RÉTRO-INGÉNIERIE DU JEU DE RÔLE SUR TABLE

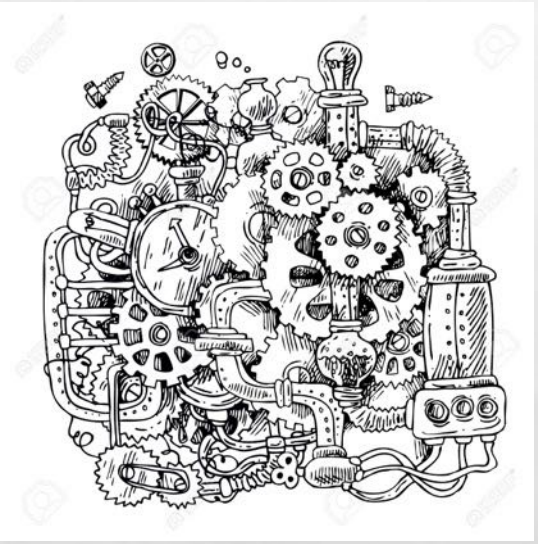
LILIAN BÉZARD

LUDOLAB, CONSERVATOIRE NATIONAL DES ARTS ET MÉTIERS

LE LUDOLAB

- **LE CONSERVATOIRE NATIONAL DES ARTS ET MÉTIERS**
  - EST UN ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE RECHERCHE FRANÇAIS PLACÉ SOUS LA TUTELLE DU MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR, DE LA RECHERCHE ET DE L'INNOVATION (MESRI POUR LES INTIMES).
- **LE LUDOLAB**
  - EST NÉ EN **SEPTEMBRE 2019** PORTÉ PAR **LA DIRECTION DES USAGES DU NUMÉRIQUE** QUI EFFECTUE UNE VEILLE SUR LES OUTILS TECHNOLOGIQUES POUR L'ÉDUCATION ET SUR L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE
- **UN LABORATOIRE**
  - QUI FAIT DÉCOUVRIR DES JEUX (EN FAISANT JOUER)
  - QUI SOUTIENT LES INITIATIVES DE CRÉATION DE JEUX SÉRIEUX/UTILES
  - QUI MET EN RELATION LES PORTEURS DE PROJETS
  - QUI APPORTE DES CONSEILS ET AIDE À LA CONCEPTION

LA RÉTRO-INGÉNIÉRIE KEZAKO



- **LA DÉFINITION FORMELLE**
  - LA RÉTRO-INGÉNIERIE, OU INGÉNIERIE INVERSE OU INVERSÉE, EST L'ACTIVITÉ QUI CONSISTE À ÉTUDIER UN OBJET POUR EN DÉTERMINER LE FONCTIONNEMENT INTERNE OU LA MÉTHODE DE FABRICATION.
- **OK MAIS AVEC UN JEU ?**
  - CELA CONSISTE **À JOUER**, **À COMPRENDRE** COMMENT LE JEU FONCTIONNE, SES BRIQUES DE GAMEPLAY, SES POINTS FORTS, SES FAIBLESSES, ETC
- **L'OBJECTIF**
  - C'EST SOIT DE POUVOIR MODIFIER UN JEU EXISTANT, SOIT DE POUVOIR UTILISER DES BRIQUES DE GAMEPLAY POUR CONCEVOIR UN JEU SÉRIEUX.

LE JEU DE RÔLE PAPIER (JDR)

- **EN UNE PHRASE PAR LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DU JEU DE RÔLE (FFJDR)**
  - LE JEU DE RÔLE EST UN JEU OÙ CHAQUE PARTICIPANT INTERPRÈTE UN PERSONNAGE ET PARTICIPE À LA CRÉATION D'UNE FICTION COLLECTIVE.
- **EN PLUS LONG (TOUJOURS LA FFJDR)**
  - LE JEU DE RÔLE EST UN **JEU DE SOCIÉTÉ COOPÉRATIF**.
  - UN JOUEUR PARTICULIER, **LE MENEUR DE JEU**, MET EN SCÈNE UNE AVENTURE DANS UN CADRE IMAGINAIRE EN S'AIDANT D'UN SCÉNARIO.
  - LES AUTRES JOUEURS INTERPRÈTENT **LES PERSONNAGES PRINCIPAUX** DE CETTE AVENTURE.
  - LE JEU CONSISTE EN **UN DIALOGUE PERMANENT** AU MOYEN DUQUEL LES JOUEURS DÉCRIVENT LES ACTIONS DE LEURS PERSONNAGES. LE MENEUR DE JEU DÉCRIT À SON TOUR LES EFFETS DE CES ACTIONS, INTERPRÈTE LES PERSONNAGES SECONDAIRES ET ARBITRE LA PARTIE EN S'APPUYANT SUR DES RÈGLES.

LE JEU DE RÔLE PAPIER

- **LA MANIÈRE LA PLUS SIMPLE D'EXPLIQUER LE DÉROULEMENT DU JEU**
  - 1 : LES JOUEURS SE CHOISISSENT UN PERSONNAGE.
  - 2 : LES JOUEURS ANNONCENT AU MENEUR CE QUE LEURS PERSONNAGES VONT FAIRE.
  - 3 : LE MENEUR RACONTE AUX JOUEURS CE QUI SE PASSE.
  - 4 : ON RECOMMENCE AU NUMÉRO 2.

(LE GRUMPH)

POURQUOI TRAVAILLER SUR LE JDR ?

- **OFFICIEUSEMENT**
  - J'ADORE ÇA ET J'EN ÉCRIS UN
- **OFFICIELLEMENT**
  - IDENTIFIER LES COMPOSANTS D'UN JEU DE RÔLE
  - CONSTATER LES INTERACTIONS ENTRE CES COMPOSANTS
  - ET SE DEMANDER : SI JE VEUX UTILISER UN JEU DE RÔLE DANS UNE FORMATION, DOIS-JE
    - UTILISER UN JEU DU COMMERCE TEL QUEL ?
    - EN MODIFIER UN ?
    - EN INVENTER UN ?

COMMENT A-T-ON FAIT ?

- **EN LISANT, EN JOUANT, EN FAISANT JOUER, EN COMPARANT DES JEUX DE RÔLE**
- **QUELS JDR ?**
  - SURTOUT LES GRANDES LICENCES (D&D, SHADOWRUN, WARHAMMER, ETC),
  - UN PEU DE PLUS PETITES (BLOODLUST, LES PRODUCTIONS JOHN DOE, CELLES DU GRUMPH)
  - PAS VRAIMENT DE PRODUCTIONS INDÉ (LE GRUMPH, FACES, SYSTEM SHUTDOWN, ETC)
- **MAIS SURTOUT DES JEUX DE RÔLE « CLASSIQUES »**
  - AVEC UN MAITRE DU JEU ET DES JOUEURS.

LES COMPOSANTS DU JDR

- **AU FINAL NOUS AVONS VU QU'UN JEU DE RÔLE REPOSE SUR 4 COMPOSANTS PRINCIPAUX**
  - L'UNIVERS
  - LE SYSTÈME
  - LES RÔLES DONNÉS AUX JOUEURS
  - LE TYPE D'AVENTURE PROPOSÉ AUX JOUEURS

L'UNIVERS

- **IL EST QUALIFIÉ PAR PLUSIEURS GRANDES LIGNES**
  - L'ÉPOQUE : MÉDIÉVALE, CONTEMPORAINE, FUTURISTE
  - L'AMBIANCE : HÉROÏQUE, RÉALISTE, PUNITIF
  - L'HISTOIRE : UNIVERS RÉCENT OU ANCIEN
  - LE CONTEXTE :
    - MAGIE
    - PSYCHISME
    - CYBERNÉTIQUE
    - SUPER POUVOIR
  - LES FACTIONS : LES FORCES EN PRÉSENCE ET LEURS ÉVENTUELLES DYNAMIQUES

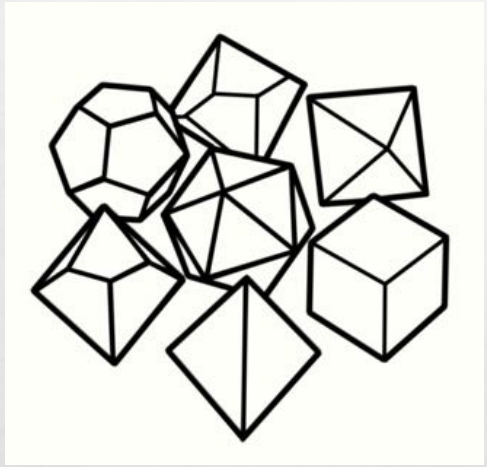
L'ÉMERGENCE ET L'ÉVOLUTION DE L'UNIVERS

- **DIFFÉRENTS TYPE D'UNIVERS**
  - ILS PEUVENT ÊTRE FIXÉS DÈS LE DÉPART OU PAS, ÉVOLUER PAR LA SUITE AVEC LES JOUEURS OU RESTER UN CADRE FORMEL SUR LEQUEL LES JOUEURS ONT PEU D'INFLUENCE.

PEU IMPORTE L'IMPORTANT FINALEMENT C'EST :

- **SON INFLUENCE SUR LE SYSTÈME**
  - NOTRE OBSERVATION NOUS A PERMIS DE VOIR QUE LES ÉLÉMENTS QUI COMPOSENT L'UNIVERS VIENNENT INFLUENCER LE SYSTÈME

LE SYSTÈME



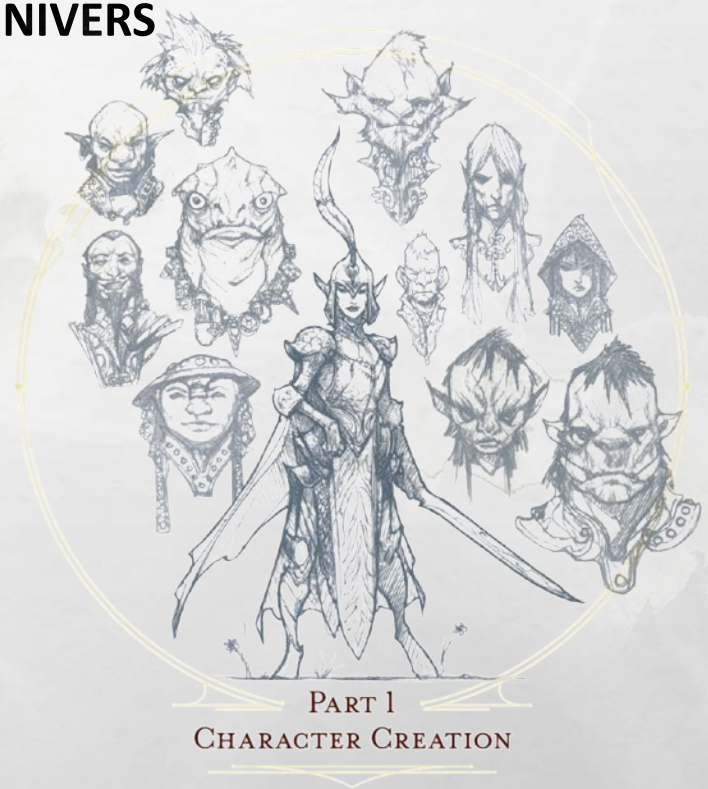
- **LE SYSTÈME EST UN ENSEMBLE DE MINI-JEUX**
  - CES MINI-JEUX ONT POUR BUT DE RÉSOUDRE LES ACTIONS DES JOUEURS
- **CHAQUE MINI-JEU FONCTIONNE INDÉPENDAMMENT DES AUTRES ET GÈRE SON TYPE D'ACTION**
  - LE COMBAT
  - LA MAGIE
  - LE PSYCHISME
  - LES COMPÉTENCES
- **LES MINI-JEUX SONT FONCTIONS DE L'UNIVERS**
  - UN UNIVERS AVEC DE LA MAGIE ENTRAINE UN MINI-JEU GÉRANT CET ASPECT

LE SYSTÈME

- **IL EXISTE DIFFÉRENTS SYSTÈMES**
  - DES SYSTÈMES COMPLEXES,
  - DES SIMPLES,
  - DES DÉDIÉS,
  - DES GÉNÉRIQUES (FACES, SAVAGE WORLD, PBTA, FATE, ETC),
  - MAIS ILS FONCTIONNENT TOUS AVEC CES MINI-JEUX.
- **CE QUI NOUS INTÉRESSE C'EST LA CONNEXION ENTRE CES MINI-JEUX ET LES JOUEURS**
  - C'EST À DIRE LES RÔLES À JOUER (CLASSES, PROFIL OU ARCHÉTYPE)

LES RÔLES

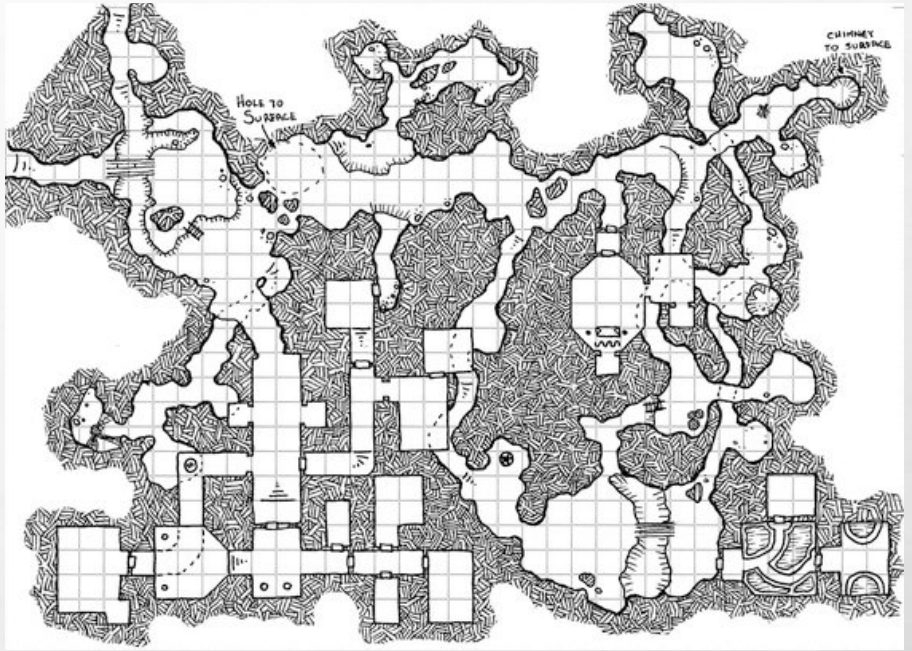
- **LES RÔLES UTILISENT UN OU PLUSIEURS MINI-JEUX PROPOSÉS PAR L'UNIVERS**
  - D&D
    - LE GUERRIER : LE MINI-JEU DU COMBAT
    - LE MAGICIEN : LE MINI-JEU DE LA MAGIE
    - LE VOLEUR : LE MINI-JEU DES COMPÉTENCES
  - SHADOWRUN
    - LE DECKER (LE PIRATE) ET LA MATRICE
    - LE SAMOURAI DES RUES : LE COMBAT
    - LE SHAMAN : LA MAGIE
- **DES MINI-JEUX SONT PARTAGÉS PAR TOUS LES RÔLES** (LE COMBAT)
- **MAIS CERTAINS SONT SPÉCIFIQUES** (LA MAGIE)
- **POURQUOI RÉPARTIR LES MINI-JEUX ?**



L'INTERDÉPENDANCE DES RÔLES

- **CHAQUE JOUEUR POSSÈDE UNE FONCTION DIFFÉRENTE**
- **LORS D'UNE AVENTURE**
  - CHAQUE JOUEUR AURA UN MOMENT SPÉCIFIQUE DANS LEQUEL IL POURRA BRILLER.
- **CELA INDUIT UNE DYNAMIQUE DANS LE GROUPE DE JOUEURS**
  - LA COMMUNICATION
  - LA PRISE DE DÉCISION PARTAGÉE
  - EN UN MOT : LA COOPÉRATION !
- **TOUT CELA AUTOUR D'UN OBJECTIF COMMUN**
  - QUI EST DÉFINIT PAR L'AVENTURE

L'AVENTURE



- **UN PROBLÈME PROPOSÉ AUX JOUEURS**
  - ELLE PEUT S'APPELER SCÉNARIO, AVENTURE, CAMPAGNE
  - ELLE PEUT ÊTRE LINÉAIRE, MODULAIRE OU IMPROVISÉE
- **LES JOUEURS VONT CHERCHER À RÉSOUDRE LE PROBLÈME**
  - GRACE À LEURS APTITUDES (LES MINI-JEUX)
- **CE PROBLÈME PEUT ÊTRE SPÉCIFIQUE SUIVANT L'UNIVERS**
  - UNE INFILTRATION DANS UN UNIVERS D'ESPION
  - LA FOUILLE D'UN DONJON DANS DU D&D
  - LE VOL DE DATA DANS UN UNIVERS CYBERPUNK
- **ON VOIT QUE LE TYPE D'AVENTURE**
  - EST LIÉ AUX CAPACITÉS DES PERSONNAGES, C'EST À DIRE AU SYSTÈME ET À L'UNIVERS
  - VA POSER DES PROBLÈMES DIFFÉRENTS AUX JOUEURS
  - PEUT LES AMENER À COOPÉRER DE DIFFÉRENTES MANIÈRES

DONC SI JE VEUX ÉCRIRE MON JDR ?

- **AU FINAL, POUR ÉCRIRE UN JEU DE RÔLE, JE DOIS TRAVAILLER SUR LES CONNEXIONS ENTRE**
  - L'UNIVERS
  - LE SYSTÈME
  - LES RÔLES
  - ET LES AVENTURES

ATTENTION DONC À LA COHERENCE GLOBALE

- **TOUT LE TRAVAIL DE CONCEPTION DES CES ÉLÉMENTS VA REPOSER SUR CE QU'ON SOUHAITE QUE LES JOUEURS VIVENT, RESSENTENT**
  - C'EST À DIRE SUR L'EXPÉRIENCE DE JEU
  - AUTREMENT DIT SUR L'OBJECTIF LUDIQUE

ET SI JE VEUX FAIRE DU SERIOUS JDR ?

- **EN FORMATION**
  - DOIS-JE UTILISER / MODIFIER / CRÉER UN JEU DE RÔLE ?
- **TOUT DÉPEND DE L'OBJECTIF PÉDAGOGIQUE**
  - POUR TRAVAILLER SUR L'EXPRESSION ORALE, LA PRISE DE DÉCISION PARTAGÉE, LA MÉDIATION OU LA REMÉDIATION, A PRIORI, N'IMPORTE QUEL JEU DE RÔLE FERA L'AFFAIRE
  - POUR TRAVAILLER SUR UN CONTEXTE SPÉCIFIQUE : LA PRÉHISTOIRE (WURM) ? L'HISTOIRE MÉDIÉVALE (JOHAN OF ARC) ?
  - POUR TRAVAILLER SUR DES COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES : LA SÉCURITÉ INFORMATIQUE ? LE CRYPTAGE ? LA SCIENCE FORENSIQUE ?

ET SI JE VEUX FAIRE DU SERIOUS JDR ?

- **ATTENTION AUX CONTRAINTES D'UNE FORMATION**
  - LE TEMPS LIMITÉ
  - LE NOMBRE D'APPRENANTS QUI PEUT ÊTRE IMPORTANT
  - L'EXPÉRIENCE RÔLISTE DES APPRENANTS
  - LA MISE EN PLACE D'UNE SESSION DE SERIOUS JDR (BRIEF, JEU, DÉBRIEF)
- **CAR CELA INFLUE SUR LA PROPOSITION**
  - L'UNIVERS PEUT ÊTRE CLIVANT EX : STAR WARS AVEC CEUX QUI CONNAISSENT LES FILMS PAR CŒUR OU VS TREKKIES
  - LE SYSTÈME PEUT GÂCHER LE JEU : S'IL EST TROP LOURD À PRENDRE À MAIN
  - LES RÔLES DOIVENT PROPOSER DES PROFILS POUR CHAQUE TYPE DE JOUEURS SANS QUOI DES APPRENANTS N'ENTRERONT PAS DEDANS
  - L'AVENTURE DOIT ÊTRE SIMPLE, CLAIRE, ET COHÉRENTE AVEC L'OBJECTIF LUDIQUE POUR RESTER EFFICACE EXEMPLE : DES MANAGEURS DE MANAGEURS CHEZ LES PIRATES

CONCLUSION

- **TRAVAIL DOUBLEMENT EFFICACE SUR**
  - LA CONCEPTION
    - AVEC L'OBJECTIF LUDIQUE ET LA COHÉRENCE DES DIFFÉRENTS COMPOSANTS
  - LA MANIÈRE D'UTILISER UN JEU DE RÔLE EN FORMATION
    - AVEC L'OBJECTIF PÉDAGOGIQUE QUI VA INFLUENCER LA NÉCESSITÉ D UTILISER UN JEU DE ROLE OU PAS
- **ON A HÂTE DE TESTER !**

DES QUESTIONS ?

- SI OUI, JETEZ UN D20 ! ☺