



HAL
open science

L'improvisation intercréative en fiction historique

Michael Freudenthal

► **To cite this version:**

Michael Freudenthal. L'improvisation intercréative en fiction historique. Journée d'étude "Jeux d'histoire", Nantes Université, Nov 2024, Nantes (France), France. hal-04809132

HAL Id: hal-04809132

<https://hal.science/hal-04809132v1>

Submitted on 28 Nov 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License

Note : Ce texte correspond à la présentation orale de ma communication, qui était accompagnée d'un diaporama dont seuls certains éléments ont été rapportés ici.

L'improvisation intercréative en fiction historique

Avant propos

Je remercie l'organisation de cette journée d'étude et particulièrement Yann Lignereux pour l'invitation et Josiane Ducoin pour l'aspect logistique.

Je m'appelle Michael Freudenthal, je suis en 4ème année de thèse en sciences de l'éducation et sociologie au laboratoire Experice, qui gère notamment le master Sciences du Jeu et le Fond Patrimonial du Jeu de Société, avec environ 15 000 jeux du 19ème au 21ème siècle et 5 000 jeux de rôle français.

Mes recherches actuelles portent sur la fiction dans les pratiques amateurs de jeu de société, mais je travaille aussi sur d'autres pratiques comme les escape games (Freudenthal, 2024), les expériences immersives ou le jeu de rôle grandeur nature (Freudenthal, 2023), c'est ce que je vais présenter aujourd'hui.

Introduction

Comme je passe en matinée, un passage rapide pour cadrer ce que j'entends par jeu, jouer, jeu de rôle et jeux d'histoire.

Les game studies anglophones différencient "*game*" et "*play*". Ma perspective scientifique est empirique (Brogère, 2013 ; Zabban, 2012) : plutôt qu'analyser un jeu-*game*, nous observons ce qui "*fait*" jouer-*play*. En effet, un *jeu* peut être utilisé sans *jouer*, tout comme un objet non-ludique peut être utilisé pour jouer. J'appelle donc "*jeu*" les moments où les individus *jouent*, et non les moments où on utilise un objet qualifié de "*jeu*". Par exemple, la situation plutôt formelle d'un jeu en classe va largement tempérer l'incitation à "*jouer*" et le jeu peut finalement être reçu comme document ou ressource pédagogique (Vincent, 2021).

C'est d'autant plus important qu'il existe malgré tout un discours ancien (Brogère, 1995) qui naturalise un lien entre "*LE*" jeu et apprentissage. Dans une perspective scientifique, il s'agit de nuancer les discours autour des "*bienfaits du jeu*", ou de "*l'innovation pédagogique*" qu'ils représentent, y compris dans l'enseignement de l'histoire (Chapman et al., 2017), sans présupposer les qualités des jeux ou les pratiques culturelles des publics (Vincent, 2023).

Maintenant, pourquoi utilise-t-on l'histoire dans des œuvres culturelles pour le divertissement, comme les jeux, les livres, films, etc. ? Comme ça a été plusieurs fois montré, notamment au colloque Rencontres de la Fiction Historique il y a deux

semaines, il s'agit souvent d'une instrumentalisation opportuniste : le contenu historique sert d'inspiration créative, de matière à intrigue, à personnages, voire de décor en arrière-plan (Stocker, 2019). C'est également, parfois, la volonté de partager un morceau d'histoire spécifique, ou son propre goût pour une dimension historique.

L'adaptation de l'histoire en fiction implique non seulement un choix historiographique, mais aussi de le rendre cohérent, ce qui signifie forcément de diminuer le nombre de perspectives scientifiques (sociales, historiques, économiques...), de réduire ou hiérarchiser les points de vue (culturel, positions sociales, identités...) et de s'appuyer sur des stéréotypes populaires. L'utilisation de l'histoire en fiction produit la supposition d'un contenu *documentaire*, c'est à dire perçu comme factuel et légitime. Celui-ci est d'ailleurs souvent mépris pour "objectif" et "apolitique" sans l'être, à l'image du Puy du Fou qui utilise l'histoire pour naturaliser des idéologies contemporaines (Besson et al., 2022), (ou par exemple dans le récent film *Loups-Garous*, où un soldat "du Moyen-Âge" frappe une femme en l'insultant de "catin" parce qu'elle lui a adressé la parole, une violence misogyne plus moderne).

Le jeu de rôle est un cas intéressant dans cette perspective. En deux mots, c'est une pratique centrée sur "l'interprétation de personnages dans un monde fictionnel, structurée par des règles" (Deterding & Zagal, 2018) : chaque joueur¹ interprète un personnage et le collectif fait face à des intrigues plus ou moins préparées, improvisant collectivement un récit. Comme pour le jeu de société ou le jeu vidéo, "LE" jeu de rôle n'existe pas, c'est plutôt un ensemble de pratiques avec des ressources en commun (Kamm, 2020). On peut toutefois distinguer deux grandes catégories : une version conversationnelle "sur table" et une version plus théâtrale "grandeur nature", "GN" en France et "larp" en anglais.

L'intérêt d'étudier le jeu de rôle est sa position à la frontière de certaines définitions universalistes "du jeu" (Juil, 2005), parce que ses règles et contenus peuvent être modifiés collectivement en cours de partie (Caira, 2007). C'est ce qui amène à l'étudier comme une "façon de jouer" spécifique, un mode d'interaction créative ou "intercréativité" (Montola, 2009 ; David, 2016). Les pratiques expérimentales de jeu de rôle ont contribué, comme la démocratisation du jeu vidéo, à l'émergence des *escape games* (Nicholson, 2016) et par extension, aux vaste courant des "expériences immersives" théâtrales comme *Galaxy's Edge*, *Secret Cinema* ou *Punchdrunk*.

Les frontières entre larp et expérience immersive ne sont pas toujours évidentes. Certains larp sont très théâtraux et certaines expériences très ludiques. Par exemple, lors de l'expérience *The Lost Generation*, un spectateur dit avoir "joué un GN",

¹ Terminaison épïcène en -aire pour les suffixes -eur et -euse.

d'autres avoir "assisté à une pièce de théâtre". Et ma session du larp *Legion* a attiré plusieurs joueurs qui font de la reconstitution historique. Étudier ces deux œuvres culturelles grandeur nature à fiction historique permet donc d'analyser la réception "en direct" d'un contenu historique dans une situation informelle de divertissement et d'explorer la façon dont ce matériau est perçu et utilisé pour improviser collectivement.

The Lost Generation

The Lost Generation servira surtout de comparatif à *Legion*, donc j'irais vite, car mes données viennent d'un retour réflexif en tant que co-producteur de l'événement, et se concentrent sur le travail des actrices employées.

Le récit de *The Lost Generation* se déroule lors d'une soirée au début des années 1920, organisée dans une ancienne maison close par le couple d'artistes Francis Scott Fitzgerald et Zelda Fitzgerald, où se retrouveront d'autres artistes de l'époque : Kiki de Montparnasse, Jean Cocteau, Coco Chanel et Ernest Hemingway. Historiquement, certains se connaissent et pour d'autres on pouvait supposer qu'ils se sont croisés à Paris à l'époque. Le croisement de leurs histoires biographiques a inspiré les axes thématiques du genre, de la sexualité, du travail artistique, de l'immigration et de l'hédonisme. Plus concrètement, durant la soirée les actrices se mêlent aux spectateurs, au point que l'acteur de Scott a pu être perçu comme un spectateur un peu lourd. Leurs scènes comportent des parties scriptées et d'autres dédiées à l'improvisation, et leurs interactions avec le public changent certaines scènes.

The Lost Generation ne serait pas qualifié par la majorité du public comme un "jeu" mais plutôt d'expérience ou de "théâtre immersif". Cette soirée a eu lieu dans une ancienne maison close, le public a acheté des places en ligne et a reçu quelques instructions cadrant la participation comme de venir costumés, ne pas toucher les actrices, ou éviter les propos racistes ou sexistes supposés "d'époque". À l'entrée, elles sont accueillies par un personnage qui les traite comme des invitées de la soirée. On leur confie une carte au format carte de visite, avec un rôle de personnage de 3 lignes, un anonyme de l'histoire qu'il serait vraisemblable de voir participer à une fête d'artistes de l'époque, avec un lien aux axes thématiques.

De leur côté, les actrices ont reçu, en plus du script avec leurs textes, trois documents avec un contenu historique documentaire (non fictionnel) pour les aider à s'approprier le rôle et improviser : une biographie simplifiée de leur personnage de 5-6 pages, un guide contextualisant les sujets transversaux des années 1920, et un guide encadrant leurs interactions improvisées avec le public, avec des contraintes et des stratégies pour rester dans les axes. Tous ces documents forment une

historiographie interprétée avec un regard contemporain et lu au travers des thématiques de l'œuvre.

En plus des répétitions et ateliers théâtraux plus classiques, certaines étaient dédiés à l'exercice d'improvisation : l'objectif étant que lors des improvisations, leur personnage conserve une authenticité historique tout en maintenant les axes thématiques en filigrane de leurs conversations avec les spectateurs. Les conversations portent donc sur la guerre, la création, le couple, pour parler de masculinité, de bisexualité, ou encore de violences sexistes.

Lors des deux représentations de *The Lost Generation*, j'ai pu observer le contenu historique documentaire mobilisé par les actrices surtout sous deux grandes formes. Une première forme est plutôt anecdotique, sur le personnage ou sur l'époque (la violence de Francis Scott Fitzgerald, la bisexualité de Joséphine Baker...) et des interprétations plausibles (la rencontre de ces personnages, l'homo ou bisexualité refoulée d'Ernest Hemingway...). La mise en scène et le jeu d'actrice s'appuient dessus pour donner une intériorité à des personnages ayant existé, effaçant les nuances et débats historiques par une interprétation unique et cohérente (Stocker, 2019). La seconde forme correspond au contenu des guides et à des ajouts individuels par les actrices, reprenant une vision contemporaine de l'imaginaire des années folles véhiculé notamment par l'héritage des romans de Fitzgerald et Hemingway et les représentations cinématographiques.

Legion: Siberian Story

Les analyses suivantes correspondent à mon enquête de terrain en participation observante, ethnographie en ligne et hors ligne dans les mois qui entourent une session internationale en 2019-2020. Elle inclut 4 entretiens semi-directifs : 2 de membres de l'organisation et 2 joueurs de France : Margot et Victor, 25-35 ans, études supérieures, des profils représentatifs de la session (voir Freudenthal, 2020, 2023).

Legion est qualifié de larp, un terme utilisé dans de nombreux pays et surtout dans le réseau Européen constitué autour de la centaine de larp dits "internationaux" qui a lieu chaque année, conçus pour attirer un public étranger. Organisés par des associations et des entreprises, ils sont généralement plus chers que les larp locaux (entre 200 et 700€), notamment parce qu'ils incluent souvent hébergement et restauration, parfois dans des lieux d'exception, et s'adressent à un public de classe moyenne et supérieure, anglophone, connecté, et capable de voyager pour jouer.

L'événement historique sur lequel s'appuie *Legion* se déroule en 1918 en Sibérie. Durant la Première Guerre mondiale, de nombreux Tchèques et Slovaques forment une légion au sein de l'armée russe. Ils se battent avec l'armée du Tsar contre

l'Empire Austro-hongrois, pour obtenir la création d'un État Tchécoslovaque. Après la Révolution Russe en 1917, les frontières leur sont fermées par le régime Bolchevique et ils doivent traverser la Russie en pleine guerre civile pour prendre un bateau vers l'Europe. Durant ce périple, ils vont alternativement s'allier aux Bolchéviques et aux Tsaristes. C'est devenu un récit national tchécoslovaque avant d'être censurée sous régime soviétique, et ravivée par la suite. Il est encore au cœur de polémiques et d'instrumentalisations politiques, différemment selon les groupes et États qui la mobilisent (Tchèques, Russes, Autrichiens, Slovaques) (Kšišňan & Babják, 2014 ; Goloubinov, 2017). La conception du jeu était motivée par le centenaire de l'événement, dans une perspective mémorielle, deux personnes de l'équipe étant liées aux départements d'histoire de Charles University. Les 50 personnages pré-écrits sont des patchworks fictifs de soldats et de civils, inspirés des journaux tenus par des légionnaires historiques.

Dans sa communication, *Legion* est présenté comme un "larp historique ambitieux" ("*high production*"), proposant un récit de guerre héroïque et tragique à échelle humaine, et physiquement éprouvant puisqu'il consiste en une marche de 20-25 km en hiver dans la campagne Tchèque. Il est organisé plusieurs fois par an, depuis 2014 pour la version locale en tchèque et 2016 pour la version adaptée à un public international en anglais. Dans le bouche à oreille en ligne et hors ligne lors de la session de *Legion* que j'ai observée en 2020, les quatre motivations à y participer sont : c'est international (et permet de voyager dans un nouveau pays, de découvrir une culture ludique étrangère), c'est "hardcore" (c'est-à-dire éprouvant, une expérience négative vécue positivement (Montola, 2014)), c'est "dramatique" (théâtralement conflictuel, l'occasion de jouer des émotions exacerbées), et c'est visuellement "immersif" (ce qui passe par le paysage enneigé mais surtout par les photos véhiculées pour le jeu : un paysage naturel, des costumes et accessoires qui font authentiques). Pour mitiger ces motivations : selon les sessions, le parcours a été plus ou moins difficile au niveau terrain et température, mais toujours réalisable par une personne valide, et passait plus ou moins par des routes et villages modernes.

Le sujet documentaire, c'est-à-dire l'événement historique, est central dans *Legion* : comme pour les *actaires* de *The Lost Generation*, différents documents sont envoyés aux joueurs en amont : un d'informations pratiques, un qui présente le personnage pré-écrit qui lui est attribué, et cinq sur le contexte historique et culturel. De même, deux demi-journées d'ateliers sont également prévues : répétition des informations et contenu historique des documents et entraînement à utiliser les règles du jeu, et à improviser avec la matière historique. Cette fois, le racisme et le sexisme font partie du jeu, avec des règles et ateliers dédiés à apprendre les stéréotypes et insultes, le comportement masculin et féminin, présentées comme d'époques mais relevant d'une vision bien contemporaine. (A noter que certains personnages contreviennent

justement aux normes de leur genre, et que la version internationale de *Legion* permet de jouer le genre que l'on veut : sur ma session, trois femmes cisgenres jouaient des rôles d'hommes). Le dernier document comprend une liste de films, documentaires, livres et bandes-dessinées au sujet de la légion, et plus de la moitié des joueurs dit s'être renseignée de son côté, que ce soit sur Wikipedia ou en regardant un film pour "se mettre dans l'ambiance".

Extraits affichés en diaporama :

Margot et Julien « révisent » leurs personnages pour demain. Iels avaient lu les documents il y a des mois. Margot avait déjà relu son [personnage]. Quand Julien révise, il [partage, amusé, certaines informations qui le surprennent].

(carnet de note avant jeu)

Margot : Stefanik c'est le Masaryk Slovaque, c'est ça ?

Victor : Ouais c'est le bras droit. Et d'ailleurs à chaque fois que je parlais de Stefanik, à chaque fois on me le disait bien : « ah ouais, le suiveur ».

(entretien joueurs)

Victor : C'est pas mal justement, les GN qui te donnent un peu de [contexte] historique pour que tu puisses parler. Et que [ce contexte], en fait, il est via ton personnage, c'est ce que lui sait de tout ça.

(entretien joueurs)

A l'arrivée à l'événement, chaque joueur reçoit un costume et des accessoires comme un fusil à balles à blanc, et un "journal" spécifique à chaque personnage : un carnet à la couverture cartonnée, relié par une ficelle naturelle, aux feuilles beiges scellées par une gommette. Celui-ci comporte des suggestions et parfois des instructions obligatoires, à découvrir au fil des étapes du parcours. Il leur est indiqué que c'est "leur journal" comme ceux que les légionnaires historiques en ont tenu. Les documents comprennent des extraits de ces journaux et l'organisation souligne lors des ateliers qu'ils ont servi d'inspiration aux personnages et au larp en général.

Une fois en jeu, le contenu historique est toutefois dépriorisé par rapport aux informations de jeu comme les règles et les intrigues. Elles ressortent parfois de façon inexacte, incohérente, avec des noms oubliés transformés en surnoms, y compris par les joueurs de personnages supposés s'en rappeler. La priorité pour les joueurs devient de maintenir collectivement le cadre du jeu. Pour cela, les joueurs ignorent les erreurs et écarts, voire les intègrent au cadre du jeu. La métacommunication du ton ou de la posture pour "réparer" un écart est comprise par la plupart, y compris les plus novices. En second lieu seulement, vient la recherche du maintien d'un semblant d'authenticité historique et culturelle. Pour cela, la stratégie principale est simplement d'éviter tout rappel à la modernité, voire

d'éviter l'histoire documentaire, comme ça a été analysé lors de parties de jeux de rôle sur table, pourtant bien moins préparées (Dauphagne, 2009, 2010).

Ainsi, dans mes observations dans les mois qui suivent le jeu, c'est surtout les grands traits de l'événement historique du voyage de la légion tchécoslovaque, découverts lors de l'inscription au larp, qui sont mobilisés dans les conversations au sujet du larp et de son contexte historique. Sont également retenues certaines informations qui servaient à jouer le conflit entre personnages comme quelques noms de personnages historiques, ou le racisme envers les Slovaques et les Russes. Ce sont les informations considérées comme suffisamment fiables et légitimes pour être transformées en connaissances historiques et utilisées comme telles. La relation aux reste du contenu historique, comme les enjeux politiques qui traversent la légion ou la place des religions, est ambivalente : ils restent rattachés à leur contexte d'utilisation, un jeu, une fiction.

Ces deux formes de relation au contenu historique proposé par le larp impliquent tout de même des oublis, des erreurs, et la conservation de certaines adaptations créées pour servir le jeu, comme l'intensité et la forme du racisme dans la légion. Loin d'être naïvement influencées, les jouaires ont conscience de cette ambivalence des informations données pour le jeu. C'est rendu particulièrement visible dans les discours qui suivent le jeu et l'intention déclarée de "démêler le vrai du faux", "savoir plus sur ce qu'il s'est vraiment passé" (un élan de "*fact checking*" dont il serait intéressant d'étudier les conditions socioculturelles). *Legion* peut ainsi encourager une motivation à se renseigner sur un événement historique lointain, notamment chez les individus de classe moyenne et supérieure, mais ces bonnes intentions sont rarement tenues avec le retour à la vie quotidienne (et aux larps suivants). Finalement, les évocations spontanées du larp se concentrent surtout sur l'intériorité des personnages, sur les intrigues complètement fictionnelles, sur les règles, et parfois sur les liens individuels et émotionnels aux thématiques principales comme l'horreur de la guerre, le devoir de mémoire, ou la culture tchèque.

Extraits affichés en diaporama :

Margot : Moi j'avais lu un truc sur mon perso. Dans notre famille on a donné un nom à notre fusil, qui est un nom issu d'un conte russe. Et genre dans l'avion avant-hier j'ai dû lire le conte russe. Et du coup j'ai vachement capitalisé mon truc.

(entretien jouaires)

Margot : Après, on racontait l'histoire de personnages, donc t'es pas en train de faire un cours d'histoire mais parfois t'as besoin d'être un peu étayé.

Victor : Ouais. Un peu. Faut pas trop non plus parce que si tu surcharges trop les BG, ça devient indigeste...

(entretien joueurs)

Conclusion

Autrement dit, en termes d'apprentissage, les joueurs de *Legion* et les actrices de *The Lost Generation* sortent de leur expérience avec peu de nouvelles connaissances macrohistoriques, au niveau d'exactitude varié selon celui des informations fournies, selon leur personnage, et selon leur implication individuelle dans le sujet documentaire avant et après l'événement. A la suite de leur expérience, ils n'utilisent généralement pas les informations fournies comme des connaissances fiables, en leur préférant celles trouvées en dehors du dispositif.

C'est ce qui apparaît également dans la littérature scientifique sur le jeu en situation informelle : l'apprentissage de connaissances mobilisables se fait davantage hors du moment du jeu, dans la préparation ou les activités de fans. Jouer et improviser avec une fiction historique n'est pas plus "naturellement apprenant" que d'autres formes de divertissements comme les films ou romans, dont la consommation est tout aussi interactive (Schaeffer, 1999). Il est possible toutefois de dire que les joueurs sont "sensibilisés" au sujet documentaire, c'est-à-dire qu'ils y rattachent des connaissances et impressions au statut ambivalent, ainsi que des émotions et sentiments, qu'il est théoriquement possible de mobiliser pour des activités pédagogiques, au risque de transformer le souvenir de l'expérience de jeu.

Ouverture

Extraits affichés en diaporama :

Margot : « Et c'était assez beau, le fait que cet objet se retrouve en jeu dans nos mains et... Moi quand j'ai su qu'en fait tout ça, ça venait du truc historique, ça m'a beaucoup touchée (voix émue) ».

(entretien joueurs)

Margot: C'est marrant, là ils ont fait un [GN] avec leur moment national, quoi.

Victor : Voilà, c'est ça. C'est quelque chose qu'ils en sont très fiers, quoi. (relancé) Ah si si si ! Légion, c'est... Tu l'as pas senti à travers les documents ?

(entretien joueurs)

Pour ouvrir une nouvelle piste, c'est sans doute dans le "sentiment d'authenticité historique" (Mochocki, 2021) que peut se situer une piste trop peu souvent explorée en recherche ou en conception : l'émotion, la création d'un lien fondé sur l'interaction

sociale et émotionnelle au sujet. Non pas l'empathie que les jeux qui l'utilisent comme argument confondent souvent avec la compassion et qui renforcent les stéréotypes. La création d'une relation émotionnelle à la fiction et à son héritage historique bien concret chez des individus présents.

Dans *Legion*, cet ancrage au réel se retrouve dans le fait de tenir dans ses mains un journal "comme les légionnaires", de s'interroger sur l'origine du personnage patchwork qu'on incarne, et surtout dans le "poids" du regard de l'organisation, supposément Tchèque, directement concernée par le sujet documentaire avec lequel on joue. Cette relation de tension vis-à-vis du sujet documentaire -à mon avis- ce qu'il reste de plus concret après le jeu. En ceci, *Legion* propose une dimension de "documentaire sensible". Sans développer, c'est également ce que j'ai pu observer lors du larp *The Future is Straight* (Meland et al., 2021), ayant pour sujet les thérapies de conversion (forcer des individus LGBTQIA+ dans les normes de genre et d'hétérosexualité). Les personnes cisgenres et hétérosexuelles, qui étaient exceptionnellement en minorité, montraient également des comportements et discours témoignant d'une tension vis-à-vis du sujet documentaire et de "bien jouer" face aux personnes directement concernées par ce sujet.

On peut s'inspirer des réflexions des travaux de Elizabeth LaPensée (2016) ou Outi Laiti (Laiti et al., 2021) sur le développement de jeux sur des cultures et problématiques de peuples indigènes dépossédés. Elles soulignent surtout l'importance d'intégrer des représentants et spécialistes de cette culture dès la conception du gameplay et pas seulement comme c'est souvent fait actuellement : pour rédiger un contenu documentaire, relire des contenus potentiellement polémiques, et servir de caution de bonnes intentions. Elles soulignent aussi l'importance d'une dimension matérialiste et économique de cette intégration, plutôt qu'une nouvelle façon de tirer un profit de ces peuples.

Finalement tout cela implique, pour la conception de dispositifs ludiques, une approche épistémologique de l'histoire connectée à son héritage et ses enjeux contemporains. Dans cette perspective, la responsabilité déontologique de tout individu formé en histoire est de prendre en considération le contexte de réception et la dimension fondamentalement politique de toute création historiographique.

Bibliographie

- Atkinson, S., & Kennedy, H. W. (2022). *Secret Cinema and the immersive experience economy*. In *Secret Cinema and the immersive experience economy*. Manchester University Press.
- Besson, F., Ducret, P., Lancereau, G., & Larrère, M. (2022). *Le Puy du faux : Enquête sur un parc qui déforme l'histoire*. les Arènes.
- Bouko, C. (2017). Le théâtre immersif : Une définition en trois paliers: *Sociétés*, n°

134(4), 55-65.

- Brougère, G. (1995). *Jeu et éducation*. L'Harmattan.
- Brougère, G. (2013). Jacques Henriot et les sciences du jeu ou la pensée de Villetaneuse. *Sciences du jeu*, 1.
- Caïra, O. (2007). *Jeux de rôle : Les forges de la fiction*. CNRS.
- Chapman, A., Foka, A., & Westin, J. (2017). Introduction : What is historical game studies? *Rethinking History*, 21(3), 358-371.
- Dauphragne, A. (2009). Le Moyen Âge dans les jeux de rôle : Simulation ludique et matière historique. In S. Abiker, A. Besson, & F. Plet-Nicolas (Éds.), *Le Moyen Âge en Jeu* (p. 69-80). Presses universitaires de Bordeaux.
- Dauphragne, A. (2010). *Du savoir historique au savoir ludique La médiatisation de l'histoire dans les jeux de rôles.pdf* [Thèse en Sciences de l'éducation]. Paris 13.
- David, C. (2016). Le jeu de rôle sur table : Une forme littéraire intercréative de la fiction ? *Sciences du jeu*, 6.
- Deterding, S., & Zagal, J. P. (2018). The Many Faces of Role-Playing Game Studies. In J. P. Zagal & S. Deterding (Éds.), *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations* (1^{re} éd., p. 1-16). Routledge.
- Freudenthal, M. (2020). *Participation et apprentissage en jeu de rôle grandeur nature. Étude de cas du larp itinérant et historique Legion* [Mémoire, Université Paris 13].
- Freudenthal, M. (2023). « Titiller » la fiction historique d'un jeu : Circulation et mobilisation des ressources dans Legion : Siberian Story. *Sciences du jeu*, 20.
- Freudenthal, M. (2024). Escape game [jeu d'évasion]. In G. Brougère & E. Savignac (Éds.), *Dictionnaire des Sciences du Jeu* (p. 124-127). Érès.
- Goloubinov, I. (2017). A Memorial Battlefield : The 1917-1921 Civil War in Samara. *Le Mouvement Social*, 260(3), 53-70.
- Harviainen, J. T., Bienia, R., Brind, S., Hitchens, M., Kot, Y. I., MacCallum-Stewart, E., Simkins, D. W., Stenros, J., & Sturrock, I. (2018). Live-Action Role-Playing Games. In S. Deterding & J. P. Zagal (Éds.), *Role-Playing Game Studies : Transmedia Foundations* (p. 87-106). Routledge.
- Juul, J. (2005). *Half-real : Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kamm, B.-O. (2020). *Role-Playing Games of Japan : Transcultural Dynamics and Orderings*. Springer International Publishing.
- Kšišnan, M., & Babják, J. (2014). Memory of the World War I in former Czechoslovakia. *Materiaux pour l'histoire de notre temps*, 113-114(1), 15-24.
- Laiti, O., Harrer, S., Uusiautti, S., & Kultima, A. (2021). Sustaining intangible heritage through video game storytelling—The case of the Sami Game Jam. *International Journal of Heritage Studies*, 27(3), 296-311.

- LaPensée, E. (2016). Indigenous Board Game Design in The Gift of Food. *Analog Game Studies*, III(II).
- Machon, J. (2011). *(Syn)aesthetics : Redefining visceral performance* (1. paperback ed). Palgrave Macmillan.
- Mochocki, M. (2021). *Role-play as a Heritage Practice : Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment*. Routledge.
- Montola, M. (2009). The Invisible Rules of Role-Playing : The Social Framework of Role-Playing Process. *International Journal of Role-Playing*, 1, 22-36.
- Montola, M. (2014). The positive negative experience in extreme role-playing. In E. Saitta, M. Holm-Andersen, & J. Back (Éds.), *The foundation stone of nordic larp : Knutpunkt 2014* (p. 143-157). Knutpunkt.
- Nicholson, S. (2016). Emergence or Convergence? Exploring the Precursors of Escape Room Design. *Analog Game Studies*, III(II).
- Prudhon, D. (2020). *Entre réel et fiction : Les nouveaux théâtres anglais contemporains* [These de doctorat, Sorbonne université].
- Schaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction ?* Seuil.
- Stocker, B. (2019). Historical Fiction : Towards A Definition. *The Journal of Historical Fictions*, 2(1), 73.
- Vincent, R. (2021). Du jeu vidéo au document de travail : La scolarisation d'Assassin's Creed. *Le Temps des médias*, 37(2), 183-199.
- Vincent, R. (2023). Faire entrer le jeu vidéo en classe : Les cultures ludiques juvéniles au prisme des pratiques enseignantes. *Éducation et sociétés*, 50(2), 69-85.
- Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Rezeaux*, 173174(3), 137-176.