

Appel à contributions

Journées d'étude

« Le jeu de rôle à l'ère de ses mutations : économie, créations et usages »

Dates : les jeudi 18 juin et vendredi 19 juin 2026

Lieu : Campus de Villetaneuse – possibilité de visio

Organisé par : Fonds patrimonial du jeu de société (FPJS) - Université Sorbonne Paris Nord

Depuis plus d'une décennie, le jeu de rôle connaît un regain d'intérêt, avec une transformation profonde de ses circuits de création, de production, de diffusion et de consommation. L'économie du jeu de rôle, longtemps marginale, artisanale et ancrée dans les logiques de passion et de bénévolat, s'est progressivement professionnalisée, sans pour autant perdre sa dimension communautaire.

En 2025, les campagnes de financement participatif, les chaînes YouTube spécialisées, les actual play, les boutiques de jeux, les plateformes de vente numériques (comme Itch.io ou DriveThruRPG), les conventions hybrides (physiques/numériques), ainsi que les réseaux sociaux, façonnent un nouvel écosystème. Celui-ci interroge les statuts des auteur·rice·s, les modèles économiques viables, les tensions entre amateurs et professionnels, ainsi que les représentations sociales de ce loisir à la croisée de la culture populaire, du numérique et de l'économie créative.

Ces deux journées d'étude visent à interroger **l'économie actuelle du jeu de rôle**, en mettant en lumière les **acteurs, les pratiques, les outils et les discours** qui la structurent.

Aussi, cet appel s'adresse-t-il aussi bien aux professionnels du monde du jeu de rôles et aux acteurs du domaine qu'aux chercheur·es et étudiant·es.

Axes thématiques :

1. Économie du jeu de rôle : mutations et dynamiques contemporaines

Cet axe propose d'interroger les transformations économiques du secteur du jeu de rôle, en particulier à travers l'essor du financement participatif, l'évolution des modes de commercialisation (boutiques spécialisées, grandes enseignes, plateformes en ligne), ainsi que l'impact de ces mutations sur les médias spécialisés (blogs, podcasts, chaînes YouTube, presse papier et numérique). Il s'agit d'explorer les nouvelles formes de financement, de diffusion et de monétisation qui redéfinissent les équilibres économiques du milieu rôliste.

2. Production et industrie : rythmes, formats et logistiques

Ce second axe s'intéresse aux processus de production du jeu de rôle, dans leurs dimensions éditoriales, matérielles et logistiques. Les contributions pourront porter sur l'évolution des formats éditoriaux (livres imprimés, PDF, gammes modulaires, etc.), les rythmes de parution, les enjeux liés à la production physique (impression, distribution, stockage), ainsi que les

contraintes économiques et organisationnelles qui influencent la fabrication des jeux. Il s'agit aussi de questionner l'articulation entre production artisanale et industrialisation croissante.

3. Pratiques professionnelles autour de l'édition et de l'animation

Ce volet vise à analyser les métiers et savoir-faire mobilisés dans la chaîne de création, de production et de diffusion du jeu de rôle : conception, écriture, traduction, illustration, édition, distribution, vente, mais aussi animation (en boutique, en médiathèque, en milieu associatif ou institutionnel). Une attention particulière sera portée aux parcours professionnels, à la formalisation de compétences, à l'émergence de nouvelles figures professionnelles (community manager, influenceur rôliste, game designer indépendant, M.J. professionnel, etc.) et à l'évolution du paysage éditorial.

4. Pratiques contemporaines du jeu de rôle : espaces, formats et expériences

Ce dernier axe se consacre aux formes actuelles de la pratique rôliste. Il s'agit d'examiner les nouveaux lieux de jeu (clubs, bars à JdR, médiathèques, espaces virtuels, etc.), les formats émergents et les formats plus anciens (one-shots, campagnes courtes, jeux sans MJ, etc.), l'influence croissante des actual plays, ainsi que les évolutions dans les façons de jouer, de raconter et de partager le jeu de rôle. Les propositions pourront également aborder la place des technologies numériques dans la pratique et la médiatisation du jeu (VTT, podcasts, Twitch, YouTube, etc.).

Modalités de contribution :

Les propositions peuvent prendre la forme de

- communications : académiques, de retours d'expérience de praticien·ne·s (auteur·rice·s, éditeur·rice·s, diffuseur·euse·s, illustrateur·ice·s, etc.),
- ou de formats hybrides (table-ronde, atelier, présentation de projet).

Merci d'envoyer votre proposition comprenant :

- Un titre
- Un résumé de 2 000 à 3 000 signes (espaces compris)
- Une courte bio-bibliographie (ou présentation)
- Une courte présentation biographique et une bibliographie / ludographie selon le format de la communication

Date limite d'envoi : vendredi 30 janvier 2026

Adresse d'envoi : jeuderole.fpjs@sciencesconf.org

Langue des communications :

Les communications se feront en français avec la possibilité d'intervenir en anglais.

Comité de lecture & d'organisation :

Vincent Berry - Olivier Caïra - Damien Coltice - Coralie David - Nicolas Dessaux - Jérôme Larré
- Mathilde Marlot - Olivier Merly - Patrice Mermoud - Annie Xiang