
Les systèmes de jeu de rôle :
engager la créativité narrative
et diégétique des joueuses

—

« Jeu de rôle : engagements et résistances »
16-18 juin 2017, Université de Paris XIII

Coralie David

INTRODUCTION

Sujet

Les systèmes de jeux de rôle sur table
comme moyens de **permettre**, d'**encadrer** et de **provoquer**
la créativité narrative et diégétique des joueuses.

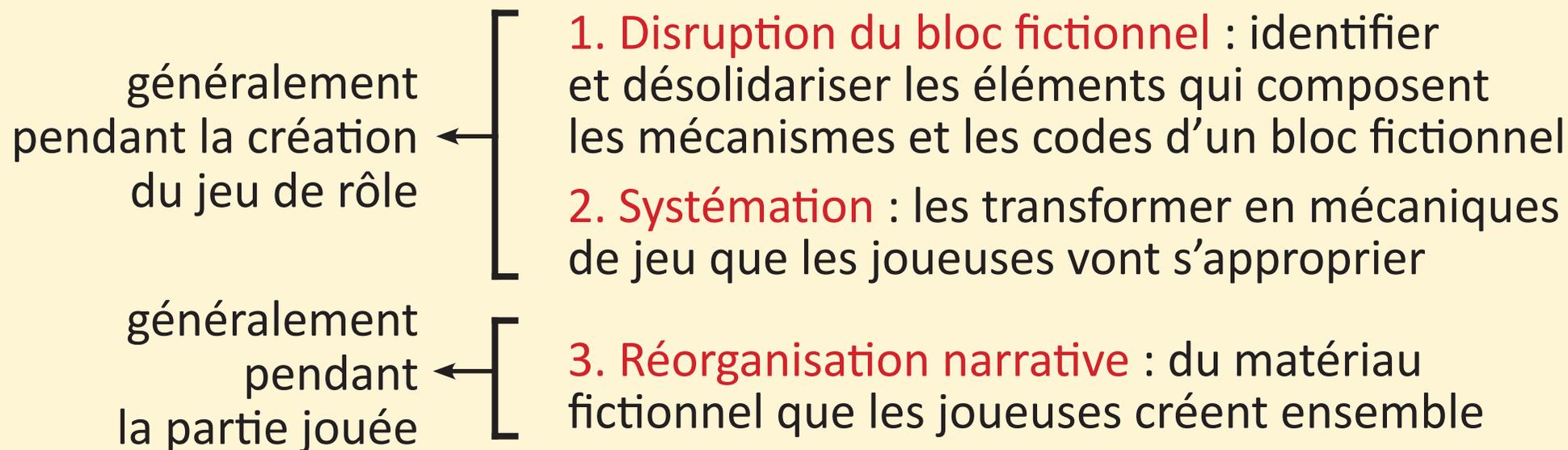
INTRODUCTION

Définitions utiles 1/2

Système de jeu : ensemble des procédés qui permet un **rapport interactif et intercréatif** à la fiction, au sens large, c'est-à-dire **tout ce qu'on applique** autour de la table.

Intercréativité : elle permet aux joueuses de **co-crée une fiction** au lieu de limiter leurs choix au simple fait de réagir à un contenu qui leur est proposé. **Spécificité des JdR** sur table en tant que média.

Les trois étapes qui permettent l'intercréativité



INTRODUCTION

Définitions utiles 2/2

Autorité générative : prérogative qui permet aux joueuses de **créer et d'ajouter** des fragments ou des pans d'univers, qu'ils en fassent ou pas une utilisation narrative.

Autorité résolutive : confère le pouvoir de **déterminer le monde possible qui va être actualisé**, parmi ceux disponibles au moment d'une situation donnée.

Principe de Lumpley (Vincent Baker et Emily Care-Boss) : moyen par lequel chaque groupe de joueuses arrive à un **accord sur le contenu** de l'espace imaginaire commun.

Système de résolution (Romaric Briand) : l'ensemble des règles et des pratiques qui permettent de **résoudre des conflits** dans la fiction.

Tension narrative (Raphaël Baroni) : phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à **attendre un dénouement**, cette attente étant caractérisée par une **anticipation teintée d'incertitude** qui confère des **traits passionnels** à l'acte de réception. La tension narrative sera ainsi considérée comme un effet poétique qui structure le récit et l'on reconnaîtra en elle l'aspect dynamique ou la « force » de ce que l'on a coutume d'appeler une intrigue.

INTRODUCTION

Problématique

Comment les systèmes de jeu de rôle **engagent-ils les joueuses** dans la partie en les obligeant à **co-créer** des éléments **narratifs et diégétiques** ?

Jeux du corpus

Ars Magica, 1987, Mark.Rein Hagen et Jonathan Tweet

Everway, 1995, Jenny Scott et Jonathan Tweet

Apocalypse Word, 2010, Vincent Baker

INTRODUCTION

Plan

Ces systèmes permettent :

1. de donner de l'autorité générative aux joueuses **au-delà de leur propre personnage** ;
2. d'impliquer les joueuses dans la **création des moteurs narratifs** de la partie ;
3. d'engager **émotionnellement** les joueuses en générant de la **tension narrative** et en montrant les **enjeux** de la partie ;
4. aux joueuses de construire **leur propre réseau narratif** pendant la partie.

PREMIÈRE PARTIE

Donner de l'autorité générative aux joueuses au-delà de leur propre personnage

Ars Magica, redistribuer les autorités

Everway, impliquer les joueuses dans la création des autres PJ

Apocalypse World, laisser l'autorité générative aux joueuses

DEUXIÈME PARTIE

Impliquer les joueuses dans la création des moteurs narratifs de la partie

Ars Magica, créer ses propres oppositions

Everway, déterminer son objectif, sa force, sa faiblesse et son défi

Apocalypse World, demander aux joueuses de créer
les moteurs narratifs d'une situation donnée

TROISIÈME PARTIE

**Engager émotionnellement les joueuses
en générant de la tension narrative
et en montrant les enjeux de la partie**

Ars Magica, augmenter les enjeux de l'incertitude

Everway, montrer les enjeux narratifs
par le choix d'une méthode de résolution

Apocalypse World, déployer l'incertitude en diversifiant
les répercussions potentielles d'un jet

QUATRIÈME PARTIE

Permettre aux joueuses de construire leur propre réseau narratif pendant la partie

Ars Magica, prendre l'autorité générative

Everway, impulser des dynamiques narratives

Apocalypse World, laisser les joueuses créer la narration en les confrontant à l'opposition

CONCLUSIONS

Comment les systèmes de jeu de rôle engagent-ils les joueuses dans la partie en les obligeant à co-créer des éléments narratifs et diégétiques ?

- en permettant l'**appropriation et la maîtrise des éléments qui composent l'univers** au sens large, premier matériau dont vont se saisir les joueuses lors de la réorganisation narrative que sont les parties ;
- en les poussant à **imaginer et à mettre au cœur de la partie les éléments moteurs** et les enjeux qu'elles, et personne d'autre, ont envie de voir émerger pendant la partie ;
- en donnant à leurs **décisions de réelles conséquences** sur les enjeux, notamment les plus importants, qui seront seuls guides de la réorganisation narrative, afin qu'elles ressentent intensément l'incertitude qui provoque le plaisir de la tension narrative ;
- en faisant en sorte que la réorganisation narrative soit une réelle **mise en réseau** des éléments créés par le MJ, ceux fournis par le jeu et leurs propres apports créatifs.

BIBLIOGRAPHIE

Jeux de rôle

- REIN.HAGEN Mark, TWEET Jonathan, *Ars Magica*, Lion Rampant, Northfield, 1987.
- SCOTT Jenny, TWEET Jonathan, *Everway*, Wizards of the Coast, Renton, 1995.
- BAKER Vincent, *Apocalypse World*, Lumpley Games, 2010.

Narratologie

- AARSETH Espen J., *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1997, 216 pages.
- BARONI Raphaël, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, coll. « Poétique », Seuil, Paris, 2007, 437 pages.
- ECO Umberto, *Lector in fabula*, trad. par Myriem Bouzaher, coll. « Biblio Essais », Le Livre de Poche, Paris, 1979, 314 pages.
- GENETTE Gérard, *Figures III*, coll. « Poétique », Éditions du Seuil, Paris, 1972, 281 pages.
- JENKINS Henry, *Le Game Design : une architecture narrative*, trad. Maxime Cervulle, 2002, http://arcade-expo.fr/?page_id=206