

# Mettre le Vide fertile au service des créateurs

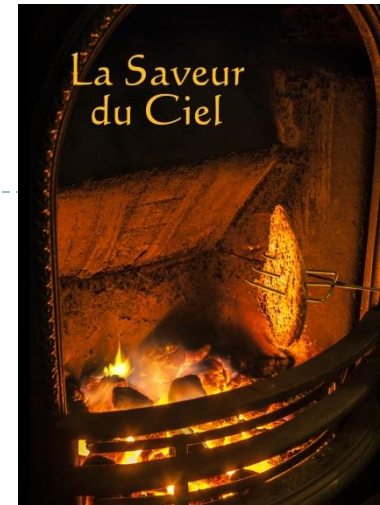
Journées d'étude « Les 40 ans du jeu de rôle » – Paris 3/Paris 13 – juin 2015

Fabien HILDWEIN – [monostatos@gmx.fr](mailto:monostatos@gmx.fr)

# Qui suis-je ?

---

- ▶ Auteur de jeu de rôle
  - ▶ *Monostatos* (2012)
  - ▶ *La Saveur du Ciel* (2013)
  - ▶ *Sphynx* (2015?)



- ▶ Participation au podcast hebdomadaire *La Cellule*
  - ▶ Cofondateur des *Ateliers Imaginaires*
  - ▶ Doctorant au département Management et Ressources Humaines à HEC Paris
  - ▶ [monostatos@gmx.fr](mailto:monostatos@gmx.fr)
- 



# Plan

---

1. **Qu'apporte le Vide Fertile?**
  - a. Jouer sans effort
  - b. Une dynamique sociale émergente
2. **Qu'est-ce que le Vide fertile?**
  - a. La boucle de l'histoire
  - b. Exemple avec Dogs in the Vineyard de Vincent Baker
  - c. Ce que le Vide fertile n'est *pas*
3. **Comment y parvenir ?**
  - a. Se méfier des motivations externes
  - b. Eviter la compensation



Qu'apporte le Vide fertile?



# Qu'apporte le Vide fertile?

---

- ▶ **Jouer sans effort**
  - ▶ En permanence une motivation interne à la fiction
  - ▶ Etre invité à créer sans avoir à prendre de recul
- ▶ **Une dynamique social émergente**
  - ▶ Emergence de thèmes voulu par le jeu mais créés par les participants
  - ▶ Pouvoir explorer les limites de sa zone de confort graduellement

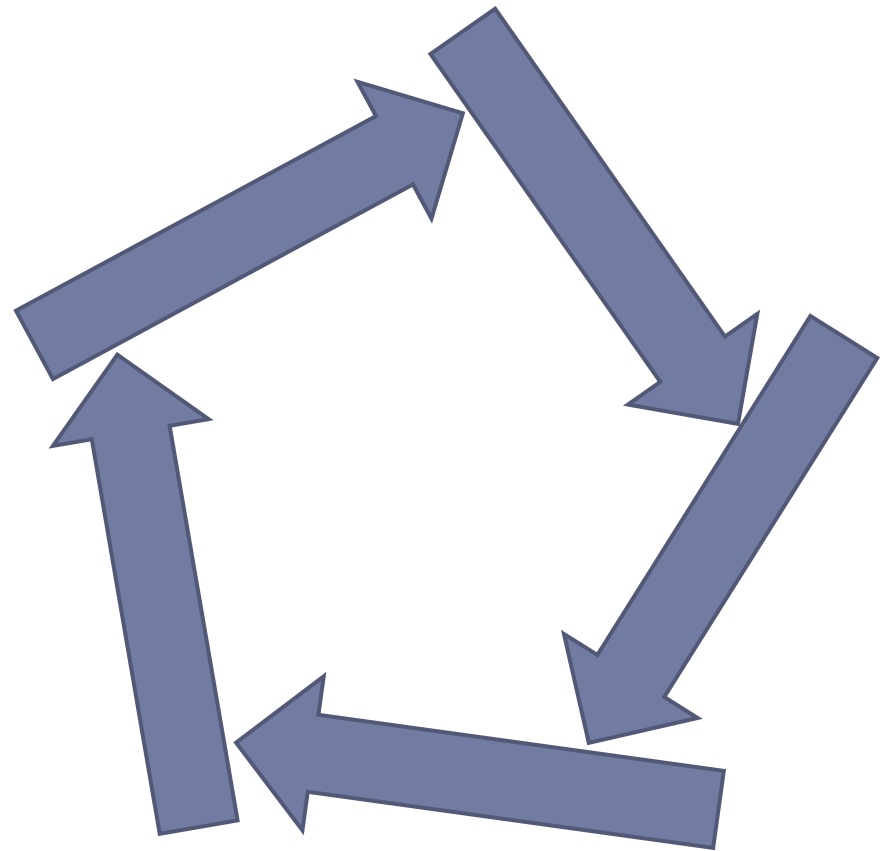


Qu'est-ce que le Vide fertile?

# La boucle de l'histoire

---

- ▶ Une *caractéristique* du Système
- ▶ Chaque règle pointe vers une autre
- ▶ Comme chaque règle s'entremêle avec la fiction, la fiction crée de la fiction
- ▶ Dynamique sociale émergente





# Exemple avec *Dogs in the Vineyard* de Vincent Baker (2005)

---

## ▶ Amorces

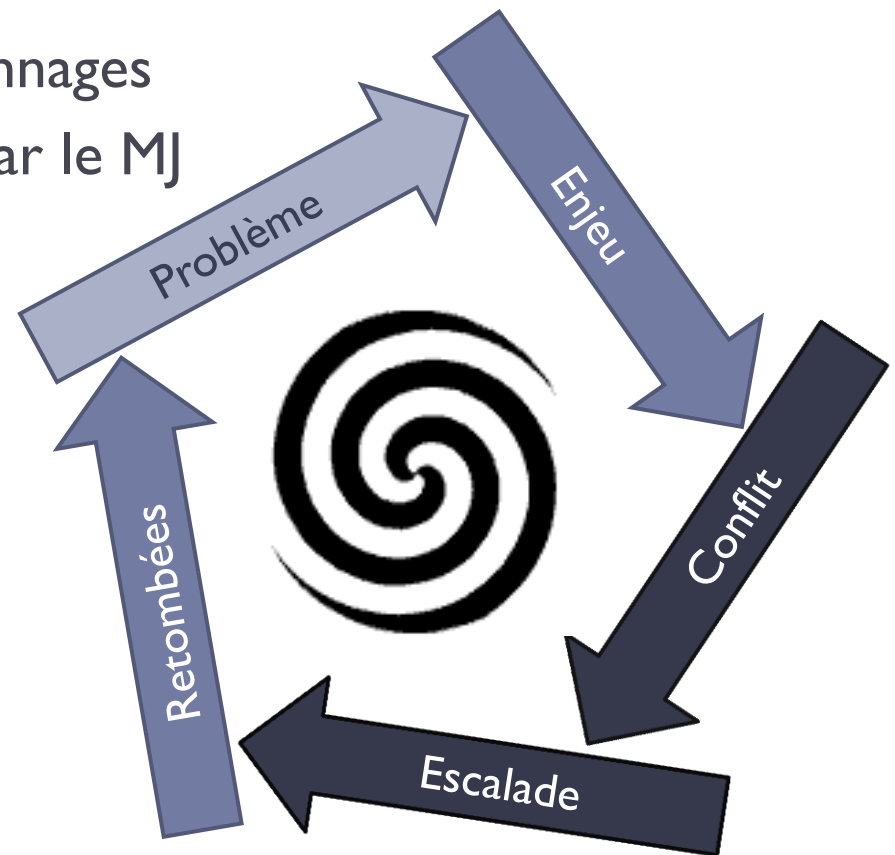
- ▶ Univers et le rôle des personnages
- ▶ Village et problèmes créés par le MJ

## ▶ Boucle fictionnelle

- ▶ Le Conflit appelle le Conflit
- ▶ Toujours une bonne raison fictionnelle d'agir

## ▶ Création de dilemmes !

- ▶ S'interroger sur ses valeurs
- ▶ De partie en partie



# Qu'est-ce que Vide fertile n'est *pas* !

---

- ▶ Le Vide fertile n'est pas un manque du jeu à combler !
  - ▶ ~~Univers à compléter~~
  - ▶ ~~Règles à inventer~~
- ▶ Le Vide fertile n'est pas un espace de créativité !
- ▶ Le Vide fertile est une caractéristique de *l'ensemble* du Système, pas une règle en particulier
  - ▶ Dans la cohérence du Système
  - ▶ Pas exclusivement dans la mécanique de résolution



Comment parvenir  
au Vide Fertile?

# Se méfier des motivations externes

---

## ▶ Exemples:

- ▶ « Intégrez tel élément esthétique dans votre description. »
- ▶ « Et maintenant, créez une scène de meurtre »
- ▶ « Racontez un retournement de situation »
- ▶ « Racontez pourquoi en fait ce personnage est un salaud »

## ▶ Souvent des motivations externes à créer

## ▶ Le *jeu* impose un élément extérieur, pas la fiction

- ▶ L'élément semble souvent « étranger » à la fiction
- ▶ Règles « artificielles »



# Eviter la compensation

---

- ▶ Devoir se forcer à des comportements pour que le jeu reste intéressant
- ▶ Exemples:
  - ▶ Devoir improviser des règles en cours de jeu
  - ▶ Se forcer à certains comportements pour s'assurer que la partie reste intéressante/cohérente.
  - ▶ En tant que meneur de jeu, je décris un événement afin de m'assurer que le scénario se réalise, même si cela semble forcé dans la fiction.
- ▶ Le Système est incomplet ou déficient
- ▶ Ne concerne pas le travail en amont !
  - ▶ Création de scénario, d'univers, de règles...



# Résumé pour les créateurs

---

## ▶ En concevant un jeu:

- ▶ Où sont les boucles fictionnelles de mon jeu ?
- ▶ Est-ce que chaque comportement attendu des participants est justifiée dans la fiction ?
- ▶ Est-ce mon Système est complet ?

## ▶ Durant un test:

- ▶ Est-ce qu'il y a des comportements qui semblent « forcés » dans la partie ?
- ▶ Y a-t-il une dynamique sociale qui apparaît, c'est-à-dire des comportements inattendus qui émergent et se répètent à chaque partie ?

## ▶ Mais...

---





# Liens avec d'autres éléments théoriques

---

## ▶ Le modèle GNS

- ▶ Donner du contenu au Vide fertile
- ▶ Quelle dynamique sociale est créée ?

## ▶ Le Maelstrom de Romaric Briand

- ▶ Description de la dynamique sociale émergente

## ▶ Analyse stratégique et systémique, Crozier et Friedberg

- ▶ Les acteurs jouent avec les règles, en explorent les possibilités.
- ▶ Dynamiques sociales non-prévues





# Références

---

- ▶ Baker V. *The Fruitful Void*. anyway. 2005. Disponible sur: [lumpley.com/index.php/anyway/thread/119](http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/119)
- ▶ Sintès F. *Vide fertile: la spirale invisible*. Limbic Systems. 2015. Disponible sur: [www.limbicsystemsldr.com/vid-fertile-la-spirale-invisible/](http://www.limbicsystemsldr.com/vid-fertile-la-spirale-invisible/)
- ▶ Sintès F. *Faire des ricochets sur l'eau*. 2011 Disponible sur: [www.limbicsystemsldr.com/faire-des-ricochets-sur-leau/](http://www.limbicsystemsldr.com/faire-des-ricochets-sur-leau/)
- ▶ Sintès F. *Les situations de crise*. 2010 Disponible sur: [www.limbicsystemsldr.com/les-situations-de-crise/](http://www.limbicsystemsldr.com/les-situations-de-crise/)
- ▶ Boeckle C. *Le jeu de rôle, comment ça marche? Les Joutes du Téméraire*. Nancy; 2009. Disponible sur: [www.silentdrift.net/articles/nancy\\_resume003.pdf](http://www.silentdrift.net/articles/nancy_resume003.pdf)
- ▶ Edwards R. *Provisional Glossary* [Internet]. 2004. Disponible sur: [indierpgs.com/\\_articles/glossary.html](http://indierpgs.com/_articles/glossary.html)
- ▶ Briand R, Sintès F, Hildwein F. *Glossaire Imaginaire*. 2015. Disponible sur: [lesateliersimaginaires.com/glossaire/partage\\_de\\_responsabilit%C3%A9s](http://lesateliersimaginaires.com/glossaire/partage_de_responsabilit%C3%A9s)
- ▶ Briand R. *Le Maelstrom*, St Malo. 2014
- ▶ Crozier M., Friedberg E. *L'acteur et le système*. Le Seuil. Paris. 1977

