

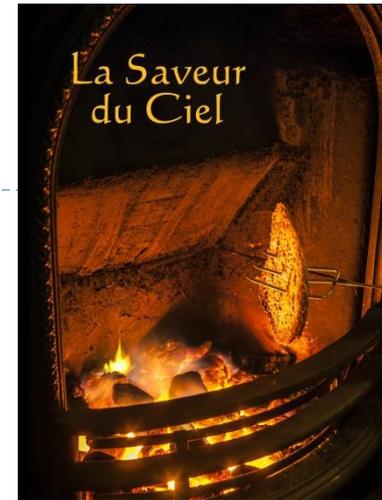
Mettre le Vide fertile au service des créateurs

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

Fabien HILDWEIN – monostatos@gmx.fr

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
-



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?

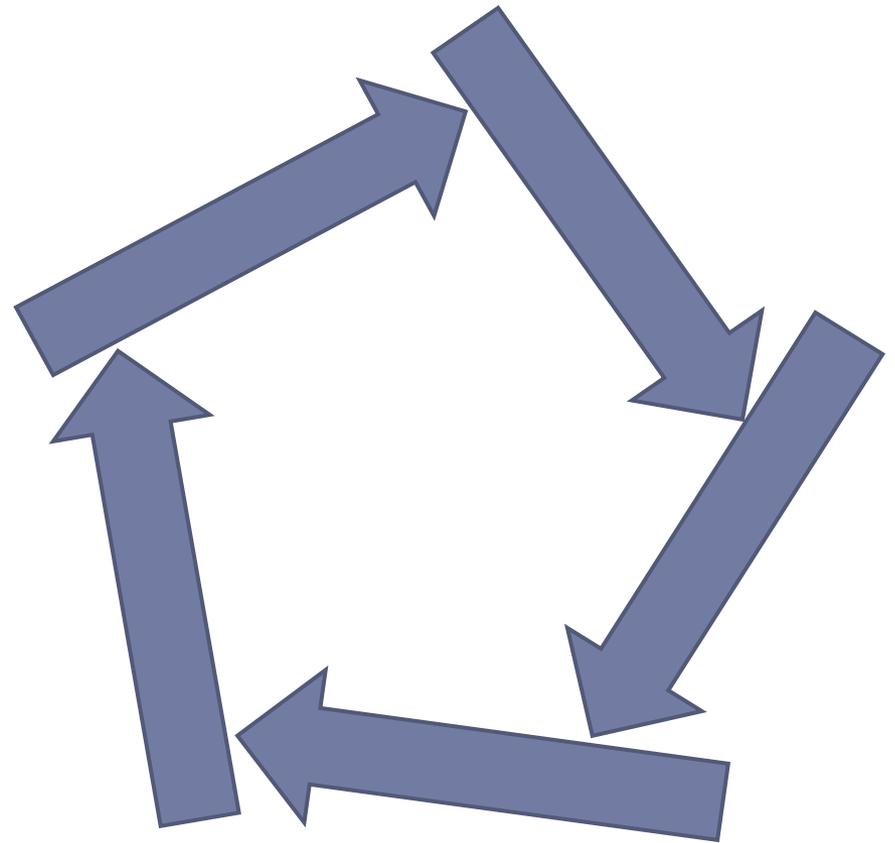
- ▶ **Jouer sans effort**
 - ▶ En permanence une motivation interne à la fiction
 - ▶ Etre invité à créer sans avoir à prendre de recul
- ▶ **Une dynamique social émergente**
 - ▶ Emergence de thèmes voulu par le jeu mais créés par les participants
 - ▶ Pouvoir explorer les limites de sa zone de confort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

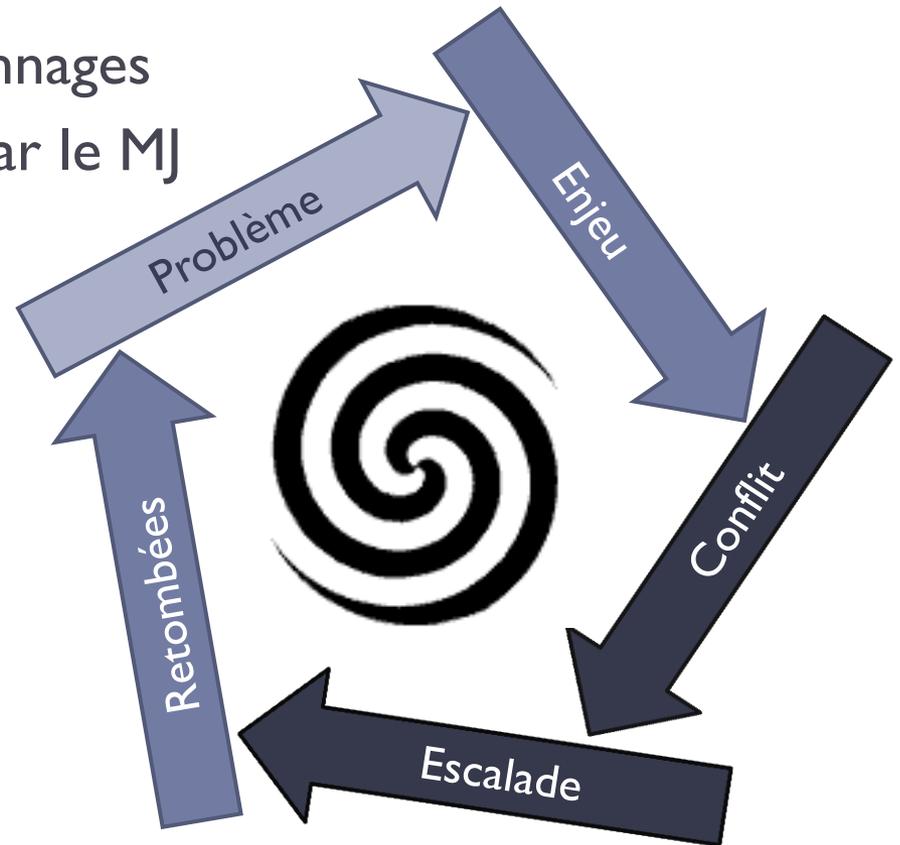
- ▶ Univers et le rôle des personnages
- ▶ Village et problèmes créés par le MJ

▶ 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
- ▶ Sintès F. *Vide fertile: la spirale invisible*. Limbic Systems. 2015. Disponible sur: 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/
- ▶ Sintès F. *Les situations de crise*. 2010 Disponible sur: 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
- ▶ Edwards R. *Provisional Glossary* [Internet]. 2004. Disponible sur: indierpgs.com/_articles/glossary.html
- ▶ Briand R, Sintès F, Hildwein F. *Glossaire Imaginaire*. 2015. Disponible sur: 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

