entre 5 et 10 de magazines et fanzines édités,
- 2015 : diffusion de la web-série de JDR *Aventures* sur la chaîne Youtube du Joueur du Grenier,
- 2016 : *Stranger things*, série qui ouvre le mouvement de nostalgie des "années 1980 qui n'ont jamais été", avec son demogorgone,
- 2016 : la collection Sortir de l'auberge de Lapin marteau s'adresse aux "joueuses",
- 2016 : illustrations de *Héros & Dragons*, qui féminisent les archétypes de personnages,
- 2017 : ouverture de *Et pourtant elles jouent*<sup>82</sup>,
- Évolution de la part des femmes parmi les rôlistes francophones : le sondage *Casus Belli* n°66 de 1991 annonçait que 2 % des 2 400 répondants étaient des femmes. Les sondages du Thiase révèlent eux 8 % de femmes rôlistes recensées en 2010, 13 % en 2014 et 17 % en 2018<sup>83</sup>,

---

<sup>76</sup> Jim Zub, 2013. *The Inclusive Fantasy World of Pathfinder*

<http://www.jimzub.com/the-inclusive-fantasy-world-of-pathfinder/>

<sup>77</sup> Article Wikipédia : *Femme dans l'univers du jeu vidéo*

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Femme\\_dans\\_l%27univers\\_du\\_jeu\\_vid%C3%A9o](https://fr.wikipedia.org/wiki/Femme_dans_l%27univers_du_jeu_vid%C3%A9o)

<sup>78</sup> Pitch, 2014. *Infographie JDR : édition 1983-2014* sur *Le Thiase*

<http://www.le-thiase.fr/jeuxderole/infographie-jdr-edition-1983-2014/>

<sup>79</sup> Pitch. *Crowdfunding rôliste : bilan 2011-2017*

<http://www.le-thiase.fr/jeuxderole/crowdfunding-roliste-bilan-2011-2017/>

<sup>80</sup> Thomas B. *Knudepunkt, la konvention avec des k*

<http://www.murder-party.org/articles-critiques/knudepunkt/>

<sup>81</sup> Moi, rôliste <http://moiroliste.tumblr.com/charte>

<sup>82</sup> *Et pourtant elles jouent* <https://etpourtantellesjouent.wordpress.com/>

<sup>83</sup> Pascal J. "Pitch", 2018. *Sondage sur les rôlistes et anciens rôlistes – 3e édition 2018*

<http://www.le-thiase.fr/wp-content/uploads/R%C3%A9sultats-sondage-JDR-2018-Le-Thiase.pdf>

- 2018 : multiplication des boîtes de JDR à destination du grand public (*Château aventures, Initiation au JDR*, etc.) et retour de grandes sociétés d'édition ou d'éditeurs non spécialisés en JDR qui les distribuent notamment dans les circuits grand public : Larousse, Ankama<sup>84</sup>

### Du point de vue des éditeurs

*Selon Le Thiase<sup>85</sup>, du point de vue éditorial, "on constate depuis 2010 une progression constante de la part des sorties provenant de « petits » éditeurs, marquant donc une deuxième étape d'éclatement du marché de la production de JDR, après celle de 2005. Depuis 2013 les labels les plus récents s'affirment (Batro games, Chibi, 500 nuances de Geeks, JDR éditions, etc.), grignotant des parts relatives à ceux qui restent leaders en volume de sorties (Black Book et XII singes). En 2017, comme en 2005, on observe que plus de 40 % des sorties sont le fait de « petits » éditeurs (moins de 10 titres au catalogue dans moins de 3 gammes).*

*Sur cette période le nombre de sorties n'a cessé de croître [...]. On atteint en 2017, pour la première fois en France, la barre des 200 titres sortis sur une année."*

## Annexe: Le cas des magazines et fanzines

Je n'avais considéré initialement dans "Les âges du jeu de rôle français" que *Casus Belli*, qui est pour moi LE magazine de JDR, celui qui a duré le plus longtemps, qui a été le plus diffusé et le plus lu.

Mais si l'on regarde les autres magazines et fanzines, par exemple dans [ce tableur](#) bâti à partir des données de la [fanzinothèque sur le JDR](#), je trouve que :

- de 1981 à 1985, il y a moins de 5 titres de magazines et fanzines ;
- de 1986 à 1989, entre 5 et 10 titres de magazines et fanzines ;
- de 1990 à 2001, 10 titres de magazines et fanzines ou plus ;
- de 2002 à 2009 puis de 2014 à 2017, à nouveau entre 5 et 10 de magazines et fanzines ;
- de 2010 à 2013, 10 titres de magazines et fanzines ou plus.

On voit donc là un effet contradictoire avec l'âge noir, car le plus riche en magazines et fanzines, et des âges de la Renaissance et d'argent plus incertains.

Il pourrait y avoir un effet "résistance amateur" qui expliquerait que lorsque le JDR "public" (éditeur, revue pro, club) était en crise, les rôlistes se soient réfugiés dans le JDR amateur : fanzines, tables privées, JDRA. Cela expliquerait pourquoi lors de l'âge noir du JDR il y ait

<sup>84</sup> Pitch, 2018. *Les éditeurs de jeux de rôle actifs en septembre 2018*

<http://www.le-thiase.fr/jeuxderole/les-editeurs-de-jeux-de-role-actifs-en-septembre-2018/>

<sup>85</sup> Pascal J., 2018. *Infographie JDR : sorties éditoriales 1997-2017, Le Thiase*

<http://www.le-thiase.fr/jeuxderole/infographie-jdr-sorties-editoriales-1997-2017/>

eu le plus grand nombre de titres de revues, dont un grand nombre de fanzines. J'ai déjà observé ce phénomène dans d'autres domaines.

Enfin, plus l'on se rapproche des années 2010, moins ces chiffres me semblent pertinents en raison du développement des sites et revues en ligne (*Dragon magazine VF* est ainsi entièrement numérique à partir de 2007).