



Encyclopédie Créative



Encyclopédie créative :

La façon dont les auteurs de JdR mobilisent des ressources créatives, conscientes et inconscientes, et mettent en place des stratégies de conception pour coder du sens dans leurs créations (comme une expérience ludique modèle) et le transmettre.

Présentation

1. Coder du sens ?
2. Pourquoi cela nous intéresse ?
3. Le modèle - présentation générale
4. Le modèle - présentation détaillée
5. En résumé

Coder du sens ?

Coder une expérience ludique modèle ?

Définition* d'un jeu :

1. Un jeu est un système formel fondé sur des règles,
2. ayant des variables et des résultats quantifiables,
3. où l'on assigne différentes valeurs aux différents résultats,
4. où la joueuse exerce un effort pour influencer les résultats,
5. où la joueuse est émotionnellement impactée par ces résultats,
6. et où les conséquences de cette activité sont optionnelles et négociables.

*Jesper Juul (Half Real, 2005), après avoir examiné les définitions de Huizinga, Caillois, Suits, Avedon et Sutton-Smith, Crawford, Kelley ainsi que Salen et Zimmerman



Pachisi (Inde)

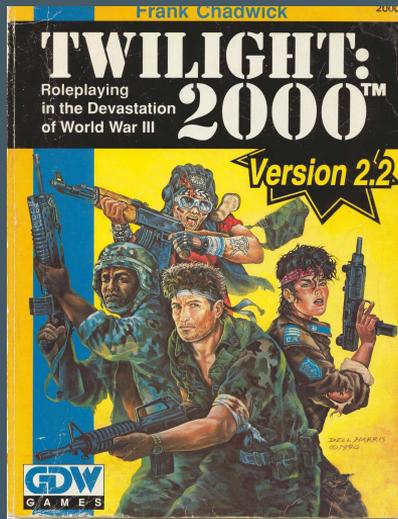
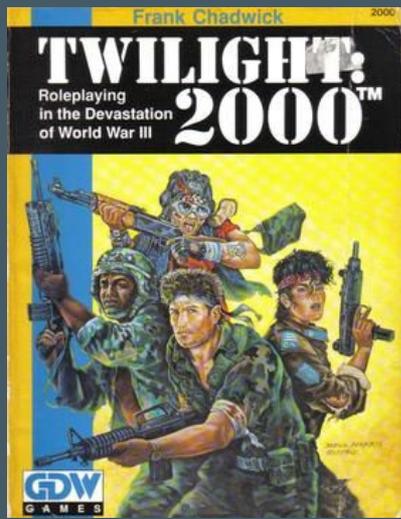
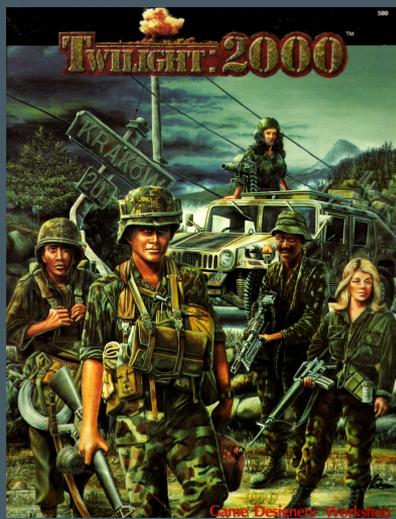


Petits chevaux (France, 1936)

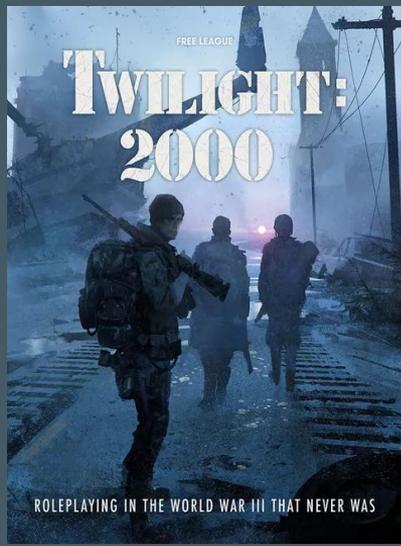
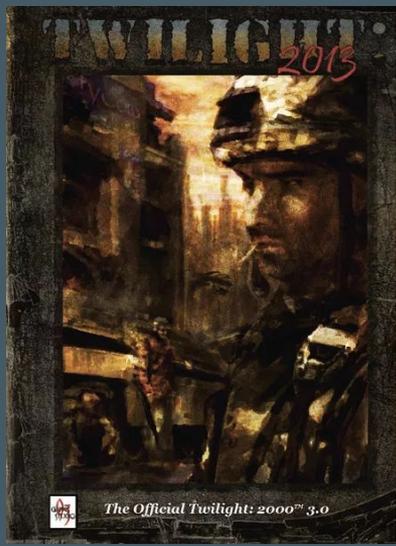


Jeu sans titre de la même époque
(International museum of WW2)

Passons aux jeux de rôle...



2000 ?



2022 ?



1984
1990
1993
2008
2021
2022

Pourquoi on s'y intéresse ?

Précédents avec sens codé involontairement

1. Le genre et l'orientation sexuelles mis en jeu
2. Personnages féminins des années 70
3. Jeux reaganiens

Précédents avec des projets à nous

1. *Ryuutama* (homme dragon, mise en page, hasard)
2. *Château Falkenstein* (conditions de prod., approche)
3. *Monsterhearts* (1ère édition, connaissance lycée)

On pense que cela va nous aider à :

1. interroger ce que nous aussi on code malgré nous ;
2. améliorer notre propre production ;
3. améliorer notre capacité d'analyser / critique.

Inadéquation constatée avec le métier de concepteur

1. Peu d'auteurs de JdR font des JdR
2. Le designer comme bâtisseur de cathédrale
3. Tout n'est pas conçu pour atteindre une vision
4. Tout n'est pas conçu volontairement
5. Il existe des mécaniques résiduelles
6. Il existe des mauvais choix (raisons, effets)
7. Les doctrines évoluent avec le temps
8. Les jeux font partie d'une communauté
9. Selon la communauté dont on fait partie, on valorise des choses très différentes.



ゴト・ルフ神銃TRPGシナリオ

悪党の家

モヒカン戦闘データ

ザク戦闘で何回も戦うことになるであろうモヒカンのデータを準備した。
5種類のモヒカンが存在するが戦闘処理が大変になるので、複数出現させる時はどれか1種類に絞ると良いだろう。
なお、どのモヒカンを手に入れたらモヒカンポイントは[1]である。



・モヒカン A
STR 12 CON 10 SIZ 10 INT 8 POW 10
DEX 8 APP 3 EDU 6 SAN 0
耐久 10 ・装甲 1
ダメージボーナス：+0
武器：こぶし 50% ダメージ 1D3+db
棍棒 30% ダメージ 1D6+db
ランダム台詞：1D3で決定
1：ヒャッハアア！！
2：食料だ！ありったけの食料を持って来い〜！
3：お前の耳の形が気に入らねえ〜！



・モヒカン B
STR 14 CON 10 SIZ 12 INT 8 POW 10
DEX 8 APP 3 EDU 6 SAN 0
耐久 11 ・装甲 0
ダメージボーナス：+1D4
武器：こぶし 60% ダメージ 1D3+db
ナイフ 40% ダメージ 1D4+db
ランダム台詞：1D3で決定
1：ヒャッハアア！！
2：バラバラに切り刻んでやるぜえええ〜！！
3：ここでは俺たちが法律なんぞええええ！！



・モヒカン C
STR 10 CON 10 SIZ 10 INT 8 POW 10
DEX 8 APP 3 EDU 6 SAN 0
耐久 10 ・装甲 0
ダメージボーナス：+0
武器：こぶし 50% ダメージ 1D3+db
火炎放射器 40% ダメージ 2D6+ショック
ランダム台詞：1D3で決定
1：ヒャッハアア！！
2：汚物は消毒だもああああ！！
3：消し炭にしてやるぜえええ！！



・モヒカン D
STR 8 CON 8 SIZ 10 INT 8 POW 10
DEX 8 APP 3 EDU 6 SAN 0
耐久 9 ・装甲 2
ダメージボーナス：+0
武器：こぶし 50% ダメージ 1D3+db
クロスボウ 40% ダメージ 2D6
ランダム台詞：1D3で決定
1：ヒャッハアア！！
2：てめえにこのボウガンが目に入らねえのか？
3：探索者どもがあ！！みな殺しだああ！！

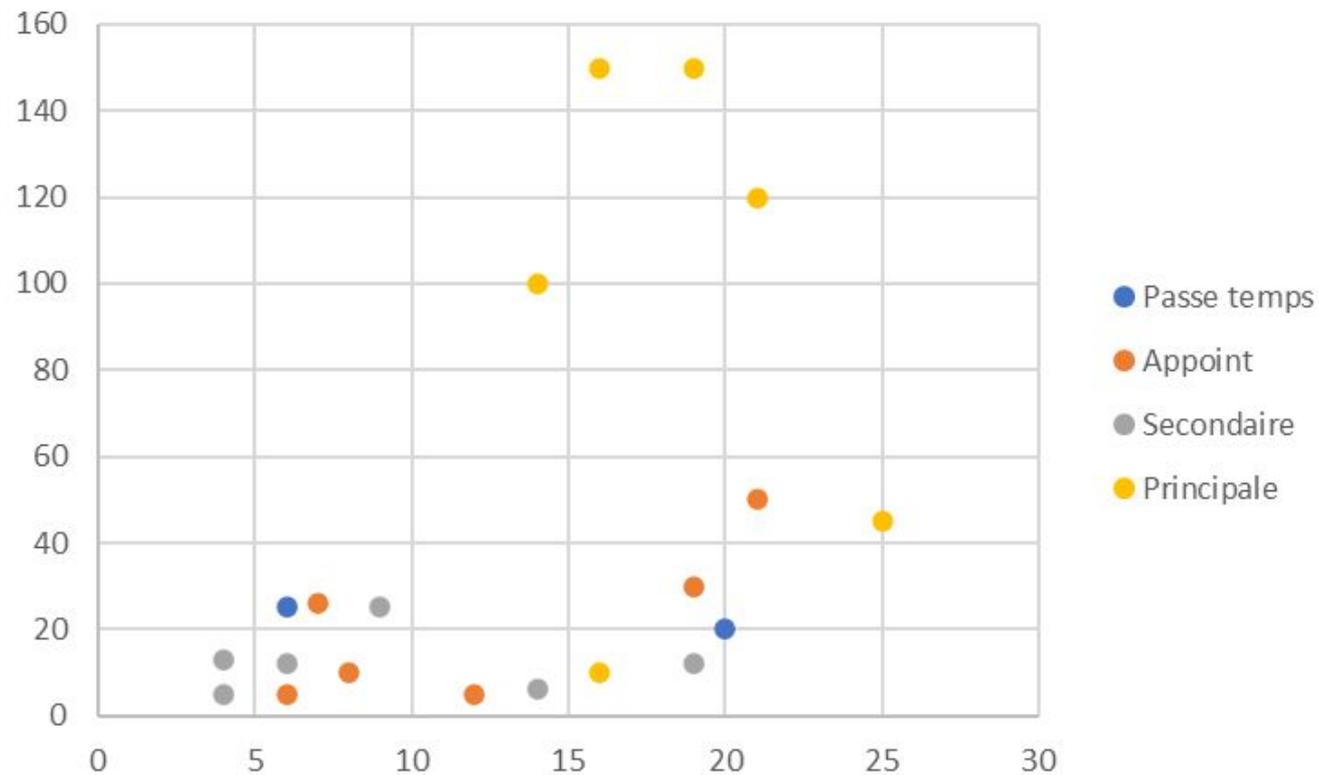


・モヒカン E
STR 10 CON 14 SIZ 12 INT 8 POW 10
DEX 8 APP 3 EDU 6 SAN 0
耐久 13 ・装甲 2
ダメージボーナス：+0
武器：こぶし 50% ダメージ 1D3+db
ダイナマイト投擲 40% ダメージ 5D6 (1人3つまで所持)
ランダム台詞：1D3で決定
1：ヒャッハアア！！
2：汚ねえ火花を打ち上げてやるぜえええ！！
3：花火大会を開きたい気分だぜえええ！！

Au final, on veut :

1. Pas une méthode, mais un cadre structurant
2. Aller chercher dans d'autres disciplines proches
 - Littérature : Eco
 - Design : Schön
 - Architecture : Cross, Lawson
 - Game Design (JV) : Kultima & Sandoval
 - Créativité : Sternberg
 - Motivation : Vroom
3. Le confronter à la pratique réelle au-delà de nos propres besoins

Enquête :



21 auteurs et éditeurs
Peu représentative
Mais réalités derrière
Améliorable sur la forme
On veut bien de l'aide

Modèle – présentation générale

Exemples de process

1. Conception

2. Développement

3. Transmission

1. Cadrage initial

2. Répartition
entre auteurs

3. Conceptions
des chapitres

4. Uniformisation
et cohérence

5. Finalisation

1. Comprendre
l'objectif et les
contraintes

2. Imaginer et
choisir une
solution

3. Concevoir
une stratégie
de conception

4. Mettre en
œuvre

5. Améliorer

6. Finaliser

1. Comprendre les
buts liés au problème

2. Cadrer le
problème

3. Identifier les
principes
pertinents

4. Les incorporer
dans un concept
de solution

5. Développer
jusqu'à
satisfaction

Présentation générale

1. Comprendre l'objectif et les contraintes
2. Imaginer et choisir une solution
3. Concevoir une stratégie de conception
4. Mettre en œuvre
5. Améliorer
6. Finaliser

Process

Connaissances relatives à la gestion de projet et/ou de l'équipe

Connaissances thématiques

Connaissances ludo-narratives

Ressources méthodologiques et outils

Connaissances et culture intracommunautaires

Système d'évaluation et de préférences

Encyclopédie créative

Régulation de son encyclopédie créative (acquisition, formation, priorités, etc.)

Modèle – présentation détaillée

Connaissances relatives à la gestion de projet et/ou de l'équipe

Connaissances thématiques

Connaissances ludo-narratives

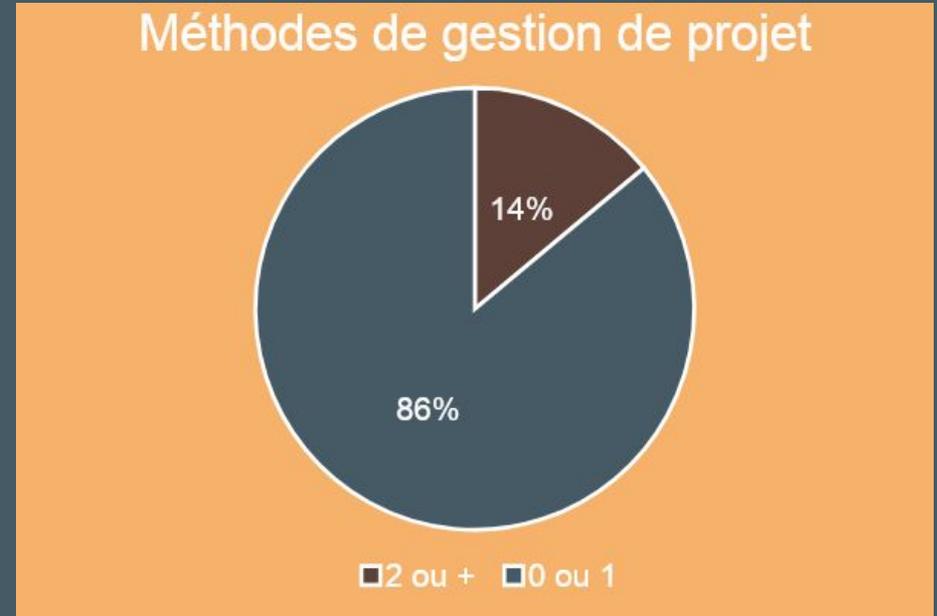
Ressources méthodologiques et outils

Connaissances et culture intracommunautaires

Système d'évaluation et de préférences

Connaissances relatives à la gestion de projet et de l'équipe

1. Connaissances liées à la gestion de projet en général
 - a. Maturité des processus (CMMI, etc.)
 - b. Méthodes de gestion de projet
2. Connaissances de l'équipe et de ses membres
3. Cadres et rôles au sein de l'équipe
4. Connaissances générées à propos du projet lui-même



Connaissances relatives à la gestion de projet et/ou de l'équipe

Connaissances thématiques

Connaissances ludo-narratives

Ressources méthodologiques et outils

Connaissances et culture intracommunautaires

Système d'évaluation et de préférences

Connaissances thématiques

1. Expertise sur un sujet
2. Multiplicité des points de vue et narratifs le concernant (post-vérité)
3. Connaissance de ses principales adaptations médiatiques
4. Connaissance des traitements rôlistes

Exemples de traitements différents d'un même genre (Western) :

- *Deadlands* ;
- *Dogs in the vineyard* ;
- *Down Darker Trails : Terrors of the mythos in the Wild West* ;
- *Far West* ;
- *Haunted West* ;
- *La Nuit des chasseurs*.

Même les connaissances thématiques sont teintées culturellement

TRIBAL SPELL CASTERS

Tribal spell casters are found amongst the following races of creatures: BUGBEARS, CAVEMEN, ETTINS, GIANTS, GNOLLS, GOBLINS, HOBGOBLINS, KOBOLDS, LIZARD MEN, OGRES, ORCS, TROGLODYTES, and TROLLS. These spell casters are divided into two types, **shamans** and **witch doctors**.

Shamans are tribal clerics of 7th level or under. **Shamans** have only the following spells (and the reverse, if applicable) which they are able to cast:

First Level

cure light wounds
detect evil
detect magic
light
protection from evil
resist fear

Second Level

augury
chant
detect charm
resist fire
snake charm
speak with animals

Third Level

cure blindness
cure disease
dispel magic
locate object
prayer
remove curse

Fourth Level

divination
exorcise
neutralize poison
tongues

Qu'est-ce que cela dit sur les cultures dont sont originaires les figures des chamanes et des guérisseurs?

Witch doctors are tribal cleric/magic-users. In addition to the maximum level of clerical ability noted above, witch doctors of various races are able to use the following spells (and the reverse, if applicable):

First Level

affect normal fires
dancing lights
identify
push
shield
ventriloquism

Second Level

audible glamer
detect invisibility
invisibility
levitate
magic mouth
scare

Si on compare aux 76 sorts de clercs et à leurs niveaux, qu'est-ce que cela dit de la hiérarchie entre ces croyances ?

Qui a accès à *Raise dead* ou *Resurrection* et qui n'y a pas accès ?

Connaissances relatives à la gestion de projet et/ou de l'équipe

Connaissances thématiques

Connaissances ludo-narratives

Ressources méthodologiques et outils

Connaissances et culture intracommunautaires

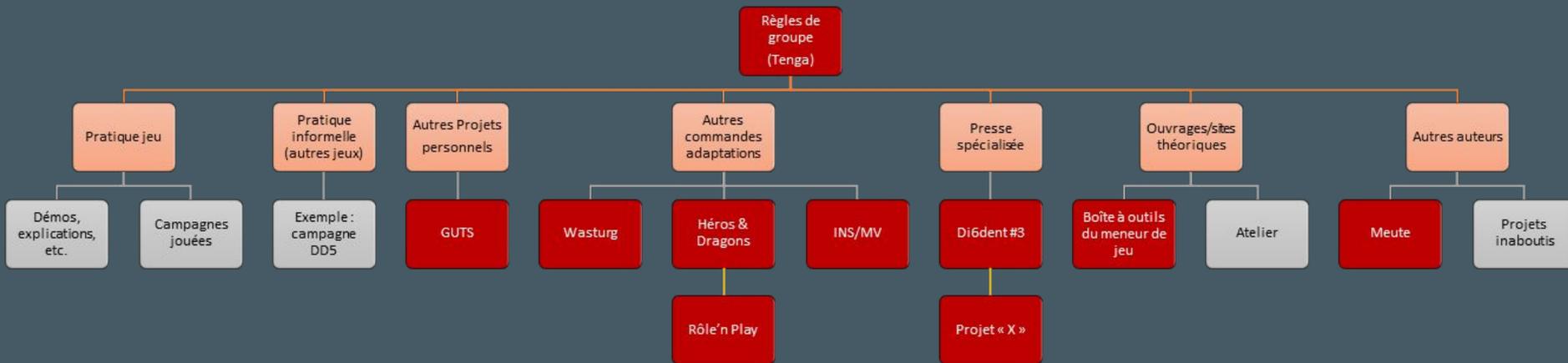
Système d'évaluation et de préférences

Connaissances ludo-narratives

1. Jeux
 - a. JdR (jeux, scénarios, aides de jeux, structure, mise en page, illus, "post-mortem", critiques, etc.)
 - b. JdR "exotiques" et autres formes
 - c. Autres types de jeux
2. Mécaniques et autres outils
3. Pratiques, conseils, etc.
4. Situations de référence
 - a. Diégétiques
 - b. Autour de la table de jeu
5. Théories
 - a. Vocabulaire et grammaire spécifiques au JdR (PJ/PNJ, test, etc.)
 - b. *Role-playing Game studies*
 - c. *Theorycraft*
 - d. *Game design*
 - e. *Game studies*
6. Narration et autres médias

Pollinisation

Autres modèles : *Ars Magica*,
Final frontier, *Pavillon Noir*,
Scales, *Smallville*, *Trône de fer*,
Vermine, *Warsaw*, etc.



Vocabulaire

2-03-01 Jugements d'actions et attributs

Dans ce livre, les jugements d'actions sont d'abord formulés de la façon suivante : « attribut utilisé » et « objectif ». Ensuite, ils sont présentés comme des jugements soit actifs soit passifs.

Les prochaines lignes vous présentent les bases des jugements : quel jugement d'action correspond à quel attribut ?

● Jugement d'action « vitalité »

La vitalité symbolise l'état de santé et le niveau d'endurance du PJ. Elle est utile si le PJ tombe malade, s'il est empoisonné ou encore s'il doit retenir sa respiration pendant longtemps, par exemple.

● Jugement d'action « concentration »

La concentration symbolise la capacité à s'adapter et à tisser des liens d'harmonie avec son entourage. Elle est utilisée comme force d'intuition, par exemple.

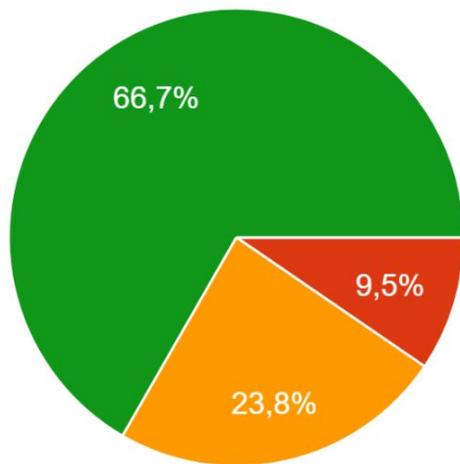
Le jugement d'attaque-surprise (p.92), qui est un jugement passif qui intervient quand un ennemi vous attaque en embuscade, est un jugement de concentration.

Dark Souls , 2022

Théorie

Est-ce que vous pensez que la théorie rôliste a un impact sur vos créations ?

21 réponses



- Aucun. Je n'en lis pas ou très peu.
- Aucun, même si j'en lis au moins relativement régulièrement.
- Oui, mais de façon assez anecdotique.
- Oui. C'est soit régulier, soit plus rare, mais significatif.

Connaissances relatives à la gestion de projet et/ou de l'équipe

Connaissances thématiques

Connaissances ludo-narratives

Ressources méthodologiques et outils

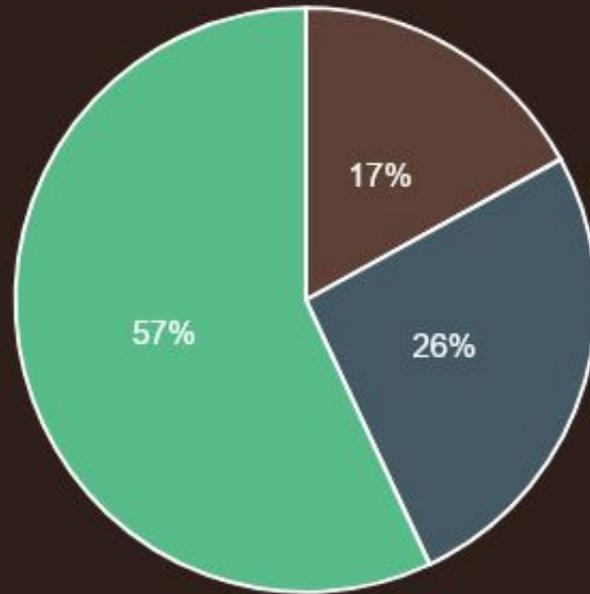
Connaissances et culture intracommunautaires

Système d'évaluation et de préférences

Ressources méthodologiques et outils

1. Méthodes liées au codage
 - a. stylistique / idéologique / rhétorique
 - b. intensionnalité vs. extensionnalité vs. instanciation
 - c. etc.
2. Méthodes liées au traitement d'un sujet et à sa "centralité"
Non pertinent (-) < Impossible (0) < Incertain (1) < Existant (2) < Incité (3) < Central (4) < Définitoire (5)
3. Méthodes liées à la productivité (concentration, équipe, etc.)
4. Outils "métiers"
5. Outils de référence (wikipédia, dictionnaires, design graphique, etc.)
6. Outils pour stimuler la créativité (*ultimate toolbox*, thesaurus, etc.)
7. Outils maison (bibles, glossaires, matrice ID, pitches, *templates*, etc.) :
57/43%

Méthodes liées à la productivité de l'écriture



□ Techniques spécifiques □ Isolement □ Rien

Connaissances relatives à la gestion de projet et/ou de l'équipe

Connaissances thématiques

Connaissances ludo-narratives

Ressources méthodologiques et outils

Connaissances et culture intracommunautaires

Systeme d'évaluation et de préférences

Connaissances et culture intracommunautaires

1. Culture macro, *zeitgeist*, etc.
2. Codes intracommunautaires :
 1. jargon et vocabulaire ;
 2. conditions d'utilisation, matériel disponible facilement, etc. ;
 3. « Metadesign » ;
 4. espace pris dans les discussions internes, polémiques (ex : barbes des naines) ;
 5. épouvantails et « boundary work » ;
 6. culture de la critique ;
 7. Impensés (exemples : le respect des règles est très culturel, cohérence, système qui s'adapte au monde, etc.) ;
3. Structure économique (intégration), de l'offre, considérations économiques, etc.
4. Fonctionnement interne
 1. Fenêtre d'Overton ludique
 1. Acceptable ou pas à une échelle publique
 2. Gradation : Impensable – radical – acceptable – raisonnable – populaire
 3. Évolution dans le temps (*actual play*, mécaniques lourdes, *play to loose* vs. *fairplay* et antijeu)
 2. Tabous et interdits (IA, *abusive design*)
 3. Mécaniques de régulation : juridiques (plagiat, etc.), sociaux (concurrence, prés carrés, etc.).
5. Liens avec culture cible
 1. Compréhension des conditions de jeu (exemple du Japon : one shots, hasard, gestion du temps / scènes, formule, etc.)
 2. Culturalisation proactive ou réactive

Game subcultures and Genre form's dimensions

Game subcultures (Franz Maïra)

1. share the same language
2. have common rituals related to the game
3. are often interested in artefacts related to the game
4. have a common interest in memorabilia
5. have their own identifiable shared spaces

Six cultures of play (Retired Adventurer)

1. Classic
2. Traditional
3. Nordic Larp
4. Story games
5. OSR
6. OC / Neo Trad

Genre Form's Dimensions (J.C. Lena)

1. organizational form
2. organizational scale
3. organization locus
4. sources of income for artists
5. Press coverage
6. Genre ideal or member goals
7. Codification of performance conventions
8. technology
9. Boundary work
10. Dress, adornment, drugs
11. Argot
12. source of music name

Discussions communautaires et metadesign

Perception des courants communautaires

1. 33% sur un axe guerre culturelle (“wokiste vs. facho”)
2. 33% sur des bases forgiennes
3. Total : 52% Intersection : 14%

Boundary work



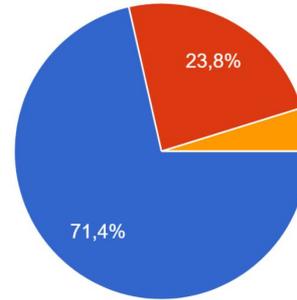
Metadesign (sur base declarative, un tiers ou plus)

1. Autonomie et liberté artistique (10)
2. Plaisir de jeu (9)
3. Clarté des intentions des auteurs (8)
4. Concision du texte (8)
5. Confort de jeu (8)
6. Ergonomie du livre en partie (7)
7. Simplicité pour les joueurs (7)
8. Valeurs éthiques, politiques ou sociales portées par le jeu (7)

Mécanismes de Régulation

À votre connaissance et sans vous demander si vous êtes allé(e) en justice ou pas, est-ce qu'une de vos créations a déjà été plagiée ?

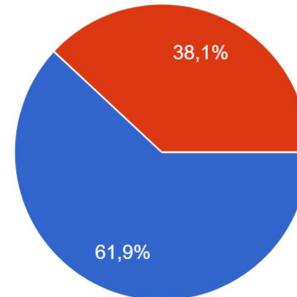
21 réponses



- Je n'ai pas connaissance du moindre plagiat.
- Cela m'est arrivé une fois.
- Cela m'est arrivé plusieurs fois.

Avez-vous déjà refusé ou interrompu un projet pour ne pas ou ne plus avoir à collaborer avec un autre auteur ou éditeur de JdR ?

21 réponses



- Oui
- Non

Connaissances relatives à la gestion de projet et/ou de l'équipe

Connaissances thématiques

Connaissances ludo-narratives

Ressources méthodologiques et outils

Connaissances et culture intracommunautaires

Système d'évaluation et de préférences

Systeme d'évaluation et de préférences

1. Éléments hors projet

- a. Principes directeurs (Lawson) et doctrines
 - a. Revendiqués
 - b. Conscients, mais sans engagement public
 - c. Inconscients
- b. Style et recherche de style
- c. Stratégie personnelle (pas forcément carriériste)
- d. Fenêtre d'Overton ludique imaginée
- e. Valeurs de game design (voir page suivante)
- f. Tabous et interdits personnels

2. Motivation ponctuelle

1. Modèles (Vroom, V.I.E.)
2. Types de défiance et de créativité (Sternberg)
3. Limites (*role frame*)
4. Approche choisie

4. Hiérarchie de contraintes

Principes directeurs (Lawson)

“The designer does not approach each design problem afresh with a tabula rasa, or blank mind, as is implied by a considerable amount of the literature on design methods. Rather, designers have their own motivations, reasons for wanting to design, sets of beliefs, values and attitudes. In particular, designers usually develop quite strong sets of views about the way design in their field should be practised. This intellectual baggage is then brought by a designer into each project, sometimes very consciously and at other times rather less so. For some designers this collection of attitudes, beliefs and values are confused and ill formed, for others they are more clearly structured and for some they may even constitute something approaching a theory of design. Ultimately, some designers even go so far as to lay out these thoughts in books, articles or lectures.”

How Designers Think - Bryan Lawson

Valeurs de Game Design (Kultima, Sandoval)

Catégorie

Valeur

Values of Player Centricism

Players' advocacy
Co-creativity and user inclusion
Usability and playability

Casual Game Design Values

Accessibility (easy to play and acquire)
Acceptability
Flexibility
Simplicity

Traditional Game Design Values

Immersion
Challenge and competition
Community
Other-worldliness

Values of Artistic Expression,
Innovation and Experimentation

Visual design and aesthetics
Experimentation
Divergent design

Ludological Values

Enjoyment and value of fun
Technological agnosticism
Nostalgia and retro aesthetics
Value of game mechanics

Societal Impact and Cultural Values

Games for good and impactful games
Diversity and accessibility
Ethics and morality
Cultural diversity and tradition

Values of Production
and Creation Process

Peer Respect and professional identity
Collaboration and value of teamwork
Open source ideology
Polish and details
Technological advancement
Development as a challenge

Values of Independency

Autonomy and artistic freedom
Anarchy

Commercial Values

Economical Success
Opportunism and disruption

Motivation, approche et créativité

Modèles Vroom et V.I.E.

1. Valence
2. Instrumentalité
3. Expectation

Approche

1. Artiste (vision)
2. Qualiticien (maîtrise process)
3. Designer (résoudre un problème)
4. Étudiant (apprentissage)
5. Challenger (performance personnelle)
6. Expérimentation (possibilité)

Défiance contre			Modèle de Sternberg
Foule	Soi	Zeitgeist	Type de créativité
			<i>lack of creativity</i>
x			<i>sparse creativity</i>
	x		<i>minor creativity</i>
		x	<i>isolated creativity</i>
x	x		<i>major creativity</i>
x		x	<i>sparse major creativity</i>
	x	x	<i>quiet creativity</i>
x	x	x	<i>consummate creativity</i>

En résumé

1. Juste un cadre structurel
2. Le questionnaire témoigne d'une réalité, mais ne prétend pas à la représentativité
3. On perçoit beaucoup d'angles morts collectifs (méthodes)
4. Utile pour moduler/réguler ses connaissances
5. Utile pour travailler sur son système d'évaluation et de préférence (façon d'envisager)
6. On va aller plus loin, et cela devrait nous aider à structurer :
 1. Nos propres pistes de recherche ;
 2. Nos méthodes et outils (ateliers et production personnelle).
7. On a besoin d'aide (spécialiste design, renforcer le questionnaire et l'élargir).



Merci !

contact@lapinmarteau.com

<http://www.lapinmarteau.com>