

Jeux de rôles

Exercices collectifs de narrations

Luc Jeanrenaud, 03 mai 2019

Plan de l'exposé

- Nature de l'exposé de l'exposant
- Historique du jeux de rôles
- Anatomie du JDR
- Processus narratif collectif



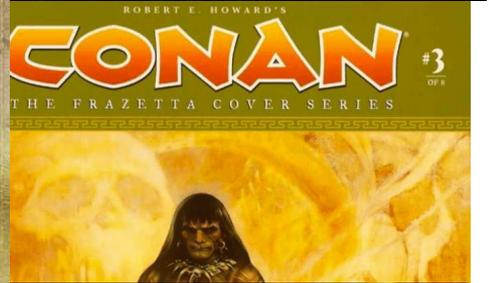
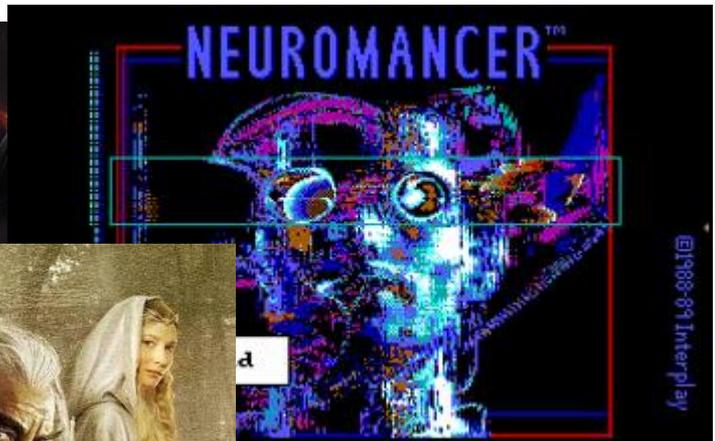
Naissances des Jeux de rôles sur table : 1974, Etats-Unis, Wisconsin
Auteurs : Gary Gygax, Dave Arnsion



Bonjour
je m'appel Marcel,
je suis sous-
lieutenant dans
l'armée de
Napoléon



Wargames



Oeuvres de fiction

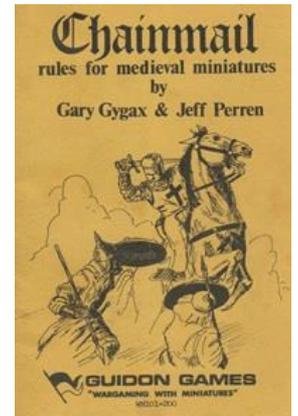


+



=

Jeux de rôles



Anatomie d'un Jeu de rôles

**Le monde
(l'univers
fictif)**

**Le dispositif narratif
(qui dispose de quelle autorité
narrative)**

**Le système
de résolution
(mécanique
de jeu)**

Principes actifs d'un Jeu de rôles

Mechanics
(Mécanique)

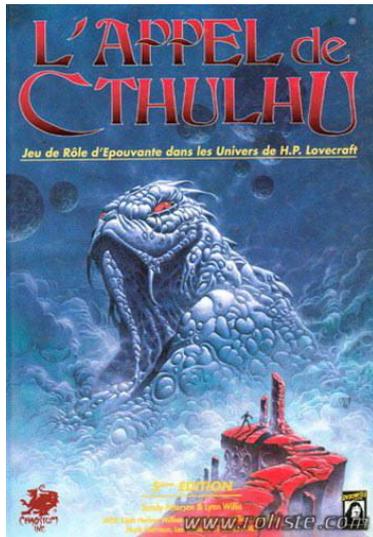


Dynamics
(Dynamique)

Aesthetics
(Esthétique)

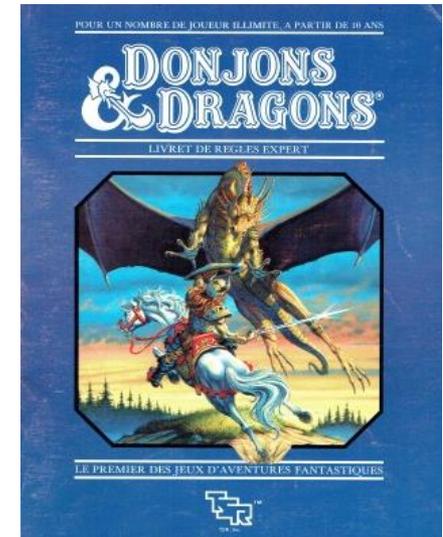


Paranoïaque



Entropique

Les dynamiques de jeu



Tactique



Groupale

Les huit formes de plaisir «esthétique»

1. Sens

Jeu comme plaisir des sens

8. Abnégation

Jeu comme passe-temps

7. Expression

Jeu comme découverte de soi

2. Fantaisie

Jeu imaginaire

6. Découverte

Jeu comme territoire inconnu



3. Récit

Jeu comme trame narrative

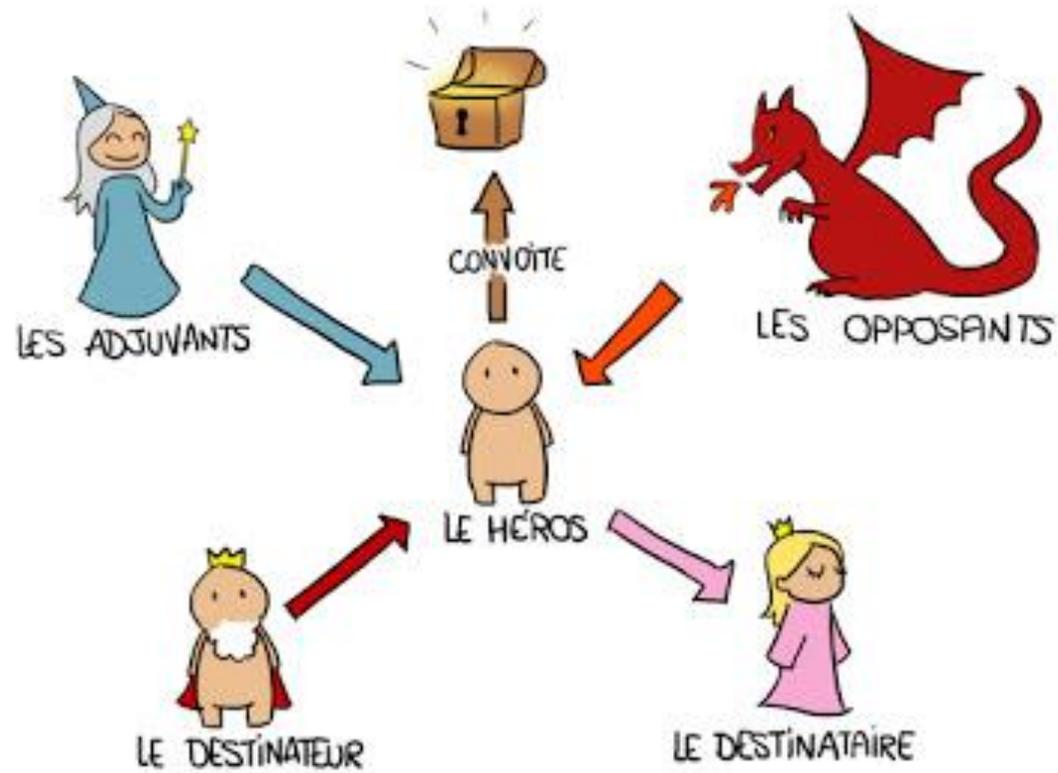
5. Communauté

Jeu comme cadre social

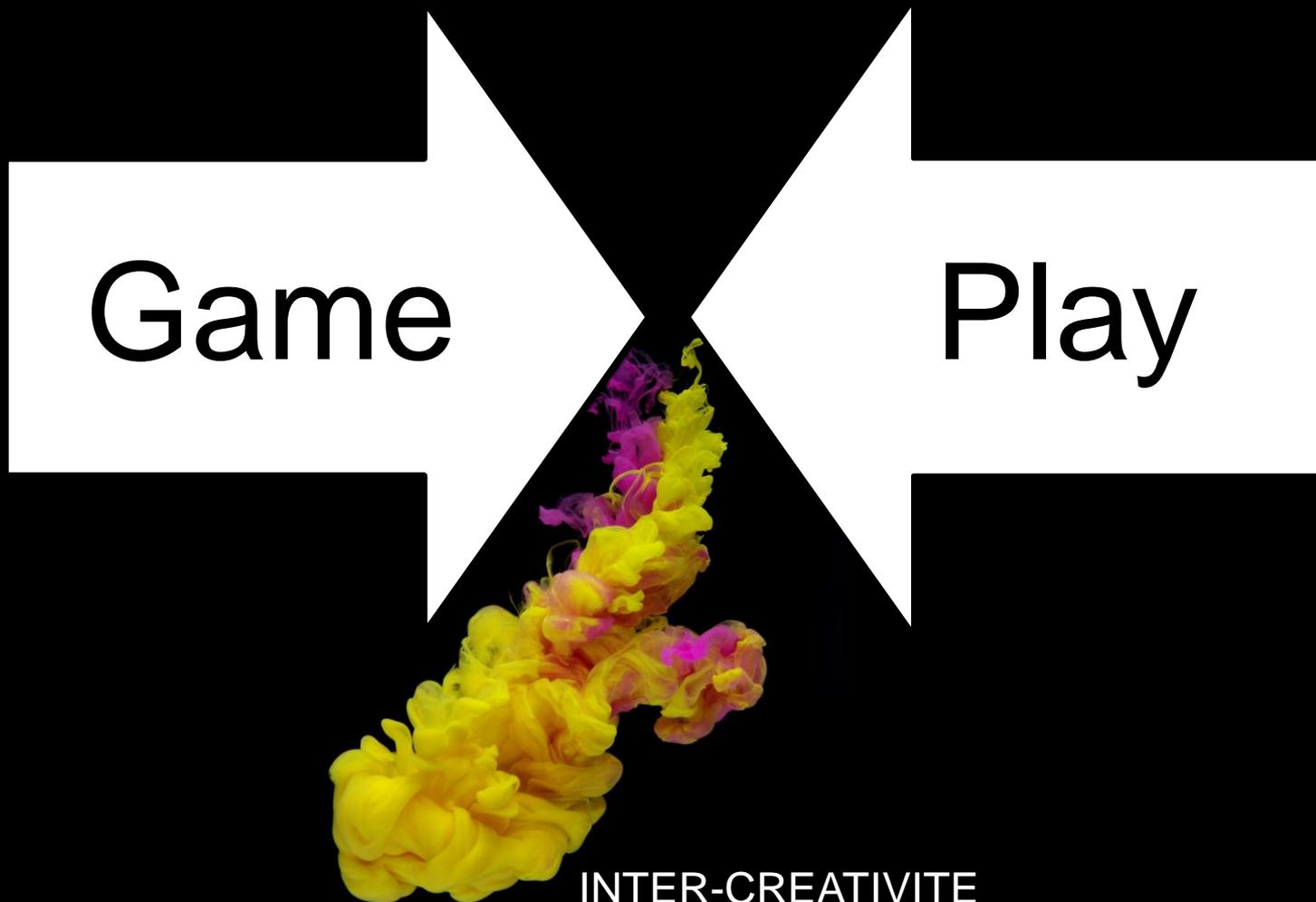
4. Défi

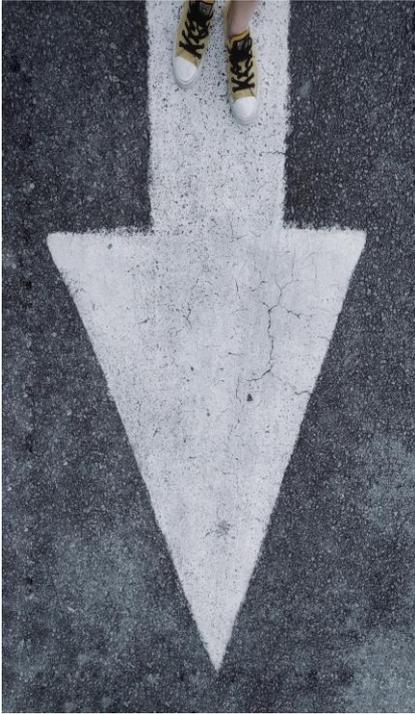
Jeu comme parcours d'obstacles

Le schéma narratif classique



Une dynamique de tension à la base du processus créatif





Disruption du bloc
fictionnel

Systemation

Réorganisation
narrative

INTER-CREATIVITE

Exercice pratique



Bibliographie

Angry Games, Gaming for Fun: Eight Kinds of Fun, consulté le 12 juillet 2016. URL : <https://theangrygm.com/gaming-for-fun-part-1-eight-kinds-of-fun/>

Coralie David, (2016) « Le jeu de rôle sur table : une forme littéraire intercréative de la fiction ? », Sciences du jeu, consulté le 18 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/682> ; DOI :10.4000/sdj.682

Hunicke, Robin & Leblanc, Marc & Zubek, Robert. (2004). MDA: « A Formal Approach to Game Design and Game Research », AAAI Workshop - Technical Report. 1. Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference, San Jose 2001-2004.

Kushner David (2018). «L'éveil du Maître du donjon», édition Glénat.

Lou Lubie, Le Forum Dessiné, «Le schéma actanciel, un outil de construction des histoires» consulté le 18 avril 2019. URL : <https://www.forum-dessine.fr/tutoriels/ecrire-un-scenario-de-jeu-video>

Ryan, M. (2007). «Jeux narratifs, fictions ludiques. Intermédialités », (9),15–34. consulté le 03 avril 2019. URL <https://doi.org/10.7202/1005527ar>

Trémel, Laurent (2002). « Les jeux de rôles, les jeux vidéo et le cinéma : pratiques sociales, reproblématisation de savoirs et critique », Education et sociétés, vol. no 10, no. 2, 2002, pp. 45-56.