CONCOURS DE SCÉNARIO DES UTOPIALES 2026

CHARTE RÉDACTIONNELLE ET DE MISE EN PAGE

Ce document à pour but de vous fournir différentes informations vous permettant de produire un scénario que le jury pourra évaluer ainsi dans de bonnes conditions.

Ce document vous présente des éléments importants que vous vous devez de connaître avant de commencer à écrire votre scénario.

ÉLÉMENTS CLÉS À PRODUIRE

Vous pouvez parfaitement décider de suivre votre envie de structurer votre scénario à votre convenance.

Les éléments qui suivent permettent de mettre au point un document simple contenant les éléments que nous estimons utiles et pertinents.

MISE EN FORME GÉNÉRALE

Si la mise en forme est libre, ne prenez pas le temps de produire de belles enluminures, d'ajouter ou même faire des illustrations (attention aux droits !) cela ne devrait pas être une priorité pour vous.

TAILLE DU DOCUMENT

La taille attendue du document est de 10 à 15 pages (hors aides de jeu, annexes, bref le scénario en lui même.).

DÉBUT DU DOCUMENT

- **Titre :** Le titre du scénario.
- **Sous-titre :** « Un scénario pour [Nom du jeu/univers] par [Nom de plume] ».
- **Intention :** court paragraphe résumant votre intention de jeu, ce que vous souhaitez faire vivre aux joueuses et joueurs qui joueront le scénario.
- **Avertissements :** Si votre scénario traite de sujets sensibles ou pouvant choquer certains joueurs, ajoutez un paragraphe d'avertissement et proposez des solutions pour aider le maître de jeu à les gérer : scènes alternatives, cartes, X, voile…

CORPS DU SCÉNARIO

Le corps du scénario est mis en page sur deux colonnes idéalement.

- **Synopsis :** Le synopsis présentant globalement votre oeuvre, du départ à la conclusion. Si le synopsis est court, il peut être placé sous le sous-titre directement, sinon il s'intègre dans le corps du scénario comme premier paragraphe (sous le titre « Synopsis » ou « Résumé »).
- **Contexte :** éléments historiques, lieux géographiques, raisons d'agir des intervenants, etc. Des informations ou des pistes pour un MJs pour expliquer ce qui a rassemblé les personnages-joueurs. Ce paragraphe est placé après le paragraphe synopsis et porte un titre au choix du type « Contexte » ou autre. Cela ne vous empêche aucunement de rappeler ces éléments aux endroits pertinents (encadrés, dans le texte, etc.)
- **Encadré Chronologie :** sous la forme d'un encadré inséré dans le texte, le déroulement du scénario est présenté scène par scène. Évidemment s'il s'agit d'un scénario très ouvert vous aurez peut être du mal à créer cet encadré mais il y aura certainement des événements à y placer. Il doit se trouver en première ou deuxième page.
- **Scénario en lui même :** un découpage en chapitre est souvent une bonne structure pour lire et suivre un scénario de jdr. Ce n'est cependant pas obligatoire et certaine forme alternative peuvent permettre de faciliter une ambiance ou un style particulier. Soyez créatifs ! Attention cependant à rester clair et pratique.

- **Présentation des PNJ et liens :** une bonne histoire compte généralement bon nombre de protagonistes. Décrire les PNJs et les liens qu'ils et elles entretiennent entre eux et avec les PJs est une pratique recommandée dans un scénario. Rien d'obligatoire, mais cela permet souvent d'ajouter des détails qui aideront les joueureuses à s'immerger dans votre scénario.

Annexes et Encadrés

Vous aurez certainement le désir d'intégrer des encadrés traitant d'un PNJ, d'un point de règle. Assurez vous de leur lisibilité et de la pertinence de leur placement. Vous pouvez aussi considérer que votre scénario comporte une ou plusieurs annexes comme une carte complexe ou des caractéristiques de personnages non joueurs.

Les participant(e)s dont le scénario est intégré à un jeu de création personnelle sont priés de fournir un ensemble d'éléments suffisant (prototype, description d'univers, mécanique de jeu, etc...) afin que le jury puisse saisir au mieux l'essence du scénario et les approches possibles de maîtrise, d'ambiance, etc...

Orthographe et grammaire

Il arrive à chacun et chacune de commettre quelques fautes d'orthographe ou de grammaire, nous vous demandons de faire un effort à la relecture, une simple vérification de votre correcteur ne suffira sans doute pas à dénicher les fautes.

La mise en page et le jury

Ce que nous jugeons est avant tout le scénario, sa qualité intrinsèque. Le travail effectué sur la présentation permet éventuellement de départager des scénarios de qualité équivalente mais n'est en aucun cas un critère majeur de jugement. Il s'agit d'un concours de scénario, pas de mise ne page qui peut nécessiter des compétences toutes autres que celle de rédaction et de créativité scénaristique.

Notez que l'aspect pratique l'emporte sur l'esthétique, ainsi une belle mise en page peut être gâchée par le fait qu'il faille sans arrêt se référer à d'autres paragraphes, rendant la lecture pénible. Avoir trop d'encadrés sur une page perturbe la lecture autant que trop de renvois en annexe, il faut trouver le juste milieu.

Une éventuelle publication du scénario dans un magazine partenaire peut avoir lieu, une mise en page serait nécessairement à revoir afin d'être en accord avec les impératifs du magazine en question (en plus de revoir éventuellement sa structure).

Les critères d'évaluation

Afin de mieux comprendre la manière d'évaluer des oeuvres, nous vous présentons les différents axes d'évaluation :

- **Présentation générale :** de l'œuvre, sa structure, clarté et pertinence des ajouts et de la mise en forme. Nul besoin d'une mise en forme aboutie (images, textures, etc.).
- **Ambiance & Style :** Ambiance générée par le/les auteurs dans les descriptions des personnages, de l'histoire, de l'environnement, etc. et le style employé dans celles-ci.
- **Intrigue & Rythme :** L'intrigue est-elle captivante ? Cohérente ? Trop dirigiste ? peu engageante pour les personnages joueurs ? Le rythme maintient-il les joueurs dans le scénario ?
- **Aide à la Maîtrise :** Quelques éléments de mise en forme appuient sur des éléments importants. Présence d'annexes, d'accroches pour les personnages, de prétirés si pertinents, aides de jeux (chronologie/frise, rappel/renvoi de règles, etc.).

Rappel sur les droits d'auteur

Après le concours, il est possible que vous soyez approché pour une éventuelle parution avec un partenaire de Ludinantes. Pour cela, il est important de rappeler qu'en tant que créateur, vous détenez tous les droits sur votre oeuvre et que vous ne

pouvez cédez qu'une partie des droits d'exploitation, pas votre droit de propriété, selon l'article L.111-1 du Code de la propriété intellectuelle.

Pour plus de renseignement sur la cession de vos droits d'exploitation, nous vous recommandons le site du gouvernement :

https://entreprendre.service-public.gouv.fr/vosdroits/F22667

Ainsi que la lecture des fiches de la ligue des auteurs pro :

https://ligue.auteurs.pro/fiches/

Et leur contrat d'édition équitable :

https://ligue.auteurs.pro/2020/06/10/le-contrat-dedition-equitable-recommande-par-la-ligue/

UTILISATION D'ÉLÉMENTS SOUS LICENCE

L'auteur doit s'assurer de disposer des droits d'utiliser les éléments intégrés dans le document du scénario (polices de caractères, images par exemple). En cas de publication ces éléments devront soit être utilisables commercialement (la licence doit donc l'autoriser) soit remplacés. Chacun de ces éléments nécessitent de voir leur source précisée (auteur, site web, etc.) dans un document annexe le cas échéant.

USAGE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'usage de l'IA dans le parcours créatif des œuvres présentées au concours de scénario de jeux de rôles des Utopiales est prohibé. Dans le contexte de cette fin d'année 2026, avec une polémique autour de la (dé)sélection de l'oeuvre de Thélyson Orélien au prix Goncourt, il nous semble nécessaire de clarifier toutefois quelques points.

L'usage de l'IA générative dans des processus de création, pour ne parler que du résultat lui même*, amène à une forme de "standardisation" des éléments générés, l'IA cherche à obtenir le "meilleur" résultat, cherche à répondre à des standards de satisfaction en se basant sur l'ensemble des données disponibles en lien avec l'objectif... et finit par se nourrir elle même de ces propres résultats qui auraient atteint leur cible. A la fois le contenu et le style se standardisent...

Les outils de détection de génération par IA existant s'appuient sur la détection de ce "lissage" dans leur fonctionnement, et ne sont aucunement une garantie de détection de l'IA dans la création et génère aussi bien des faux positifs et que négatifs... et potentiellement sont de l'usage d'IA aussi... ils sont à prendre avec des pincettes.

Le concours de scénario de jeux de rôles a un jury composé d'une douzaine de bénévoles sur les Utopiales, les œuvres sont lues et analysées sous différents aspects créatifs. Si, de notre perception, une oeuvre a été écrite tout ou partie avec l'IA, nous contacterons l'auteurice pour clarifier les choses.

** Nous vous invitons à faire vos propres recherches sur les impacts écologiques, économiques, sociétaux, éthiques de l'usage de l'IA dans notre société. De nombreuses sources documentés sont disponibles sur internet et nous resterons concentrés sur l'usage dans le cadre du présent concours.*

EX : LE CONCOURS DE L'ENFER

Un scénario pour D&D 666 par El Diablo

Dans cette aventure, les personnages sont des co-auteurs ayant décidé de participer à un concours de scénario de jeu de rôles dans un festival de Science-Fiction. Ils réaliseront que dès l'inscription leur âme a été liée à une entité qui s'avère être un Dieu de la Folie. Les personnages comprennent que le scénario qu'ils sont en train de créer se matérialise dans le monde réel et qu'ils devront dans ce délire trouver le grand ennemi pour le vaincre au moyen de leur qualité littéraire...

Un peu de contexte...

Nous sommes en octobre 2026, les personnages sont des personnes sans histoire mais ayant une imagination débordante dont ils veulent faire profiter le monde...

Commençons par la considération des choses les plus communes, et que nous croyons comprendre le plus distinctement, à savoir les corps que nous touchons et que nous voyons. Je n'entends pas parler des corps en général, car ces notions générales sont d'ordinaire plus confuses, mais de quelqu'un en particulier. Prenons pour exemple ce morceau de cire qui vient d'être tiré de la ruche : il n'a pas encore perdu la douceur du miel qu'il contenait, il retient encore quelque chose de l'odeur des fleurs dont il a été recueilli; sa couleur, sa figure, sa grandeur, sont apparentes; il est dur, il est froid, on le touche, et si vous le frappez, il rendra quelque son.

Intention

L'objectif est ici de savoir si les participants iront jusqu'à lire ces paragraphes et... allons sur du texte généré... Commençons par la considération des choses les plus communes, et que nous croyons comprendre le plus distinctement, à savoir les corps que nous touchons et que nous voyons. Je n'entends pas parler des corps en général, car ces notions générales sont d'ordinaire plus confuses, mais de quelqu'un en particulier. Prenons pour exemple ce morceau de cire qui vient d'être tiré de la ruche : il n'a pas encore perdu la douceur du miel qu'il contenait, il retient encore quelque chose de l'odeur des fleurs dont il a été recueilli; sa couleur, sa figure, sa grandeur, sont apparentes; il est dur, il est froid, on le touche, et si vous le frappez, il rendra quelque son.

CHRONOLOGIE

Dimanche : l'inscription

Lundi : la réunion avec les copains

Mercredi : Il m'est arrivé un truc bizarre...

Jeudi : Marrant c'est comme dans le scénario !?

Dimanche : les PNJs me parlent la nuit

...

AVERTISSEMENTS

Il convient ici de mettre en garde le lecteur sur le fait que poursuive associera son âme avec le scénario et qu'on va parler de démon, d'âme en peine et que des scènes de morts brutales seront présentes dans la narration, etc.

DIMANCHE : L'INSCRIPTION

Commençons par la considération des choses les plus communes, et que nous croyons comprendre le plus distinctement, à savoir les corps que nous touchons et que nous voyons. Je n'entends pas parler des corps en général, car ces notions générales sont d'ordinaire plus confuses, mais de