

Sortir du paradigme du scénario et replacer les personnages au cœur de l'action

Introduction : la trinité du JdR

1 – D'où vient l'idée de se débarrasser du scénario ?

2 – Les éléments d'une partie de JdR

3 – Parties courtes, parties longues : deux exercices différents

Sortir du paradigme du scénario et replacer les personnages au cœur de l'action

1 – D'où vient l'idée de se débarrasser du scénario ?

A – Le scénario dans l'imaginaire commun et dans le JdR

B – « La chose impossible avant le petit déjeuner »

C – La « mort » du scénario, les jeux à autorité partagée

Sortir du paradigme du scénario et replacer les personnages au cœur de l'action

B – « La chose impossible avant le petit déjeuner »

Fiction émergente
(Agentivité forte)

Fiction prescrite
(Perte de l'agentivité)

0

1

Jeux de rôles,
théâtre d'improvisation

Livres dont vous
êtes le héros,
jeux vidéo

Films,
romans

Sortir du paradigme du scénario et replacer les personnages au cœur de l'action

1 – D'où vient l'idée de se débarrasser du scénario ?

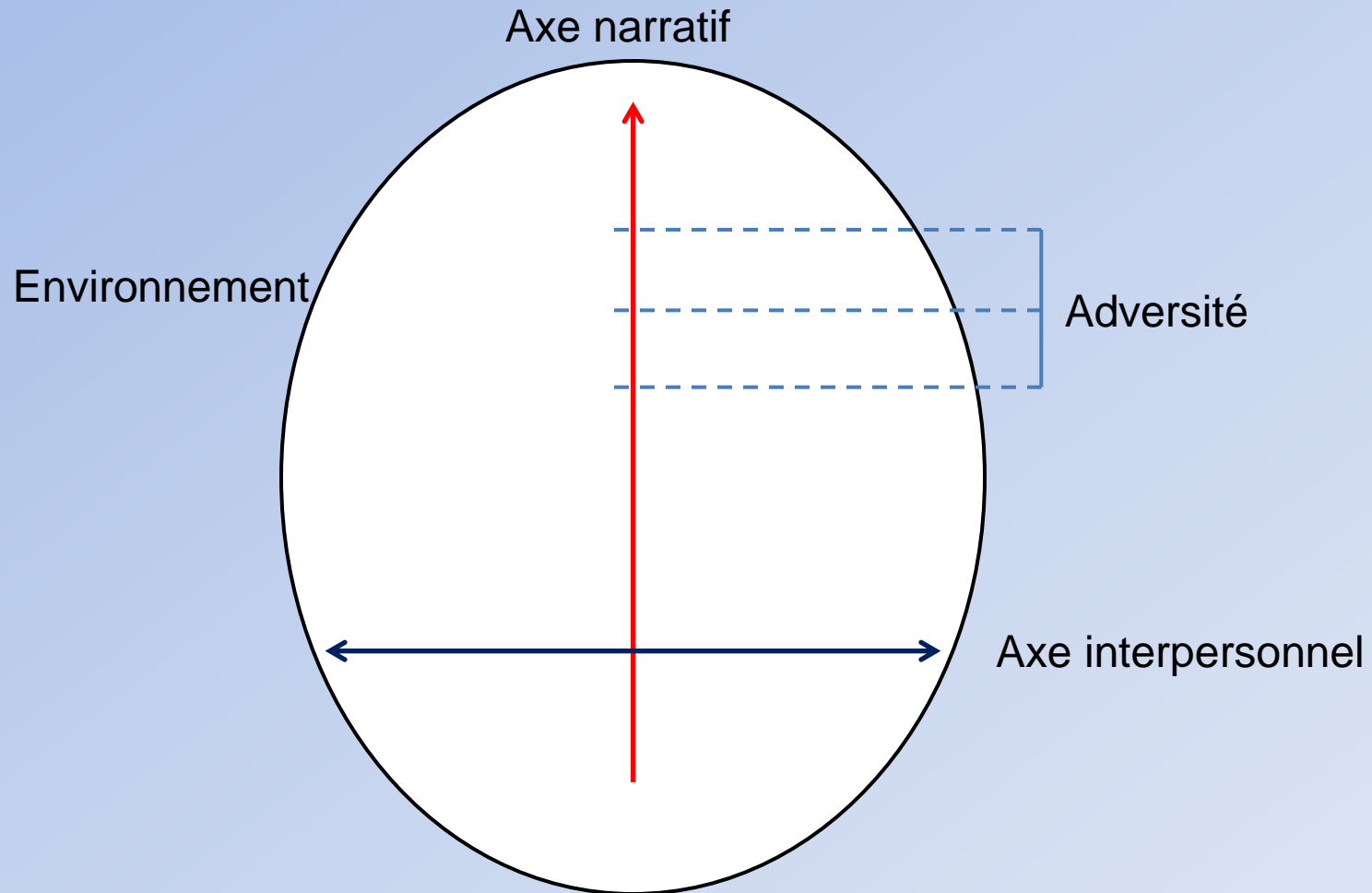
A – Le scénario dans l'imaginaire commun et dans le JdR

B – « La chose impossible avant le petit déjeuner »

C – La « mort » du scénario », les jeux à autorité partagée

Sortir du paradigme du scénario et replacer les personnages au cœur de l'action

2 – Les éléments d'une partie de JdR



Sortir du paradigme du scénario et replacer les personnages au cœur de l'action

2 – Les éléments d'une partie de JdR

A – L'environnement

B – L'adversité

C – L'histoire : jouer pour voir ce qui va arriver

D – Les personnages

Sortir du paradigme du scénario et replacer les personnages au cœur de l'action

3 – Parties courtes, parties longues : deux exercices différents

A – Parties courtes, une expérience contrôlée et renouvelable

B – Parties longues , le marathon

Bibliographie

Articles

GYGAX, G. (2002), *The Dungeon Master: An Interview with Gary Gygax*, site Gamasutra, 5ème question d'Harvey, site : http://www.gamasutra.com/view/feature/2934/the_dungeon_master_an_interview_.php?

KIM, J. (2004), *Proactive Player Characters and Related Issues*, site darkshire.net : <http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/plot/proactivity.html>.

LARRE, J. (2015), *Jamais sans mon scenario !*, blog tartofrez : <http://www.tartofrez.com/?p=5009>

SINTES, F. (2015), *Se libérer des paradoxes du scenario*, Magazine le Maraudeur numéro 16 page 160, le site : <http://www.studio09.net/>

TURKINGTON, M. (2006), *Push vs. Pull*, site Sin Aesthetics : http://games.spaceanddeath.com/sin_aesthetics/12.

YOUNG, M.J. (2005), *Théorie 101 - 2e partie : Le Truc Impossible Avant Le Petit Déj'*, le site : Places To Go, People To Be, <http://ptgptb.free.fr/0027/th101-2.htm>.

LES ATELIERS IMAGINAIRES (2015), *Bienvenue sur le glossaire des Ateliers Imaginaires*, le site : <http://lesateliersimaginaires.com/glossaire/>.

Jeux de rôles

BAKER, V. (2010), *Apocalypse World*, indépendant. Site : <http://nightskygames.com/welcome/game/ApocalypseWorld>.

EDWARDS, R. (2002), *Sorcerer*, indépendant. Site : <http://adept-press.com/games-fantasy-horror/sorcerer/>.

HARPER, J. (2010), *Lady Blackbird*, indépendant. Site : <http://ladyblackbird.ecuries-augias.com/>

SCIPION, J. (2011), *Sombre*, indépendant. Site : <http://www.terresetranges.net/sombre.html>.

WIZARDS OF THE COAST (2015), *Dungeons and dragons* 5th edition.

Ouvrages théoriques

VOGLER, C. (2007), *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Michael Wiese production, site : <http://shop.mwp.com/products/the-writers-journey>.

BRIAND, R. (2014), *Le Maelstrom*, indépendant, Site : <http://romaricbriand.fr/boutique/>.

Podcasts

VOIX D'ALTARIDE (2015), *L'agentivité*, podcast n°2 : <http://www.cendrones.fr/>.

VOIX D'ALTARIDE (2015), *les dilemmes dans le jeu de rôle*, podcast n°5 <http://www.cendrones.fr/>.