

Parle-moi

Parle-moi est un mini-GN bac-à-sable pour deux joueurs durant lequel les personnages traversent une crise en se parlant sans se voir. Il permet de jouer une variété de situations et de relations entre les personnages, définies durant des ateliers. Pendant le jeu, les joueurs se parlent à travers une porte, ou en utilisant une communication vocale digitale. *Parle-moi* a été écrit, mais non sélectionné, pour le Golden Cobra 2020.

Par exemple :

- Deux sœurs se sont disputées, l'une d'elle se sent blessée et s'enferme dans sa chambre. L'autre se sent mal et s'excuse à travers la porte.
- Un.e secouriste volontaire soutient et tente d'aider une personne coincée sous les débris d'un immeuble effondré avant l'arrivée des secours.
- Des voisins bavardent nerveusement à travers le mur fin de la cave, anxieux que des bombes s'abattent une fois de plus.
- Une personne est coincée dans un ascenseur et une voisine qui passait par là reste lui tenir compagnie et la rassurer en attendant le dépanneur.
- Un enfant anxieux en colonie de vacances s'est enfermé dans un placard pour s'éloigner des autres enfants. Un animateur bienveillant essaie de comprendre ses problèmes et de le faire se sentir assez en sécurité pour en sortir.
- Deux prisonniers à l'isolement chuchotent par une fissure dans le mur.

But

Bien que l'atmosphère soit amenée à changer drastiquement d'une situation à une autre, le but du jeu est d'amener des personnes à se rapprocher et à traverser une crise en manifestant du soutien, qu'il soit mutuel ou d'une personne qui peut en apporter à une personne qui en a besoin. Le conflit n'est pas exclu, mais seulement dans la mesure où il est traité et résolu de façon respectueuse.

Parle-moi est un jeu « feel-better » (pour se sentir mieux) qui met l'accent sur une bonne communication, une attention mutuelle et du soin – même dans les temps les plus sombres.

Structure

En cas de jeu à distance, les ateliers et la préparation peuvent se faire en visioconférence, bien que le jeu lui-même soit seulement en vocal.

Mots de sûreté (*safewords*)

Il peut être difficile d'exprimer que quelque chose nous gêne, nous fait nous sentir mal à l'aise, anxieux voire en danger. Bien qu'être capable d'en faire part en communiquant ordinairement soit une compétence inestimable, des mots de sûreté peuvent être utiles. Les mots de sûreté, ou *safewords*, sont des codes que les joueurs peuvent utiliser pour exprimer un malaise hors jeu. Ils peuvent être utilisés durant la préparation et le debriefing, tout comme durant le jeu.

Des cultures de jeu différentes ont souvent leurs propres mots de sûreté, et les joueurs sont encouragé·e·s à choisir d'autres mots avec lesquels iels sont plus à l'aise, mais voici un exemple :

- « *Cut* ». La scène s'arrête immédiatement et les joueurs passent hors jeu. Le co-joueur demande immédiatement à la personne qui a utilisé le mot de sûreté quels sont ses besoins et initie une discussion sur ce qui ne va pas. La personne qui a utilisé le mot de sûreté peut proposer de reprendre le jeu après que le problème ait été adressé, ou d'arrêter définitivement le jeu.
- « *Brake* ». En utilisant « *Brake* », un·e joueur indique qu'il a besoin que l'intensité du jeu redescende un peu. Lorsqu'il est utilisé, l'autre personne reformule ce qu'elle disait, se calme si elle jouait de la colère, rétracte ce qu'elle vient de dire, etc.
- En option, « *Go* » peut être utilisé pour indiquer au co-joueur qu'on veut augmenter l'intensité, par exemple lors d'une dispute.

Calibration

Pour commencer, les joueurs partagent leurs attentes, désirs et besoins à l'égard du jeu.

La situation, l'histoire et les relations sont entièrement fabriquées par les joueurs : il est d'autant plus important d'exprimer clairement et pleinement ce qui pourrait les gêner ou au contraire, ce qu'ils veulent explorer. Formuler des choses spécifiques est encouragé. Voici quelques questions pour guider la discussion :

- Quel degré de proximité entre les personnages voulez-vous jouer ? Des amants, des amies, des inconnu·e·s ?
- Quelles émotions recherchez-vous ? Anxiété, détresse, sentiment de recevoir du soin et du soutien ?
- Quelle atmosphère recherchez-vous ? Préférez-vous jouer une crise du quotidien, comme une dispute au sein d'une famille, ou un événement plus extrême, comme une catastrophe naturelle ou un accident de voiture ?
- Qu'est-ce qui a causé la crise ? Est-ce un événement aléatoire et inattendu, quelque chose causé par l'un des personnages, une escalade d'une situation déjà présente ?

Exemples :

*« Je veux explorer le sentiment d'impuissance d'être coincé quelque part sans possibilité de m'en sortir seul, et recevoir une aide inattendue d'un étranger.
— Je ne suis pas à l'aise avec le fait de jouer un personnage seulement en soutien, je pense que j'ai besoin d'éléments relationnels pour que ça fonctionne, de construire un peu de réciprocité.
— Peut-être qu'on peut être des camarades de classe alors? Genre, pas une relation proche, mais peut-être que je t'aide en cours ou quelque chose du style ?
— Ça peut marcher ! On peut dire que tu es enfermé dans une voiture, peut-être, ou l'ascenseur ou autre. Tu fais une crise de panique et j'essaie de t'aider à en sortir ?*

Personnages

Après avoir défini la situation de jeu, les joueurs donnent à leur personnage un âge, un nom et d'autres éléments qui paraissent pertinents.

Ils décident également de deux ou trois adjectifs pour qualifier le comportement et la psychologie de leur personnage. Après ça, les joueurs se posent mutuellement des questions sur leur personnage, pour leur donner de l'épaisseur. Les questions peuvent concerner :

- Leurs occupations et leur environnement social ;
- Leurs émotions : inquiétudes, désirs, rêves... ;
- Les traumas et déclencheurs potentiels qui peuvent être réveillés par la situation de jeu ;
- Les événements et la vie quotidienne précédant la situation ;
- Toute autre élément.

Si les personnages se connaissent, les joueurs définissent collectivement leur relation. S'ils ne se connaissent pas, ils imaginent – ensemble ou chacun pour soi – une personne proche de leur personnage à laquelle l'autre personnage leur fait penser (une cousine, un ancien camarade de classe, un-e ami-e d'enfance...).

Ils peuvent également imaginer une personne proche avec qui le personnage préférerait être : veut-il parler à son père, recevoir du soin d'un-e ami-e, pense-t-il à une ex auprès de qui il aimerait s'excuser...

Enfin, les joueurs définissent clairement d'un moment et d'une action précise pour lancer le jeu, et déterminent qui doit initier l'interaction : un personnage claque la porte, appelle à l'aide depuis l'endroit où il est coincé, etc.

Prologue

Avant de lancer la scène qui a été choisie comme début du jeu, chaque joueur narre brièvement ce qui vient d'arriver à leur personnage, leurs pensées et émotions, etc. Il s'agit essentiellement d'un monologue interne : l'autre personnage n'en a pas conscience, mais le joueur oui.

« J'ai quitté le travail plus tôt aujourd'hui car je me suis encore disputé-e avec une collègue et rester ne me faisait vraiment pas du bien. Je ne suis pas rentré-e directement chez moi, j'ai pris mon temps, j'ai erré à travers la ville perdu-e dans mes pensées. Je n'ai aucune idée de comment je suis rentré-e dans cette église, et encore moins comment je me suis retrouvé-e assis-e dans ce confessionnal. Je ne suis même pas croyant-e. Peu importe : il n'y a probablement personne derrière ce rideau de toute façon. »

La musique peut être un support pour démarrer le jeu. Voici deux façons :

- Chaque joueur délivre son prologue, un bref récit de ce qui vient de se produire, de ses émotions, etc. du point de vue de son personnage. Chacun-e joue un morceau de musique pour aller avec le prologue, et le jeu commence lorsque les deux prologues (et les deux morceaux) sont terminés.
- Les joueurs délivrent leurs deux prologues, puis jouent un morceau pour laisser le temps de s'immerger dans le personnage. Le jeu commence comme discuté à la fin de la musique.

Début du jeu

Lorsque les prologues sont terminés, le jeu commence par l'action décidée en amont.

Fin du jeu

La fin du jeu n'est pas décidée en avance, mais les joueurs collaborent pour améliorer la situation et il est donc attendu que le jeu se termine à un moment d'apaisement relatif. Le jeu se termine lorsque l'un-e des joueurs annonce la résolution de la situation, ou si le personnage n'est pas en position de le faire, demande si la situation a été résolue. De cette façon, les deux joueurs peuvent initier la fin du jeu.

*« Les secours ne sont toujours pas arrivés ?
— Je vois leur camion se garer juste au coin de la rue ! »*

« Je me sens prêt-e à sortir, à présent. »

Débriefing

Quand le jeu se termine, les joueurs se retrouvent à nouveau dans la même pièce, ou rallument leur caméra. Il est possible de prendre une pause avant le débriefing, au besoin.

Le débriefing vise à déplier les sentiments et pensées qui ont pu émerger durant le jeu et faciliter la sortie du personnage. Il peut être formel – en suivant les questions proposées ci-dessous – ou informel. Si l'un-e des joueurs au moins préfère recourir au débriefing formel, il doit être préféré.

Débriefing formel ou non, les joueurs doivent faire attention à laisser parler l'autre personne sans l'interrompre, exprimer les choses de leur point de vue (pas d'accusation ou de jugement) et démontrer du respect et de l'attention l'un-e pour l'autre. S'il semble impossible de débriefer sans conflit, iels devraient faire une pause, se séparer et appeler une troisième personne pour faciliter l'échange une autre fois.

Suggestions de questions :

- Comment te sens-tu ? As-tu besoin de quelque chose, là de suite ?
- Est-ce que tu es content-e de là où le jeu nous a amené-e-s ? Ton personnage se sentait-il mieux à la fin ?
- Comment te sens-tu, vis-à-vis de ton personnage ? Qu'aimerais-tu garder de lui ? Qu'est-ce que tu lui laisses ?
- Y a-t-il quelque chose, par exemple un moment en particulier, que tu aimerais partager du jeu ?
- Veux-tu ajouter quelque chose ?

Les joueurs peuvent soit répondre à toutes les questions d'un coup, soit y répondre tour à tour.

Contact

Tu as joué ce jeu ? J'aimerais beaucoup entendre tes retours ! Écris-moi à : contact@larpinprogress.com (anglais ou français)

Axiel Cazeneuve