

Les ateliers, des outils pour favoriser l'engagement

« Voler aux Gnistes ce qu'on fait déjà ! »



De quoi va-t-on discuter ?

- D'une pratique appelée « Ateliers » en GN
- De leur très grande diversité fonctionnelle
- De la façon d'engager la créativité et de réduire les résistances à l'intercréativité de la partie
- Des leçons/outils à en tirer pour le JdR sur table



Préambule

- 1 – Les formes de JdR
- 2 – Le Grandeur Nature
- 3 – L'engagement

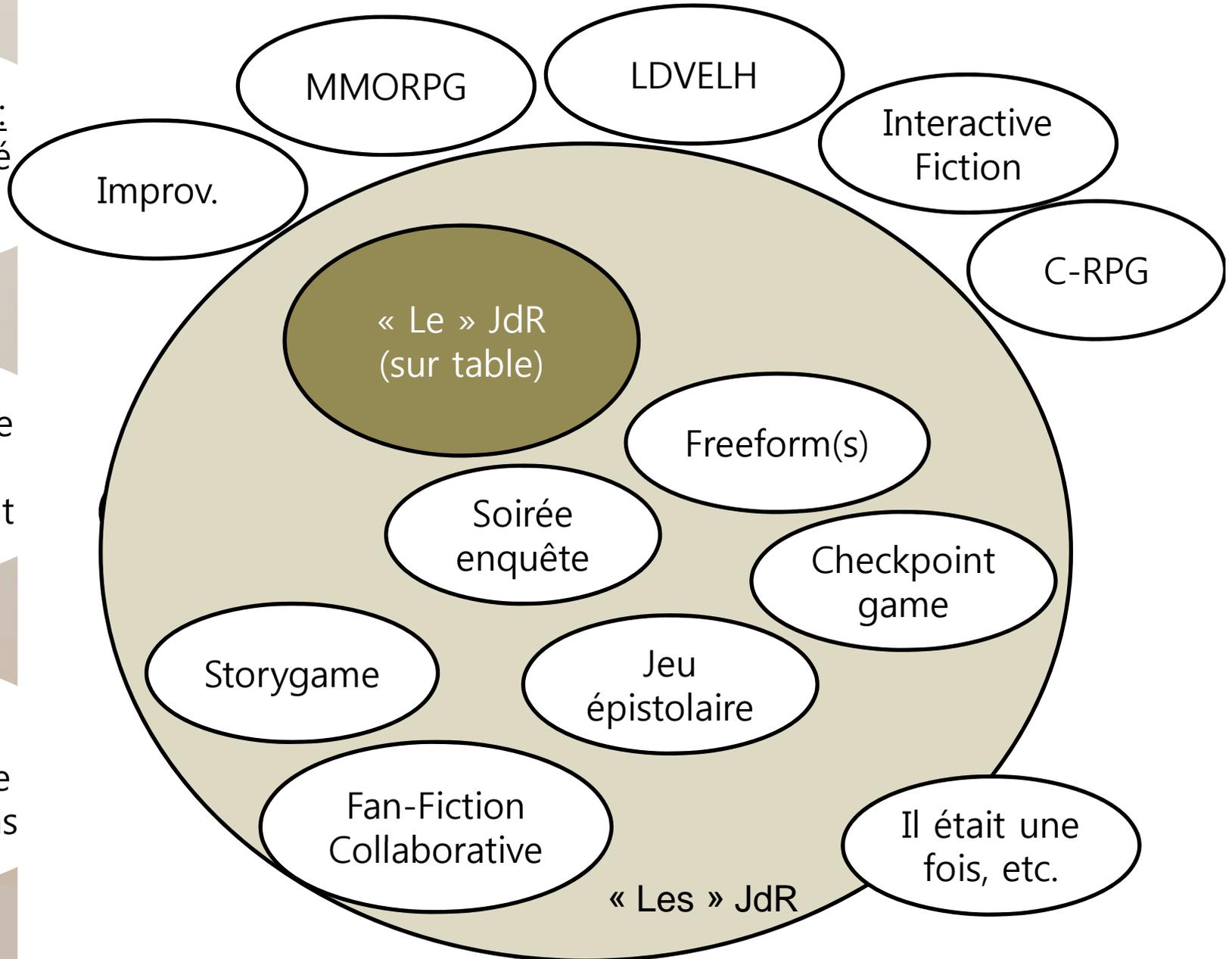


Les formes de JdR

Distinctions :
Intercréativité
Gameplay

Les formes se
renforcent
mutuellement

Chaque jeu
est à prendre
au cas par cas





Zoom sur le(s) Grandeur(s) Nature(s)

- Trois formes : GN, Freeform(s), Murder parties
- Naissance (JdR*) : Treasure Trap 82, Octacon 83
- Extrêmement dynamique et protéiforme :
 - Taille : Mass Larp vs Chamber Larp
 - Durée : 1 semaine vs. 15 minutes
 - Illusion : réalisme 360° vs. Dogsville, costume ou pas ?
 - Genre : Fantasy vs. Larmoyant
- Absorbe la théorie rôliste et crée la sienne :
 - GNS revue, Forge Diaspora (Boss, Morningstar, etc.)
 - Knudepunkt (97), Âge des manifeste (1999-2002+)
 - 24+ livres compagnons (2001, 2003+) et internationalisation
 - Outils vidéos et internet, LARPwriter summer school
 - Gniales, Labo-GN, etc.



Selon vous, quelles sont les différences fondamentales entre le Grandeur Nature et le JdR ?



Les principales différences

Lorsque l'imaginé et le réel s'achoppent :

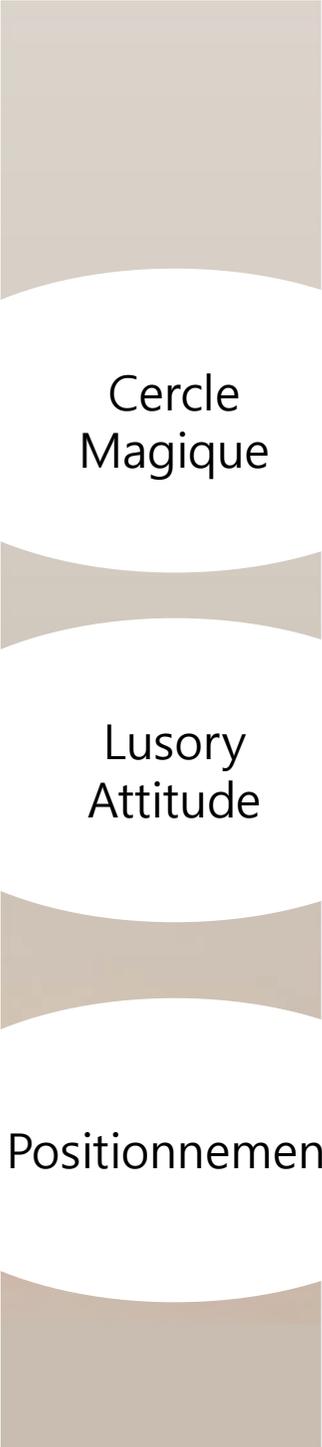
- Au niveau des personnages : **Corps**
- Au niveau des actions : **Performance**
- Au niveau de l'univers et du temps : **Cadre / Espace**

Réserves :

- En se concentrant sur les grands lignes (sinon critique, place des joueuses, orga, PNJ, props, etc.).
- En se prenant le point de vue d'une joueuse.
- Il existe toujours des jeux faisant exception.



L'engagement



Cercle
Magique

Début de quelque chose qu'il n'est plus possible
d'arrêter sans qu'il en coûte (militaire, sportif)
Capacité d'attention mobilisable sur un objet

Lusory
Attitude

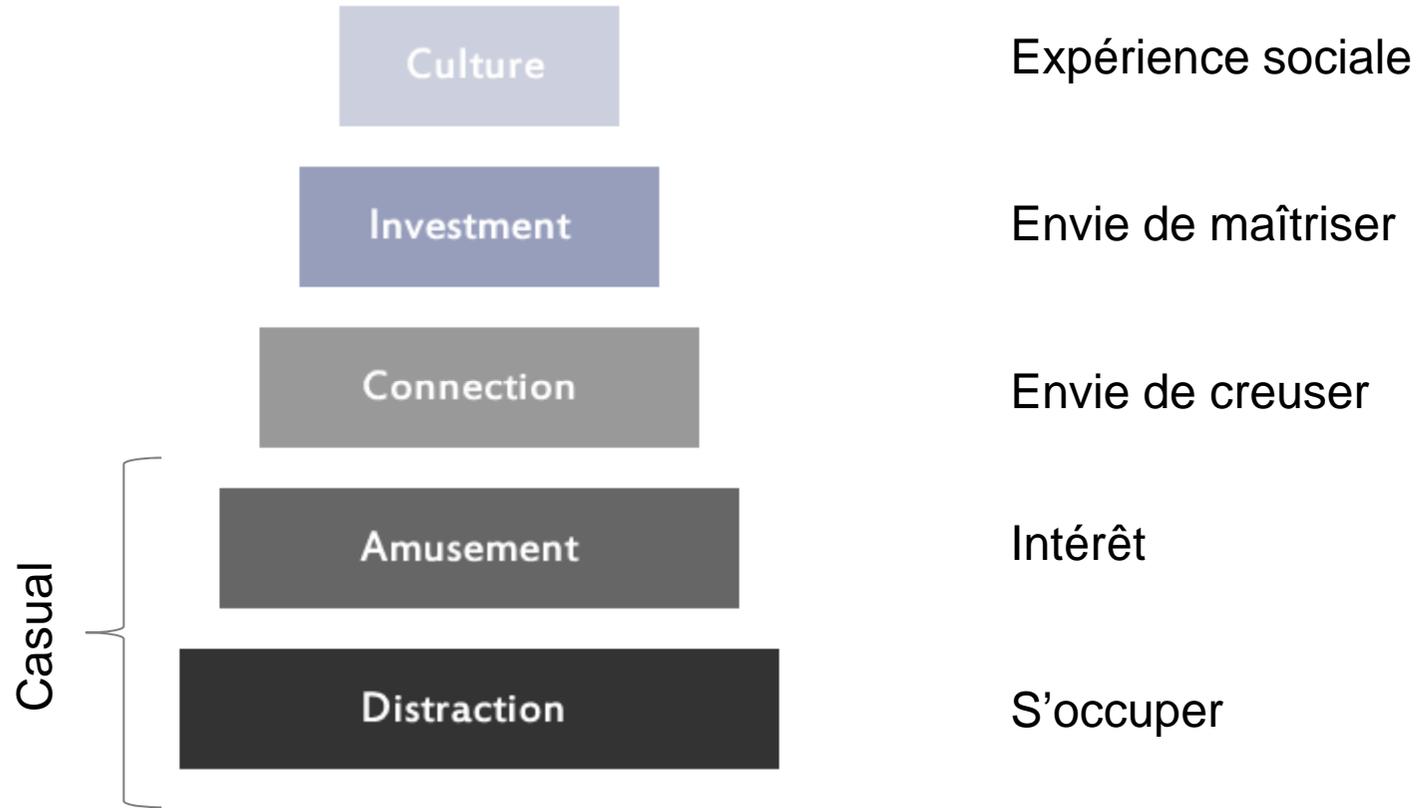
Soumission librement consentie (Joule & Beauvois)

Positionnement

Trajectoires activités cohérentes (Foote)
Le lien qui relie l'individu à ses actes
comportementaux (Kiesler)

On ne joue pas vraiment sans s'engager !

Hiérarchie de l'engagement (Tadhg Kelly)



The Engagement Hierarchy



Les ateliers



Knappnål-
shuvudet
1999

Qu'est ce que c'est ?

« Activités périphériques destinées aux joueuses, dont l'objectif est que l'expérience d'un GN spécifique soit la plus satisfaisante possible. »

Initialement : préparation, formation, social, etc.

Mais :

- Amont ou aval (débrief, bleed, slow landing, etc.)
- Peut-être ludique ou pas
- Intra, extradiégétique ou « pour du beurre »
- Peut-être costumé ou pas
- Peut-être sur site et/ou même week-end ou pas
- ...



À quoi cela ressemble ?













Quel est l'intérêt?

- Faire comprendre un message à tous (sécurité)
- S'assurer d'un certain niveau de compétence (qualité de prestation ET pré-requis)
- Faciliter l'accès / coût d'entrée
- Engager la créativité
- Réduire les incompréhensions en jeu
- Réduire les résistances à l'intercréativité

Et d'un point de vue plus spécifique :

- Corps
- Performance
- Cadre / Espace / Temps (Investissement !)



Panorama fonctionnel (joueuses)

Méthode de Mo Holkar

Un atelier peut avoir plusieurs fonctions

« Enseigner » implique de tester

Catégorie	Détails	Objectif
Introduction		Accueillir les joueuses et leur parler du jeu
Atelier	Q. Pratiques	Désamorcer les inquiétudes et créer l'intérêt
	Structure & objectifs	Expliquer ce qu'il va se passer durant l'atelier
Échauffement		Donner de l'énergie, désinhiber
Bases de l'improvisation		Familiariser les joueuses à improviser (oui, et)
Groupe	Proximité	Familiariser les joueuses aux contacts
	Confiance	Amener les joueuses à se faire confiance
Éléments Pratiques	Hors-jeu	Expliquer les contraintes hors jeu (logistique)
	Attentes / style	Expliquer la façon de jouer attendue
	Compétences	Enseigner une compétence spécifique
Mécaniques	Sécurité	Familiariser les joueuses avec le dispositif
	Règles	Enseigner les règles spécifiques
	Techniques	Enseigner une technique (en jeu)
	Méta-techniques	Enseigner une méta-technique

Panorama fonctionnel (personnages)

Méthode de
Mo Holkar

Catégorie	Détails	Objectif
Calibration	Univers	Assurer une vision commune de l'univers
	Relations mutuelles	Assurer une vision commune des relations qu'entretiennent les personnages
Création Personnage	Idées des joueuses	Créer un personnage
	Ossature du meneur	Compléter / donner vie à un personnage
	Règles spécifiques	Utiliser des règles spécifiques de création
	Exploration / définition	Comprendre mieux le personnage
Relations entre personnages	Construire	Bâtir / faire évoluer une relation avant le jeu
	Répéter	Pratiquer la relation en question, pour qu'elle sonne juste ou que les émotions ne soient pas trop difficiles à gérer
	Historique	Remplir l'historique ou en jouer des parties
Lancement		Transition vers le début du jeu « actif »



S. Ailloud
B. Caillaux

Panorama alternatif

Catégorie	Détails
Ateliers liés au cercle magique	Briser la glace
	Sécurité et limites
	Rituels de fin et bornes du jeu
Ateliers sur le jeu	Règles
	Méta-techniques
	Ambiance et tempo du jeu
Ateliers sur le contexte	Définition du monde
	Contexte socio-culturel
	Contrastes socio-culturels
Ateliers sur les personnages	Définition des personnages
	Souvenirs et connaissances des personnages
	Aptitudes des personnages
Ateliers sur les relations	Relations entre les groupes (avis, photos de famille)
	Relations au sein des groupes
	Relations interpersonnelles



S'en inspirer pour le JdR ?



Pourquoi ?

À quelques rares spécificités près :

Pour les mêmes raisons que pour le GN !!!

- Concevoir des événements
- Facilité l'accès / coût d'entrée
- Limiter le temps passer à « ne pas jouer »
- Réduire les incompréhensions en jeu
- Engager la créativité
- Réduire les résistances à l'intercréativité

À chaque campagne et chaque session !!!



Ne va-t-on pas dénaturer le JdR ?

BOUCLE PRINCIPALE (ROLEPLAY)

0. La joueuse choisit son alter ego dans le jeu. C'est son personnage
1. La joueuse dit au meneur ce que fait son personnage ou lui pose une question.
2. Le meneur de jeu explique aux joueuses ce qu'il se passe ou répond à la question
3. On recommence en 1.

CREATION DE
PERSONNAGE

ENIGME
OU PLAN

CABOTINAGE

CORRESPONDANCE

MUSAR,
PERIPETIES, ...



C'est quelque chose qui existe déjà ?

Joueuses

Catégorie	Détails	Jeu ou compensation
Introduction		--
Atelier	Q. Pratiques	--
	Structure & objectifs	--
Échauffement		--
Bases de l'improvisation		--
Groupe	Proximité	--
	Confiance	Lignes, voiles, Carte X, Breaking the Ice, Primetime adventures
Éléments Pratiques	Hors-jeu	<i>« À 2h, la prochaine porte qu'ouvrent les PJ est celle du dragon »</i>
	Attentes / style	Contrat social, Perfect Unrevised, Ryuutama
	Compétences	--
Mécaniques	Sécurité	Breaking the Ice, PtA (mais rarement testées)
	Règles	Résumé, combats tests, scénarios de tournoi, combat simulé en début de partie, etc.
	Techniques	Jeux à clans (+/-)
	Méta-techniques	--



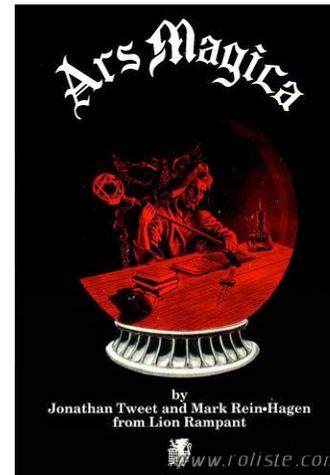
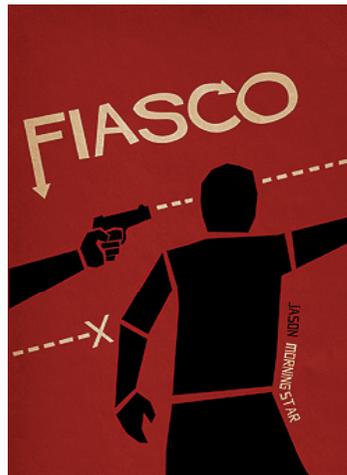
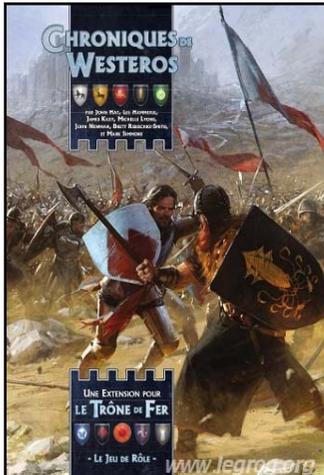
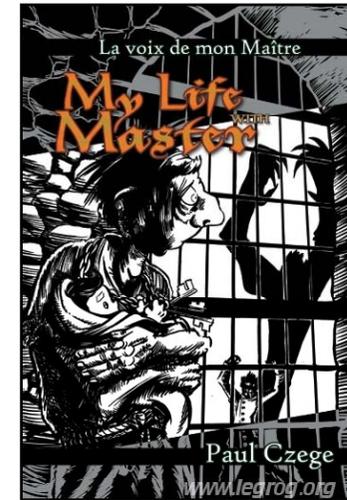
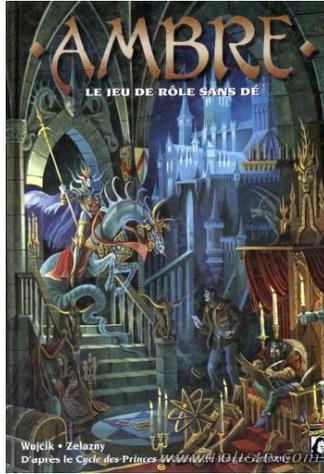
C'est quelque chose qui existe déjà ?

Personnages

Catégorie	Détails	Jeu ou compensation
Calibration	Univers	La Rage, se prêter un film, une BD, previously,
	Relations mutuelles	Smallville
Création Personnage	Idées des joueuses	Création de personnage
	Ossature du meneur	Apocalypse World
	Règles spécifiques	Création de personnage
	Exploration / définition	Écriture d'historique
Relations entre personnages	Construire	Monsterhearts
	Répéter	--
	Historique	Écriture d'historique, INS-MV5
Lancement		Générique, Rituel, etc.



Quelques
autres
exemples



Pourquoi s'embêter si cela existe déjà...

- On a d'autres solutions pour des fonctions similaires
- Mais tout n'est pas disponible
- Ce n'est pas vu comme un outil de game design
- C'est perçu comme des singularités des jeux (attrait)
- Ce n'est donc pas maîtrisé

Conséquences :

- On ne bénéficie que d'une partie des avantages prévus
- Ceux-ci se concentrent uniquement sur certains aspects (PJ)
- Innovation se concentre sur le système de résolution alors que c'est là où les gains sont sans doute les plus faibles
- On ne bénéficie pas des effets d'échelle
- « Crise » du storygame qui se copie et ne se rend pas compte qu'il propose essentiellement la même chose.



Merci !

Jérôme Larré

jeromelarre@yahoo.fr

<http://www.tartofrez.com>

<http://www.lapinmarteau.com>



Jeux et crédits photos (si différents)

Conquest of Mythodea

Tant d'espace – Mur blanc

Entretien avec un tueur – Mur blanc

Ultime Western

Lords of the ring – ElectroGN

Atelier Tant d'espace – Mur blanc

Ateliers Huntsville – Mur blanc

Atelier Nexus 6 – eXperience

Ateliers Mad about the boy – ElectroGN

