

Vieux Pots

Nouvelles soupes



Concours de cuisine ludique

Prenez un **jeu de rôles** de **vingt ans d'âge** au moins. Décortiquez le entièrement. Incorporez y 10 ans d'innovation de **Jeu narratif**, ajoutez y une pincée de nouvelles idées. Soupoudrez à votre convenance de jeu de plateau, séries télé ou techno. Servez bien chaud aux novices, familiers et autres **non-joueurs** et gagnez de nombreux prix (en plus de la gloire)

Soumettez vos propositions (10-20 pages max) avant le 10 aout 2011

A Gagner
l'Intégrale de la
Brigade Chimérique,
Montsegur 1244
Edition limitée, etc...

avec le soutien de



Sens Détour

Ludibay

infos, règlement: www.narrativiste.eu/2011/vieux-pots

25 ans ont passé depuis la vague des premiers jeux de rôles en France et leur « âge d'or ». Entre temps, Le monde a changé. De nouveaux jeux et de nouvelles technologies sont apparus. Les joueurs ont eux aussi changé. Beaucoup ont délaissé leurs vieilles boîtes de jeux, faute de temps...d'autre sont passés à autre chose, jeux de plateau ou pétanque.

Et pourtant. Depuis une dizaine d'années, de nouvelles formes de jeux « narratif » sont aussi apparues...et si le jeu de rôles n'était qu'une étape ? Et si l'âge d'or pouvait recommencer ? C'est ce que ce concours suggère, en se proposant de réexplorer les jeux francophones d'il y a 20-25 ans, et en les réinterprétant sous de nouvelles formes « narratives »

Description du concours

- 1- **Organisateur** : le site www.narrativiste.eu et l'association loi 1901 GOUPIL gestionnaire de la ludothèque goupil (www.ludotheque-goupil.fr)
- 2- **Objet** : faire revivre les « classiques » du « Jeu de rôles de l'âge d'or » en utilisant les innovations des « Storygames » (jeux narratifs) dans le but :
 - a. D'améliorer l'exploitation du thème selon le principe « the system matter » (voir http://www.indie-rpgs.com/articles/system_does_matter.html [eng] ou http://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie_LNS [fr])
 - b. De faire connaître et partager ces univers à un plus large public que celui du jeu de rôles (non joueurs, enfant, famille, ados...), notamment en améliorant leur « accessibilité » à la manière des jeux de plateau (introduire des supports physiques, diminuer le temps de préparation et de jeu, etc...)
 - c. D'une manière générale, diffuser en français les nouvelles approches du « jeu de rôles » par les « jeux narratifs »

Guide de soumission et règlement

En participant, vous vous engagez à prendre connaissance des règles suivantes et à les respecter

1- Définissez votre projet

- a. Choisissez un jeu original : Sont particulièrement visés les JDR phares de « l'âge d'or » (années 80- début 90), francophones, présentant un **univers propre avec une identité forte ou un potentiel**. *A titre d'exemple : MEGA I-II-III, Rêve de dragon, INSMV, Berlin XVIII, La méthode du Dr Chestel, Athanor, Simulacres, etc...*
- b. Formulez vos directions : imaginez les potentiels du jeu non exploités, son adéquation par rapport à de nouveaux systèmes existants, etc..
- c. Choisissez vos emprunts à un ou plusieurs principes développés par des jeux narratifs, le cas échéant, sur lesquels vous voudriez baser votre projet

2- Vérifiez les droits sur les jeux

- a. **Clause de responsabilité** : Les participants réalisent leurs propositions à titre personnel et sont invités à consulter les ayants droits avant l'utilisation d'éléments originaux (titre du jeu, appellations, etc...). Narrativiste.eu se propose d'évaluer ces propositions, mais décline toute responsabilité en cas d'usage indu des créations originales.
- b. **Les droits du jeu original** : La plupart ces jeux ne sont plus édités, mais restent la propriété de leurs auteurs. Dans leur grande majorité, ces derniers seront heureux de vous autoriser à utiliser le titre du jeu ou certains éléments, si vous leur expliquez

la démarche et en faite la demande. Pour cela, vous pouvez leur envoyer le présent dossier et/ou utiliser l'argumentaire fournit. Vous devrez respecter les conditions spécifiées par les auteurs.

- c. **Les droits sur les jeux narratifs** : dans le monde des « jeux narratifs », les emprunts mutuels sont légion courante. Il est d'ailleurs d'usage de les citer expressément en réalisant une « ludographie ». Toutefois, si votre jeu est un « hack », c'est-à-dire s'il est basé sur un unique jeu et en reprend les principes à 90 %, il est néanmoins conseillé de contacter au préalable son auteur. En général, il sera heureux de voir que son travail vous inspire.

3- Réalisez vos propositions

- a. **Consultez narrativiste.eu** : des articles seront régulièrement postés, qui pourront inclure des « défis » lancés aux participants par l'équipe du jury. Ces défis feront l'objet d'une attention particulière

b. Contenu de votre proposition :

- i. **Le système de règles** : c'est le point principal de la proposition, elles devront être revues de manière « narrative » dans le but de tirer le meilleur parti du « background »
- ii. **Le background** : n'introduisez pas le background en détail, renvoyez pour cela au jeu original. Les participants sont aussi invités à jouer avec l'univers initialement présenté (époque antérieure, point de vue différent...) en renvoyant à l'univers initial (une présentation de synthèse de l'univers original est recommandée). Le travail sur le background reste facultatif et secondaire.
- i. **Concision**: il s'agit d'une proposition, pas d'un « produit fini ». La présentation est appréciée, mais surtout la prise en main rapide et aisée du jeu. Concentrez-vous sur l'essentiel, et **ne dépassez pas 10-20 pages maximum**.
- ii. **Autres apports** : Les participants peuvent, en marge de cela, utiliser d'autres sources d'actualisation (jeux de plateau, nouvelles technologies, séries télévisés, etc...).

c. Testez et faites tester

- i. Parlez de votre projet en cours sur le forum de narrativiste.eu. Les avis des autres peuvent vous aider.
- ii. Faites tester de préférence votre proposition, et remettez-la sur l'ouvrage si nécessaire. N'ayez pas peur de la partager.

d. Mention : n'oubliez pas de faire figurer

- i. **Les références aux copyrights** (auteurs originaux, date de publication originale), et les mentions indiquées par les auteurs et ayant droits

- ii. **La licence** : Les jeux proposés devront être proposés en licence Creative Commons, et librement téléchargeables dans le cadre d'une utilisation personnelle sur www.narrativiste.eu
- iii. **Votre note d'intention** : votre ludographie et éventuellement une introduction sur l'objectif de la proposition
- iv. La mention du concours « les vieux pots » et un lien vers narrativiste.eu

4- Envoyez-le

- i. A contact@narrativiste.eu avec votre nom, prénom, e-mail, adresse postale, titre da proposition et titre de l'original dans votre e-mail
- ii. Date limite : 10 aout 2011 au plus tard.

5- Le Déroulement

- a. **Présélection** : Les jeux sélectionnés feront l'objet d'une liste sur www.narrativiste.eu. Les jeux éventuellement non-retenus en raison de leur non adéquation au concours feront l'objet d'une justification (il est donc préférable de les soumettre au plus tôt si les participants souhaitent pouvoir réviser leur proposition)
- b. **Le jury**
 - i. Le jury est composé d'auteur de JDR de « l'âge d'or » et de membres de la « scène narrative » française ainsi que de narrativiste.eu. Sa composition sera précisée en ligne.
 - ii. Les jury pourront soumettre des jeux et être classés, mais ils ne seront pas éligibles au prix
 - iii. Les jury noteront chaque jeux sur 10
- c. **Critères de classement des jeux** :
 - i. Accessibilité (2 points) : facilité de lecture, facilité de mise en œuvre, ouverture vers un public « non roliste », etc...
 - ii. Présentation (1 point) : qualité graphique, mise en page, etc...
 - iii. Adaptation des mécanismes au thème (4 points)
 - iv. Innovation (2 point)
 - v. Réponse aux « défis » (1 point)
 - vi. Les « égalités » seront tranchées par le jury
- d. **Classement et prix**:
 - i. Les notes finales seront affichées sur site narrativiste.eu
 - ii. Le jury attribuera des commentaires supplémentaires s'il le souhaite
 - iii. Les trois premières propositions seront récompensées par un prix alloué par les sponsors.

Le jeu Narratif ?

Du « jeu de rôle » au « jeu narratif », une brève perspective historique

Du jeu de guerre au jeu de rôle, un héritage structurant

Le jeu de rôle, tel qu'il est apparu au début des années 70, est né de l'évolution du wargame au contact de l'heroic fantasy, principalement du Seigneur des anneaux. Les premières éditions de donjons et dragons portaient encore l'inscription de « wargame ».

Passé les premières ruptures fondamentales, l'introduction d'un « maître de jeu », conteur et arbitre, le jeu de rôles a acquis une forme distincte et se répand comme un nouveau jeu à part entière. Durant 3 décades, au delà de la diversité formelle des systèmes et des univers de jeux, ces « innovations » vont être une constante définissant ce type de jeu.

Ainsi, fondés implicitement sur le seul principe de « simulation » directement hérité du wargame, les mécanismes des jeux de rôles se focalisent presque uniquement sur la résolution des actions des personnages joueurs et non joueurs. Le « réalisme » hérité de la simulation des batailles rangées prime « mécaniquement » sur l'élaboration de l'histoire elle-même. Comme chacun « roliste » le sait cette tendance rentre souvent en conflit avec le besoin de vivre une aventure.

Aussi, pour résoudre cette contradiction, le jeu de rôles se trouve devant un paradoxe : c'est un jeu qui est **obligé de violer constamment ses règles pour fonctionner** (c'est probablement le seul jeu du genre). Selon la célèbre formule de Gary Gygax les des ne serviraient « qu'à faire du bruit derrière le paravent ».

Des le départ, les mécanismes sont implicitement mis au second plan. Très rapidement, l'accent est mis sur le « role play », principale différence du jeu de rôle avec les autres jeux. Au début des années 90, certains iront jusqu'à privilégier les jeux sans règles, rejetant le « diktat » simulationniste sans rien lui substituer.

Du jeu de Rôles éclipsé au « system matter »

Entre temps, le panorama a bien changé. L'informatique et les réseaux sont passés par la, entraînant de nouvelles générations ailleurs. Beaucoup de ceux de la première heure aussi jouent de moins en moins, en partie à cause de l'investissement que le jeu de rôles représente en temps, et la nécessité d'un cercle stable. Certains sont d'ailleurs passés au jeu de plateau, qui connaît un nouveau dynamisme. Le Jeu de rôles, écartelé, voit son secteur commercial se réduire. Et pourtant, une rupture paradigmatique se produit discrètement.

A sa source des réflexions théoriques engagées par une génération (d'anciens) « rolistes » des origines ayant du recul sur leur pratique... insatisfaits, mais désireux de poursuivre ou de revenir à l'exploration de ces drôles de « machines à rêver ». La théorie GNS (gaming, narrativism, simulationism), tout d'abord, fait prendre conscience que le simulationniste n'est qu'un pôle

possible. **Le système n'est pas à rejeter, il est à appréhender différemment**, d'une manière adaptée aux objectifs. Sur un plan plus général, certains réfléchissent à la substance du jeu en tant qu'activité sociale, en plaçant au centre de leur réflexion les interactions entre des participants.

Désormais la structure entière du jeu de rôles est ré-explorée. la dichotomie Maître de jeu / joueurs, fondamentale, est battue en brèche en raison de la nouvelle répartition de la narration. Dans certains jeux, **il n'y a plus de « Maître de jeu »** ou son rôle est encadré, réparti. **Les mécanismes n'ont plus comme objectif premier de simuler la réussite ou l'échec.** Il n'y a plus de « tables de références ». Le jeu devient collaboratif ou compétitif et se rapproche par certains aspects du « jeu de plateau ». **Les dés ne servent plus à faire du bruit derrière le paravent.**

Un nouveau type de jeu émerge, le « jeu narratif » ou « storygame » en anglais. Comme aux débuts de l'âge d'or du jeu de rôle, ils sont encore dans leur immense majorité en anglais seulement et distribués en dehors des circuits commerciaux, d'où leur qualificatif « d'indépendant ».

Quelques classiques

Fate : un système générique qui dès les années 90 introduit des innovations fondamentales dans l'articulation du système avec la narration. Toutes les « caractéristiques » ne sont plus chiffrées mais déterminés en termes de « mots clefs » que l'on peut « marquer ».

Le jeu à donné naissance a de nombreuses publications, et il est en Licence libre. Une version antérieure, FUDGE , est disponible gratuitement en VF sur internet

Apocalypse World : un nouveau jeu qui revient à la source du « boardgame » pour explorer de nouvelles voies. De très nombreux « Hacks » ont été créés, très ouvertement encouragés sur le forum du jeu. AW est en passe de devenir un nouveau paradigme.

Dogs in the Vineyard : Au delà du thème (des missionnaires évangélistes dans l'ouest américain), le système apporte une notion « d'escalade des conflits »

Capes : un jeu de super-héros compétitif, sans MJ et sans préparation, avec des personnages « click and play ». Un design unique, et une version de « démo » gratuite en ligne.

Wushu : un système tout simple qui, tout en conservant le « maître de jeu », abandonne complètement le simulationnisme. Disponible gratuitement sur internet en VF

Archipelago II : l'archétype du jeu de « l'école norvégienne », basé sur des « phrase clefs » et des cartes plutôt que sur un système des règles complexes. Le jeu est gratuit et en anglais.

Pour plus de détail, explorez les fiches sur www.narrativiste.eu

FAQ : Les questions des droits sur les jeux originaux francophones dans le cadre du concours

1 - Ce que le concours propose existe déjà : La plupart des ces jeux ne sont plus édités mais continuent à vivre

- **Soit de manière officieuse** : à travers les fans dont certains ont déjà réalisé des adaptations (la compagnie des glaces, Animonde...) disponibles en ligne.
- **Soit de manière officielle** : certains auteurs ont quand à eux décidé, à la demande des fans de mettre en ligne le jeu (empire galactique, simulacre) ou développent le background de manière ouverte (les tigres volants) sur internet.

Le concours vise à encadrer ce phénomène au profit des créateurs.

2 - Le concours ne peut être que bénéfique pour le jeu :

- Il permet sa réactualisation et suscite l'intérêt pour le jeu
- Il permet à l'auteur de valoriser son travail, tombé dans un oubli relatif

...ce qui ouvre des perspectives éventuelles à ce dernier

3 - Il s'agit de « propositions » et non d'un jeu complet, ni d'un « clone » :

- L'utilisation des éléments du jeu de référence doit faire l'objet d'une réinterprétation totale du système dans l'esprit du concours
- Le background ne sera cité qu'à minima, l'articulation avec le système étant privilégiée. Le lecteur sera renvoyé au jeu originel. Il pourra aussi faire l'objet d'interprétations
- Le volume de la proposition et son format est volontairement limité

4 - Les auteurs et ayants droits restent totalement maîtres du processus :

- L'autorisation des ayants droit est nécessaire aux participants, qui engagent leur seule responsabilité en participant (voir règles de soumission)
- Tous les éléments cités demeurent la propriété des ayants droits.

- Les références originales et autorisations seront mises en valeur
- Les auteurs et ayant droit peuvent s'ils le souhaitent intervenir en amont pour valider le processus et peuvent s'opposer à la divulgation de tout élément
- Les propositions sont soumises sont distribuées en Creative Commons, avec l'accord des ayants droits. Elles peuvent être retirées à tout moment.

FAQ : La question des droits sur les jeux narratifs (Storygames, jeux « indies »)

- Certains jeux sont distribués librement. Leur utilisation est donc pleinement légale, tant que les droits de distribution sont respectés (FATE, Solar System, Donjon, etc...)
- Pour les autres, il faut distinguer
 - **Les emprunts** : ils supposent la reprise des éléments de plusieurs systèmes de jeu. Ils sont totalement fondés, et reconnus tant qu'ils se font de manière transparente (en citant ses sources). L'expression est au pluriel car elle suppose à la fois une multiplicité de sources et un apport personnel supplémentaire, sans quoi la démarche tomberait dans le plagiat ou, au mieux, le « hack »
 - **Le hack** : Le hack suppose la reprise totale du système en l'adaptant à un background différent. C'est une pratique très largement tolérée, voire encouragée, dans le cadre de propositions non commerciales, et avec certaines restrictions (notamment de ne pas divulguer la totalité des mécanismes originaux, seulement les modifications apportées)