



La narrativité au sein des forums RPG

Oanez Hélyary

Publié le 28-05-2024

<http://sens-public.org/articles/1717>



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International
(CC BY-NC-SA 4.0)

Résumé

Cet article présente les forums RPG et la manière dont le recours au support du forum en ligne a influencé la pratique des jeux de rôle par forum. S'ils conservent de nombreuses similitudes avec d'autres formats de jeu de rôle, les forums RPG s'affranchissent de plusieurs contraintes matérielles et offrent une large gamme de possibilités aux joueuses tout en diminuant pourtant leurs possibilités de modifications importantes de l'univers de jeu. Il s'agit d'un format particulièrement propice à la multiplication des récits, où l'importance du maître du jeu s'amenuise, contrairement à celle de l'écriture, devenue centrale. En effet, c'est à travers elle que le jeu s'effectue, et sa maîtrise est donc primordiale. Les textes semblent avoir été de plus en plus travaillés depuis les débuts du jeu de rôle par forum, au point où se démarquent dans certains RP un style et une voix narrative qui ne correspondent pas au personnage mis en scène. Il semble ainsi que les forums RPG développent leurs propres normes et habitudes, où la mise en scène et l'écriture pourraient participer à la formation d'un *ethos* de compte.

Abstract

This article discusses forum-based RPGs and how the use of forums has influenced the practice of how they are written. Even though they present many similarities with other role-playing game formats, forum-based RPGs distinguish themselves from several material constraints and offer a wide range of possibilities to players, while at the same time reducing the ones that could significantly impact the universe of the game. This is a format that particularly favours the multiplication of stories, where the importance of the game master is diminished, unlike that of the written story, which has become of great importance. Indeed, it is through this that the game is played, and mastering it is therefore essential. The texts seem to have been refined more and more since the beginning of forum-based RPGs, to the point where, in certain roleplays, a style and a narrative voice that do not correspond to the character shown can stand out. In this way, it appears that forum-based RPGs are developing their own norms and habits, where directing and writing might participate in the formation of an account *ethos*.

Mot-clés : Études culturelles, Fiction, Récit, Narration, Personnage, Internet, Réseaux sociaux, Écriture

Keywords: Cultural Studies, Fiction, Narration, Narrative, Character, Internet, Social Networks, Writing

Table des matières

Notes préliminaires	4
Introduction	5
Le forum RPG	6
Forum RPG et construction d'une intrigue	8
Distanciation par rapport au personnage	10
Conclusion	11
Annexe : quelques réponses au questionnaire	12
Bibliographie	12

La narrativité au sein des forums RPG

Oanez Hélary

Notes préliminaires

Le jeu de rôle par forum est un format de jeu de rôle asynchrone qui a lieu sur un forum en ligne et par écrit. Je traite ici de ce que je considère comme une sous-catégorie des jeux de rôle par forum appelée « forums RPG (*role playing game*) ». Les joueuses¹ y sont inscrites sous le nom du personnage que leur compte utilisateur représente et rédigent des *posts* (messages mis en ligne sur le forum) focalisés sur ce dernier. Le forum regroupe l'ensemble des messages *postés* dans le cadre du jeu de rôle, lesquels sont accessibles aux autres joueuses quand bien même leur personnage n'a pas participé au RP (c'est-à-dire une succession de messages formant un ensemble narratif) ou ne se trouve pas au même endroit. L'interprétation du personnage dans le cadre du jeu et du scénario du forum s'y cantonne à la zone dévolue au *roleplay* (correspondant au jeu de rôle en lui-même, à la phase d'interprétation du personnage).

Il existe une multitude de pratiques de jeux de rôle, tout comme il y a une multitude de rôlistes différents. Cet article n'aspire pas à une présentation exhaustive, quand bien même il se limite aux forums RPG, et son développement ne prétend pas se fonder sur des normes reconnues uniformément par les joueuses, ou des caractéristiques pouvant se présenter comme définitionnelles de ce format, mais simplement à partir d'un relevé de pratiques récurrentes.

1. Ce format de jeu de rôle mobilise principalement des joueuses : 75 % selon ma propre enquête réalisée en 2018 (2023) (843 réponses) et constituée d'un questionnaire accompagné d'un appel à textes posté sur différents forums et groupes Facebook ; 82 % selon celle de Filée (2014, 25). Je parlerai par conséquent de joueuses pour évoquer les joueuses et joueurs de forums RPG, en considérant que ce terme inclut la minorité de joueurs.

Introduction

Libéré des contraintes matérielles, spatiales et temporelles, le forum RPG semble être parmi les formats de jeux de rôle accordant le plus de liberté aux joueuses, celles-ci n'étant *a priori* limitées que par leur propre imagination. Dans le cas des forums s'appuyant sur une production préexistante, ce pourrait être ce qui les y réunit : le souhait, face à une œuvre indépendante, d'être en mesure d'agir sur l'univers qu'elles ont constitué et de pouvoir y figurer des possibilités qu'elles ont été les seules à envisager. Cette liberté est permise par la conjonction de l'écriture et des moyens informatiques : le forum, en tant qu'espace public disponible en ligne, ne nécessite pas de matériel particulièrement coûteux ou encombrant et permet non seulement aux rôlistes de se retrouver à toute heure indépendamment de leur localisation, mais également d'user d'autres médias (images, vidéos, pistes audio...) que l'écriture pour traduire ou figurer leur pensée. En effet, le jeu de rôle est intimement lié à l'imaginaire, puisqu'il s'agit de « faire comme si ». Tout comme en littérature, il implique une *suspension of disbelief* et explore à partir de là les possibles suggérés par l'imagination du joueur. De même que la majorité des jeux de rôle, les forums RPG appellent à une pratique collective et interactive, de sorte que celle-ci pousse nécessairement les participantes à s'accorder entre elles au travers de leurs productions afin d'éviter les quiproquos et de garantir l'expérience de jeu. Participer à un jeu de rôle collectif s'accompagne donc souvent d'une aspiration à rompre la frontière de l'individualité et à constituer un espace imaginaire commun favorable au partage de fantasmes individuels. Le jeu de rôle, dans son acception la plus large, est inséparable de la question de la nature fabulatrice de l'homme et, dans son acception plus restreinte de pratique collective, de celle des limites de la communication.

Pourtant, si l'écriture paraissait être au départ un moyen de donner libre cours à son imagination, elle tend à devenir une finalité. En effet, on observe dans les productions écrites de la majorité des forums une forme d'exigence littéraire de leurs membres. Ils proposent ainsi des jeux et concours d'écriture², des listes des « meilleurs RP », explicitent le devoir de soigner l'orthographe et la grammaire³, et vont, pour certains, jusqu'à imposer un minimum de mots

2. 575 rôlistes sur 828 (69,4 %) sont sur un forum qui organise officiellement des jeux d'écriture. Toutes les statistiques évoquées dans cette communication sont à nuancer : elles s'appuient sur les réponses de joueurs et pas de forums. Les résultats sont donc biaisés puisqu'il n'est pas possible de savoir quels répondants proviennent d'un même forum.

3. 76,6 % des joueuses sont concernées selon mon enquête (Hélary 2023).

à rédiger à chaque intervention⁴. Si la quantité n'est pas gage de qualité, cela pousse néanmoins à s'interroger sur les motivations de ces dispositifs : le *roleplay* n'est-il qu'un prétexte à l'écriture ? S'agit-il simplement de s'assurer que tous les textes soient lisibles et compréhensibles, ou bien d'admettre que maîtriser le médium permet de maîtriser le jeu ?

C'est à cette interrogation que le reste de cet article tentera de répondre en étudiant l'intrication du support et du format, et la manière dont celui-ci conditionne les productions écrites.

Le forum RPG

Le forum est une plateforme sur laquelle s'inscrivent celles qui veulent participer au jeu. L'usage veut qu'un compte d'utilisateur ne corresponde pas à une joueuse, mais à un personnage. Une même joueuse souhaitant incarner différents personnages devra donc créer plusieurs comptes. Les forums RPG sont semblables en quelque sorte aux *fanfictions*. D'abord, parce que leurs communautés s'entremêlent, mais surtout parce que ces deux formats se retrouvent dans le plaisir d'écrire, dans une production amateur qui gravite autour de la littérature, sans pour autant viser à la publication d'une œuvre reconnue par les institutions. Ils prennent couramment la forme d'ateliers de création littéraire, de jeux littéraires ou d'expérimentations stylistiques. Ils se rejoignent également dans leur dimension transfictionnelle, laquelle sous-entend que les personnages possèderaient une forme de transcendance par rapport au texte qui les a produits. Cependant, le jeu de rôle repose sur l'interprétation et met donc traditionnellement en équivalence une joueuse et un personnage. Dans le jeu de rôle sur table, le récit produit par les joueurs est éphémère et leur interaction, immédiate ; il serait compliqué pour un seul joueur d'interpréter pleinement plusieurs personnages simultanément (ce qui est le rôle du maître du jeu, qui ne porte la voix des personnages non joueurs que temporairement), et le personnage incarné ne l'est que le temps de la partie. Or le support du forum permet non-seulement de conserver ces interactions, mais également de les classer, d'y accéder et d'agir sur elles *a posteriori*. De fait, le fonctionnement n'est plus le même. On passe d'échanges spontanés, d'une partie limitée dans l'espace et dans le temps, à des RP dont la production sera étalée dans la durée, réfléchi et travaillé, et dont la délimitation s'effectue selon d'autres critères : diégétiques, mais surtout spatiaux (les personnages changent de lieu).

4. 67 % des joueuses sont concernées selon mon enquête (Hélary 2023).

En effet, les joueuses peuvent figurer la position de leur personnage à tel ou tel emplacement grâce à l'agencement du forum. Toutefois, à la différence des *massive multiplayer online role-playing games* ou des jeux de rôle sur table, le texte demeure sur place après la partie tandis que le personnage, selon son histoire, sa temporalité diégétique, est supposé être ailleurs au moment où le lecteur consulte le RP (c'est là qu'intervient la « transcendance » du personnage évoquée plus tôt).

De plus, le forum est une plateforme qui permet de réunir un grand nombre de joueuses. Contrairement au jeu de rôle sur table, tous les membres n'interviennent pas dans un même RP, et il est possible que deux personnages ne se rencontrent jamais. Comme les *posts* sont conservés et qu'il y a un ordre de jeu à respecter, les réponses à un RP prennent souvent du temps, ce qui conduit la plupart des joueuses à participer à différents RP simultanément : soit en se créant un autre compte pour pouvoir faire agir un autre personnage⁵, soit en faisant figurer un même personnage dans deux endroits à la fois⁶, mais en prenant garde de préciser la place de ces RP dans la temporalité diégétique du personnage (en les datant, par exemple, ou en indiquant qu'il s'agit de *flashbacks*). Dès lors, il est difficile de créer une trame commune, et les actions des joueuses peuvent rarement avoir un impact significatif sur l'ensemble du scénario du forum.

En effet, ce dernier doit être suffisamment large et ouvert pour faciliter l'intégration de nouvelles joueuses et leur octroyer une certaine liberté de mouvement. Dans le jeu de rôle classique, le cadre est posé, et les rôlistes mobilisent leur personnage pour pouvoir mener une quête, là où celle-ci semble secondaire sur les forums RPG – elle peut même y être absente – car il s'agit souvent davantage de faire se rencontrer des personnages. Une partie du plaisir du jeu provient de l'agentivité du personnage, l'effet qu'il peut avoir sur l'univers dans lequel il évolue. Dans le jeu de rôle sur table, peu importe ce qui arrive au monde fictif, tous les joueurs en sont témoins et peuvent tirer satisfaction d'en avoir été des acteurs. En revanche, cela est compliqué à mettre en place sur les forums RPG puisque ceux-ci regroupent généralement un grand nombre de rôlistes, qui font agir des personnages pouvant être présents simultanément dans des lieux différents ou dans un

5. 74,2 % des joueuses interrogées ont plusieurs comptes sur un même forum selon mon enquête (Hélary 2023).

6. 92,1 % des joueuses interrogées ont déjà réalisé deux RP avec un même personnage simultanément selon mon enquête (Hélary 2023).

même lieu, mais à des périodes différentes (lors des *flashbacks* et anticipations par exemple). Les modératrices ne peuvent donc pas tenir à jour un état des lieux complet, cohérent et représentatif, qui pourrait pallier la fluctuation du nombre de rôlistes actives du fait de leurs départs et arrivées (entre ou pendant les parties). Chaque RP doit donc pouvoir être compris isolément. Par conséquent, l'agentivité des joueuses est moindre alors même que ce sont elles qui construisent conjointement l'histoire. Ces contraintes se reflètent dans leurs productions qui consisteront moins en des récits épiques qu'en des intrigues personnelles ou des scènes du quotidien (rencontres, dialogues...).

Forum RPG et construction d'une intrigue

Dans le jeu de rôle sur table, les joueurs se réunissent autour d'un « maître du jeu » ou « meneur de jeu », chargé de représenter l'univers, d'arbitrer la partie, de faire converger les différents récits et décisions des joueurs pour construire une histoire, qui s'élabore, de ce fait, au fur et à mesure de leurs actions et non pas selon un canevas précis prédéterminé par le maître du jeu. Toutefois, si l'incertitude demeure, on constate que le meneur suit généralement un schéma narratif préparé à l'avance pour pouvoir guider les participants. Il prévoit ainsi la plupart du temps une situation initiale, la nature de l'élément perturbateur, celle de l'élément de résolution et les différentes possibilités de situation finale, les péripéties étant les plus touchées par le comportement des joueurs. Le maître du jeu a donc une fonction centrale dans les jeux de rôle, puisqu'il est le squelette autour duquel s'articule la partie, le liant qui permet la formation d'une histoire commune à partir de différents récits. À ce titre, il est ce qui offre la possibilité d'une concordance entre la narrativité et l'interactivité, que Serge Bouchardon avait définie comme étant une association contradictoire, notamment en ce qui concerne la littérature interactive, où « plus le rôle de l'interacteur grandit, plus la narration s'affaiblit » (2008).

Or la plupart des forums RPG ne font intervenir le maître du jeu que ponctuellement ou sur demande des joueuses⁷. De fait, la source du schéma narratif, le point de convergence qui permettait d'orienter les récits individuels vers un même horizon, disparaît ou s'amenuise, alors même qu'il s'agit de la forme de jeu de rôle dont la relation à la narration ne devrait pas être remise en question, puisque c'est celle où le récit est le plus mis en avant. Il y a donc une

7. 22 joueuses sur 809 sont sur un forum où le MJ intervient systématiquement, 329 ponctuellement, 383 sur demande des joueuses, selon mon enquête (Hélary 2023).

modification de la structure narrative comparativement aux autres formes de jeux de rôle. Un guide (le maître du jeu, les cinématiques dans les jeux vidéo, les quêtes dans les *MMORPG*, le comité organisateur pour les GN [grandeur nature]...) est généralement présent et peut agir de deux façons : en récupérant les récits produits par les joueurs et en les intégrant dans un récit plus général, ou en donnant des indications au joueur qui ne peut exercer son libre-arbitre que dans le cadre établi par le jeu et les « blancs », les manques fournis par la narration. Dans le cas du jeu de rôle par forum, l'histoire, qui n'est pas prédéterminée, est construite uniquement à partir de la succession linéaire des différents *posts* des joueuses. Autrement dit, l'une des caractéristiques des forums RPG serait le dégageement de la mise en intrigue de son impératif téléologique.

La démarche est donc autre. Privées d'instance médiatrice, les joueuses doivent se gérer entre elles et rédiger des textes suffisamment ouverts pour que le récit puisse se poursuivre : il faut permettre à la joueuse suivante de rebondir et à l'intrigue de se développer. Toutefois, puisqu'il s'agit d'un procédé d'écriture collaboratif, une règle couramment admise interdit d'imposer au personnage d'une autre joueuse, qui est son exclusive propriété, un état ou une action, afin de préserver l'expérience de jeu et la liberté de chacune. De fait, les joueuses sont contraintes d'adopter certaines stratégies afin que l'action ne s'enlise pas, pour donner de l'intérêt à leur réponse et la rendre agréable à la lecture (toutes les autres participantes du RP la liront, voire d'autres membres du forum ou des lecteurs extérieurs) : flux de pensée, mise en contexte, analepses, développement des détails, reprise de ce qui a été dit sous un autre point de vue... On voit ainsi se développer un style d'écriture particulier aux joueuses de RP.

Par conséquent, l'une des spécificités du forum RPG serait de produire plusieurs histoires en parallèle (celles de tous les personnages en plus de l'histoire polyphonique élaborée par leurs actions conjointes) et plusieurs récits simultanément (chaque message ainsi que la juxtaposition de tous ces messages) : en interagissant autour d'un même sujet, les joueuses développent à la fois une histoire propre à leur personnage et une histoire commune. Ainsi, le récit collectif ne peut pas se réduire à la somme des récits individuels tout comme le récit individuel n'est pas non plus simplement une partie du récit collectif, puisqu'il s'inscrit lui-même dans une perspective plus large : celle de l'élaboration du personnage, de son approfondissement et de son enrichissement. Cette dimension et cet entrelacement de récits sont permis

par la classification et la conservation des RP qui, d'une certaine manière, les inscrivent dans une temporalité. De fait, l'illusion recherchée de déambulation des personnages au sein d'un monde est renforcée par l'organisation spatiale du forum, par sa subdivision en catégories. Ce qui est souhaité, derrière cette volonté d'autonomisation des personnages par rapport à un lieu, une aventure, un texte, c'est de parvenir à le doter d'une certaine substantialité.

Cela, relié à la restriction de l'action (imposée par la dimension collective et interactive du format) et à l'impératif de la description (puisque le temps du récit est supérieur au temps de l'histoire) qu'elle provoque, souligne l'un des enjeux d'un *post* RP : développer une intériorité. Or cela ne peut se faire que par un travail particulier sur le texte ; la rôliste sur les forums RPG, à la différence de ses pairs rôlistes sur table, joue donc moins à effectuer des actions qu'à produire un texte.

Distanciation par rapport au personnage

Avoir un bon style d'écriture malgré, ou grâce à, toutes ces contraintes et maîtriser l'écriture particulière au RP ne semble pas pour autant être le seul enjeu pour les participantes. En effet, la rédaction des *posts* est importante, mais leur mise en forme fait également l'objet d'une attention particulière. Elle a évidemment un effet sur leur réception et peut participer à l'élaboration d'une esthétique. On retrouve des codes propres au RP : dialogues en discours direct en gras ou avec des couleurs différentes attribuées pour chaque personnage, pensées entre astérisques et, traditionnellement, des italiques pour l'action, mais qui englobent désormais bien plus que cela. Combinés à la musique et aux images, ils peuvent simplement viser à favoriser l'immersion du lecteur. Cependant, le « cadre RP » vient parfois remarquablement compliquer la lecture. En réalité, plus qu'à l'immersion ou à l'illustration du récit, tout cela participe à l'élaboration d'une coloration, d'un style qui ne correspond pas forcément à celui du personnage, mais serait davantage en concordance avec celui de la narration. On peut supposer que l'assimilation de la joueuse et du personnage était à l'origine souhaitée (d'où le fait qu'un compte corresponde à un personnage) par transposition depuis la pratique du jeu de rôle sur table où la distinction entre joueur, narrateur et personnage est généralement atténuée ; mais, pour les raisons précédemment évoquées et comme en atteste la prégnance du « hors-RP » sur les forums d'aventure, cette assimilation a disparu dans le cadre des forums RPG.

La pratique de la mise en scène est omniprésente sur les forums RPG : le texte l'est par sa mise en page, son « cadre RP », la musique et les images éventuelles qui l'accompagnent ; le compte, par le biais de son avatar, de sa signature et de ses différentes affiliations (rôle sur le forum, groupe d'appartenance du personnage, rang éventuel, distinctions particulières...) ; enfin, le forum, en fonction de son organisation, de ses graphismes et de sa page d'accueil, fournit des indications au visiteur (taille, fonctionnement, importance accordée au graphisme, importance accordée au codage, type...). Chacune renvoie et construit une image d'elle-même qui fait référence aux codes implicites de la pratique des forums RPG. Les rôlistes adopteraient ainsi une posture particulière en fonction de la manière dont elles s'évaluent et se catégorisent elles-mêmes tout en cherchant à orienter celle dont elles sont perçues et cataloguées. Or ce comportement traduit une volonté de la joueuse de présenter à autrui une certaine image d'elle-même qui peut prendre le pas sur l'interprétation du personnage. Dans *La clause auteur, l'écrivain, l'ethos** et le discours littéraire, *Melliandro Mendes Gallinari explique que l'ethos** peut à l'origine se définir comme une « image de soi résultant d'une production discursive » (**mendesgallinari_clause_2009?**). Or l'image que le compte renvoie de lui-même résulte bien de la production d'une succession de fragments (*posts* et RP, auxquels l'on ajoute tout ce qui est périphérique au RP, notamment les interactions des zones « hors-RP »), pouvant être appréhendés de manière isolée. Les joueuses peuvent parfois alors paraître moins jouer à interpréter un personnage au sein du *roleplay* qu'à se construire un *ethos* de compte, à interpréter un personnage de joueuse sur le forum.

Conclusion

On peut considérer que le *roleplaying game* s'articule autour de trois pôles principaux : l'interprétation du personnage, l'interaction avec les autres joueurs et la capacité de co-création d'une intrigue. Il a été précédemment montré que, sur les forums RPG, l'interprétation du personnage et la capacité de co-création d'une intrigue dépendent de l'écriture (conséquence des possibilités offertes par le support du forum en ligne), que ce médium se fait contrainte influençant le *gameplay* des joueuses (la capacité à s'approprier les règles, les contraintes imposées par le jeu) et provoque l'émergence d'un style d'écriture particulier aux forums RPG se caractérisant notamment par l'usage du flux de conscience et de la description. Un RP consiste ainsi en un récit itératif et polyphonique où un même événement est perçu et décrit selon différents

points de vue. Autrement dit, en une multiplication de fragments qui, par leur succession, leurs additions et interactions, et par les « blancs » qu'ils isolent, tendent à la production d'un espace imaginaire commun et autonome.

Par ailleurs, l'importance accordée à l'écriture et le style propre aux forums RPG mènent à une accentuation du poids de la narration et à une exacerbation de la voix narrative. Il semble alors que le narrateur prenne le pas sur le personnage et que le jeu passe progressivement de l'interprétation d'un personnage à la maîtrise d'une narration et, conséquemment, à la formation d'un *ethos* de compte, potentiellement comme reflet des capacités d'une joueuse.

Annexe : quelques réponses au questionnaire

Le questionnaire a été diffusé sur 45 forums et 10 pages Facebook du 11 novembre 2018 au 8 mai 2020. Les forums ont été sélectionnés par ordre d'apparition dans l'annuaire des forums RPG de Forumactif le jour de la consultation (entre le 11 novembre 2018 et le 30 novembre 2018). Le questionnaire est resté ouvert pendant plus d'un an, mais 822 réponses sur 843 ont été fournies entre le 11 novembre 2018 et le 31 décembre 2018.

Bibliographie

- « After my Fate ». s. d. Consulté le 1 avril 2022. <http://after-my-fate.forumactif.com>.
- Aigrefin, et Ambre de Ventfroid. 2015. « Marbrume ». <http://marbrume.forumactif.com>.
- Amossy, Ruth. 1999. *Images de soi dans le discours. La construction de l'ethos*. Lausanne : Delachaux et Niestlé.
- Bouchardon, Serge. 2008. « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique ». https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2008_num_155_1_5376.
- Bouchardon, Serge. 2009. *Littérature numérique. Le récit interactif*. Paris : Hermès Science Lavoisier.
- Bouju, Emmanuel. 2010. *L'Autorité en littérature*. Rennes : Presses universitaires de Rennes.
- Bush, Sophia. 2010. « Astoria People ». <http://astoria-people.1fr1.net>.
- Cherryblossom, Mayumi, et Mamatigerbear. 2018. « War at the Roses ». <http://war-roses.forumactif.com>.

- « Coin des RPGistes ». s. d. Consulté le 1 novembre 2018. <https://www.facebook.com/groups/132642820207523>.
- « Cruciatus Curse ». 2018. <http://cruciatuscurse.forumactif.com>.
- David, Coralie. 2016. « Le Jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? » *Sciences du jeu*, n° 6 (octobre). <https://doi.org/10.4000/sdj.682>.
- « Dawn of Heroes ». 2018. <http://dawnofheroes.forumactif.com>.
- Debeaux, Gaëlle. 2017. « Multiplication des récits et stéréométrie littéraire. D'Italo Calvino aux épifictions contemporaines ». Thèse de doctorat, France : Université Rennes 2. <http://www.theses.fr/2017REN20039/document>.
- Debeaux, Gaëlle. 2013. « La littérature interactive. Aux frontières du jeu vidéo ». <https://acolitnum.hypotheses.org/351>.
- Dilon Deraborne. 2016. « Le Monde de Dûralas ». <http://www.lemondededuralas.org>.
- Ein, Raphaëlle. 2010. « Dreamland RPG ». <https://dreamland.forums-actifs.net/>.
- Filée, Alicia. 2014. « Les Pratiques d'écriture amateurs : le forum RPG (role playing game), une littérature de rôle à plusieurs. Définition(s), enquête et analyse ». {PhD} {Thesis}, Université de Liège.
- « Filet du Diable ». 2010. <http://filetdudiable.forumactif.org>.
- Fondateur. 2020. « Walking Dead RPG ». <http://www.walkingdead-rpg.com>.
- Game Master. 2010. « One Piece Requiem RPG ». <http://www.onepiece-requiem.net>.
- Hélary, Oanez. 2023. « Compte-rendu du questionnaire de 2018 ». Hypotheses. <https://imagpartages.hypotheses.org/171>.
- Helia. 2017. « Dusk Lumiris ». <http://dusk-lumiris.forumactif.com>.
- Her Majesty. 2014. « London Calling ». <http://www.london-calling.org>.
- « Hungcalf. University of Magic ». s. d. Consulté le 1 avril 2022. <http://hungcalf.forumactif.com>.
- « I Love Forums ». s. d. <https://www.facebook.com/groups/pubforums>.
- Il était une fois. 2011. « Poudlard, Nineteen Years Later ». <http://nineteen-years-later.forums-actifs.com>.
- « Influenza ». s. d. Consulté le 1 avril 2022. <http://influenza.forumactif.org>.
- « Je suis RPGiste et j'assume ». s. d. Consulté le 1 novembre 2018. <https://www.facebook.com/groups/jesuisrpgisteetjassumev2>.
- Joshua Rokuro. 2012. « Peek a Boo RPG ». <http://www.peekaboo-rpg.com>.

- Kernel, Fayrell, et Celestial Wonders. 2016. « Hundred Miles ». <http://www.hundred-miles.com>.
- Kim Jong Woon. 2011. « VIP University ». <http://www.vipuniv.com>.
- Le Destin. 2014. « 30 Years Still Young ». <http://www.30yearsstillyoung.com>.
- « Les Chroniques d'Arven ». 2015. <http://arven.forumactif.org>.
- Llyn, et Ren. 2018. « The Fifth Being ». <http://the-fifth-being.forumactif.com>.
- Louha, et Littlebird. 2017. « The Cauldron ». <http://www.thecauldron-rpg.net>.
- Luuka Chevalier. 2017. « Institut Chevalier ». <http://www.institutchevalier.net>.
- Maestro. 2016. « Tasty Tales RPG ». <http://www.tasty-tales-rpg.com>.
- « Maraudeur's Era ». 2015. <http://maraudeurs-era.forumactif.org>.
- Matty, et Ina. 2015. « Atlantis Insurrection ». <http://www.atlantisinsurrection.com>.
- Mayor Hawkins. 2016. « Island Bay ». <http://islandbay.forumactif.org>.
- Meizoz, Jérôme. 2009. « Ce que l'on fait dire au silence. Posture, ethos, image d'auteur ». *Argumentation et Analyse du Discours*, n° 3 (octobre). <https://doi.org/10.4000/aad.667>.
- Mendes Gallinari, Melliandro. 2009. « La "Clause auteur". L'Écrivain, l'ethos et le discours littéraire ». *Argumentation et Analyse du Discours*, n° 3 (octobre). <https://doi.org/10.4000/aad.663>.
- Messenger, Mathieu, et Anne Sennhauser. 2013. « L'Ethos du littéraire. Figurations de l'attitude lettrée dans la littérature contemporaine (1980-2010) ». *Les Cahiers du Ceracc*, n° 6. <http://cahiers-ceracc.univ-paris3.fr/introcahier6.html>.
- Mithos. 2006. « Réinvente la destinée ». <http://reinventeladestinee.forumactif.com>.
- Newty. 2018. « Convergence ». <http://convergence.forumactif.com>.
- Noctae. 2018. « Family Shows Up ». <http://familyshows-up.forumactif.com>.
- « Nous, les RPGistes ». s. d. Consulté le 1 novembre 2018. <https://www.facebook.com/groups/331032570315137>.
- « Ojisatsu ». 2018. <http://ojisatsu.forumactif.com>.
- « One Piece Seken ». s. d. Consulté le 1 avril 2022. <http://www.op-seken.com>.
- Pluvinet, Charline. 2009. « L'auteur déplacé dans la fiction. Configurations, dynamiques et enjeux des représentations fictionnelles de l'auteur dans la littérature contemporaine ». Thèse de doctorat, France : Université Rennes 2.
- « Pokemon Community ». 2013. <http://pokemoncommunity.forumactif.org>.

- « Pub pour forum RPG ». s. d. Consulté le 1 novembre 2018. <https://www.facebook.com/groups/129932327194878>.
- « Pub pour RPGistes Amoureux ». s. d. Consulté le 1 novembre 2018. <https://www.facebook.com/groups/165609920313486>.
- « Pub RPG ». s. d. Consulté le 1 novembre 2018. <https://www.facebook.com/groups/publicite.referencement.forum.rpg>.
- « Pub, RPG, Forums, Facebook ». s. d. Consulté le 1 novembre 2018. <https://www.facebook.com/groups/scenarios.postes.vacants.forum.rpg>.
- « Recherche de RPG ». s. d. Consulté le 1 novembre 2018. <https://www.facebook.com/groups/146435938823871>.
- « RPG ». s. d. Consulté le 1 novembre 2018. <https://www.facebook.com/groups/377823838978580>.
- Ryan, James. 2018. « Curating Simulated Storyworlds ». {PhD} {Thesis}, University of California Santa Cruz.
- Ryan, Marie-Laure. 2007. « Jeux narratifs, fictions ludiques ». *Intermédiatités*, n° 9:15-34.
- Ryan, Marie-Laure, et A.-L. Rebreyend. 2013. « Des jeux narratifs aux fictions ludique. Vers une poétique de la narration interactive ». *Nouvelle revue desthetique* 11 (1):37-50. <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-desthetique-2013-1-page-37.htm>.
- Saint-Gelais, Richard. 2011. *Fictions transfuges. La Transfictionnalité et ses enjeux*. Poétique. Paris : Éditions du Seuil.
- Sen'sei Ketten. 2017. « Ascent of Shinobi ». <http://www.ascentofshinobi.com>.
- « Shake the World ». 2014. <http://www.shaketheworld.net>.
- Tearsflight. 2018. « NewYork and chill ». <http://newyorkandchill.forumactif.com>.
- « The Hundred ». s. d. Consulté le 1 avril 2022. <http://www.the-hundred.org>.
- Torben Braenarion. 2020. « Bloody Crown ». <http://bloody-crown.forumactif.org>.
- « Urban Legends ». 2015. <http://u-legends.forumactif.org>.
- Vachey, France. 2011. « Narration interactive ludique. Les Jeunes lecteurs se réapproprient la culture populaire sous forme de persona-fictions ». *Strenæ. Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance*, n° 2 (juin). <https://doi.org/10.4000/strenae.357>.
- Vanka. 2016. « Af Jarni Og Is ». <http://afjarniogis.forumactif.org>.
- Velvet Crowe. 2017. « Tales of Universe ». <http://talesofuniverse.forumactif.com>.

- Verith. 2013. « ElySION. Les Terres de Tiamaranta ». <http://elysionrpg.forumactif.org>.
- Waldosia. 2018. « Save the Queens ». <http://savethequeens.forumactif.com>.
- World-Soul. 2018. « Sekai RPG ». <http://sekai-rpg.forumactif.com>.
- Yellow King. 2016. « Drag Me to Hell ». <http://dmthbegins.forumactif.org>.