

Déjoué.e

Un recueil de trois jeux jamais joués

Édito : Jouer, mais pourquoi faire ?.....	1
Présence. Un jeu sur les relations à distance.....	5
Présence : Héroïs.....	21
Parle-moi. Un jeu pour surmonter une situation difficile.....	27
#MeToo. Un jeu sur le harcèlement sexuel.....	35

Édito : Jouer, mais pourquoi faire ?

Je n'ai toujours GNisé qu'en dilettante, et ce alors même que j'en ai fait mon objet de recherche à l'université. Pourtant, mes douze années de « carrière » – interrompues d'années sabbatiques – sont jalonnées de créations ludiques.

En écrivant cette introduction, j'en ai retrouvé plus que je ne l'aurais pensé : en premier lieu, et presque le seul auquel je pense spontanément, il y a *Childfree*, un GN de quatre heures sur l'avortement qui a eu une certaine portée. Il est actuellement traduit en plusieurs langues (la classe) suite à sa publication par les camarades suisses de Projet Évasion, un collectif anarchiste d'édition que je vous recommande chaudement, et a été sélectionné pour le festival Blackbox CPH 2026, dont j'ai finalement décliné l'invitation pour raisons financières. *Childfree* a la particularité d'avoir été organisé par d'autres que moi plus que par moi-même – et je n'ai eu écho que de certaines occurrences. Et puis, si je me creuse un peu la tête, je pense à *NAIVE*, un jeu édité en version deux joueurs et en huis-clos pour plus de monde qui traite des représentations de la sexualité, que j'ai organisé quelques fois en présence ou en visio ; ou bien à *Charnière*, mon tout premier jeu, un GN de deux heures (je crois ?) où trois joueurs incarnent des personnages à des moments charnières de leur vie qui se retrouvent par hasard le dernier jour du lycée, que j'ai écrit avec Anne-Emmanuelle lors de mon premier LaboGN (était-ce 2017 ? Probablement 2017) et refait jouer une fois après ça ; à *En venir aux mots*, ou *Word War*, un jeu de rôle basé sur des cartes qui parle de langage et de fascisme que j'ai créé pour une anthologie de jeu de rôle antifasciste britannique en 2019, *beta-testé* quelques fois, modifié mais toujours imparfait.

Là, je commence à sécher, mais si je creuse encore je trouve le GN complètement barré que nous avons écrit avec Théo pour l'anniversaire de Lhenge une année et qui a vu s'affronter des limaces et des moines sous la gouverne d'un homme-louche, ou bien la *murder party* ambiance Balkany *Les Biftons seront bien gardés*

que j'ai écrite avec Clément et Théo pour ma famille et dont la première édition s'est terminée en rails de maïzena et photomontages incriminants, ou encore le GN *Live and Retry* qui voit se rejouer une dispute dans une famille dysfonctionnelle jusqu'à ce que les conflits aient été résolus, que je n'ai pas totalement abandonné l'idée de retravailler (la session test, prévue sur quatre heures, en a duré six et nous ne sommes tout de même pas allé·e·s au bout du scénario). Si je lasse de creuser dans ma mémoire et interroge celle de mon ordinateur ou de mon Google Drive, c'est près d'une dizaine d'autres projets ébauchés ou poursuivis, seul·e ou à plusieurs, qui font surface.

En écumant mes dossiers, je me confronte à une évidence : j'ai plus écrit que fait jouer. Intimement, je sais bien pourquoi : organiser, ça demande du temps, des ressources, des gens, de se confronter à d'autres cerveaux, de prendre garde à leur sensibilité. Organiser, même un jeu court, est un travail conséquent d'accueil et de soin, qui fait appel à de nombreuses compétences que l'écriture de jeux ne présuppose pas. Organiser, c'est bien autre chose que créer, alors si je partage parfois – deux des jeux reproduits ici sont en anglais sur [mon site](#) et [itch.io](#) –, je vais rarement jusqu'à tenter d'organiser. Enfin, si je fais rarement jouer, c'est parce que je n'en ressens pas le besoin.

Il est des jeux que j'ai écrits, de A à Z ou presque, et que je n'ai jamais fait en sorte de faire jouer. Ces jeux sont souvent sortis de moi en quelques heures, ils se sont accouchés tous seuls sans autre intention que d'exprimer. Ils sont le fruit d'un processus créatif autotélique, sans but autre que lui-même, et par là ils n'appellent pas vraiment à se réaliser par le biais du jeu – ils en sont, oui, mais ne visent qu'à être, pas à être joués. Le pourraient-ils, cependant ? À vous de voir – en ce qui me concerne, ils ont fait leur travail.

J'ai choisi ici d'en reproduire trois : *Présence* (2018), un jeu d'abord écrit en anglais lorsque j'étais en Finlande, qui parle de relation à distance – évoquant celle que je vivais alors avec mon compagnon de l'époque – ; *Parle-moi* (2020), un jeu écrit en quelques heures, également en anglais, pour un appel à contributions, qui faute de thème propose une structure simulant la traversée par deux personnes d'un moment difficile ; enfin, *#MeToo* (2017), que j'ai hésité à reproduire car il traite de harcèlement sexuel – de fait, j'ai songé à l'époque à le faire jouer, mais les

conditions de sécurité m'en ont découragé·e. J'aime le chiffre trois, aussi n'ai-je pas intégré *Passage* à cette anthologie, quoique ce jeu intime explorant adolescence, socialisation féminine et auto-érotisme rentre – après une malédiction initiale jetée par le COVID – dans les jeux écrits mais jamais joués. Qui sait ; il n'a peut-être pas dit son dernier mot, tandis qu'une version huis-clos en quatre heures dort d'un sommeil léger dans mes dossiers.

Bonne lecture, et par là-même, bon jeu.

— Axiel

Références trouvables en ligne

Charnière, 2017. Avec Anne-Emmanuelle Cabouat. 3 jouaires, 2 heures.

larpinprogress.com/fr/games/charniere.pdf

Childfree, 2018. 7 jouaires, 4 heures. Sur le site du Projet Évasions.

projet-evasions.org/childfree_fr/

NAIVE, 2019. 2 jouaires, 1h30 ou 4+ jouaires, 3-4 heures.

larpinprogress.com/fr/games/naive/

En venir aux mots, 2020. 3-5 jouaires, 3-4 heures.

larpinprogress.com/fr/games/wordwar/

Passage, 2020. 8 jouaires, 36 heures. Actuellement en cours de retravail. Version initiale, injouée : larpinprogress.com/fr/games/passage/

Présence

2 joueurs - Sans menaire de jeu - 36 heures. 2019.

P*résence* est un jeu qui traite de relations à longue distance. C'est un jeu qui parle d'amour, de séparation et de la présence continue de l'être aimé. Il aborde le manque d'une personne avec qui l'on partageait sa vie, l'impossibilité de la toucher ou de la voir sans médiation, sa compagnie fantomatique qui demeure en toutes choses partagées. Ce pourrait aussi être un GN sur la douleur qui s'estompe quelque peu après un temps, sur la connexion qui s'efface, sur la profonde tristesse qui s'élève lorsqu'on réalise qu'on s'habitue au manque ; mais ce devrait être un GN bien, bien plus long.

C'est un jeu que peu auront envie de jouer, car sa seule lecture s'est avérée douloureuse à certain·e·s. Dût-il ne jamais être joué, cependant, ce GN existerait encore comme une déclaration et, comme le croit l'autaire, une tentative de faire de l'art à partir d'une situation terriblement ordinaire et pourtant cause de détresse.

Structure

Présence est un jeu pour **deux joueurs, sans menaire de jeu**. Les joueurs restent seul·e·s durant la totalité du processus, et de préférence n'interagissent pas (au moins physiquement) avec d'autres personnes pour la durée du jeu. Le jeu complet, incluant les ateliers, dure approximativement 24 heures : le matin suivant est dédié à un débriefing détaillé, et si possible, les joueurs sont invité·e·s à prévoir une activité plus sociale l'après-midi suivant le jeu, afin d'évacuer la tristesse.

Il n'y a pas de niveau d'intimité recommandé entre les joueurs pour jouer, bien que l'on s'attende, le jeu étant entièrement mené par les joueurs, à ce qu'ils aient un niveau minimal de familiarité et de confiance. La nature et l'intensité de leur engagement mutuel ainsi que le niveau de confort qui existe entre iels peut

grandement affecter l'immersion : du *bleed-out*, un transfert d'émotions des personnages vers les joueurs, est probablement inévitable si le jeu se déroule comme prévu, aussi les joueurs doivent-ils prendre cela en compte avant de s'engager dans le jeu. Durant le jeu, il est possible de sortir du jeu à n'importe quel moment en envoyant par message ou disant à voix haute le mot de sécurité « ROUGE », qui reprend **l'échelle de couleur** utilisée lors d'un des ateliers principaux présentés plus bas. **Présence n'est pas un jeu dramatique : il s'appuie sur du jeu lent, la construction subreptice d'une atmosphère, sur l'introspection.** C'est un jeu lourd, durant lequel chaque minute se fait sentir deux fois. On peut s'y sentir mal à l'aise, isolé·e, agité·e ou déprimé·e : c'est, en vérité, ce qui est prévu.

Lieu

Dans l'idéal, le choix du lieu dépend du scénario de base choisi par les joueurs ; ça peut être l'un de leurs appartements, une petite maison, une chambre d'hôtel, etc. Si possible, il est recommandé qu'il contienne : **une cuisine ou un coin cuisine ; une pièce principale** (salon, cuisine, etc.). Il est préférable de disposer de deux pièces au moins, bien qu'il puisse être joué dans un studio en l'absence d'alternative. **Aucune autre personne ne devrait être présente durant le jeu.** Des animaux vivant là peuvent rester, bien qu'ils puissent faire le pont entre les deux plans de réalité des personnages en reconnaissant la présence de deux humains et s'avérer trop réconfortants pour que le jeu aille là où il est entendu : déplacer nos amis à fourrure peut être extrêmement stressant, faites donc au mieux de ce qui vous semble possible pour vous et vos colocataires non-humains.

Personnages

Les personnages sont définis à travers plusieurs éléments, certains prévus par les joueurs en avance, certains définis en ateliers. Le scénario de base est le suivant : les personnages vivaient ensemble depuis un certain temps, et pour une raison indépendante de la relation, l'un d'entre eux au moins doit déménager au loin (de préférence pas *si* loin, des fuseaux horaires proches étant à même de mieux soutenir l'immersion). **Le jeu peut être joué selon deux axes au moins : les deux**

personnages déménagent, et ressentent donc la séparation et l'éloignement chacun à leur façon ; seul l'un des deux déménage, faisant l'expérience de l'isolement tandis que son partenaire se confronte au vide et à la perte. Cela devrait être discuté en avance et impacter l'organisation autant que possible : par exemple, si seul l'un des personnages déménage, le jeu pourra être joué dans un environnement qui est familier à la jouaire de l'autre personnage (son appartement, par exemple).

Le jeu a été pensé pour des personnages d'âge et de genre similaires aux personnes qui les jouent, mais c'est aux jouaires d'en décider.

Situation initiale

Les jouaires peuvent interagir librement à propos de leurs personnages et leur relation en amont du jeu, du moment qu'ils sont à l'aise et que ça leur paraît utile. Le présent document propose aux jouaires des étapes que l'autaire du GN pense nécessaires à la création de personnages et d'une relation à même de soutenir le design du jeu : cependant, les jouaires, en tant que menaires du jeu, sont libres de décider selon ce qui leur paraît le mieux et de modifier le design de toute façon qui leur paraisse adéquate.

En amont du jeu, les jouaires sont invité·e·s à s'accorder sur quelques éléments, qui devraient être définis assez tôt pour leur laisser le temps de réfléchir à leur personnage. Les éléments « qualitatifs » de leur relation (comment est la vie ensemble ? Qu'aiment-ils faire ? Quels sont leurs intérêts communs ? etc.) seront principalement établis en ateliers sur place : les éléments décidés en avance doivent donc former une structure fiable, mais ne pas aller trop en profondeur. Le développement interne des personnages ne doit pas être limité à leur relation, afin de produire une expérience intérieure riche pour les jouaires, en gardant à l'esprit que **durant le jeu, ils n'interagiront pas.**

[1] **Depuis combien de temps sont-ils ensemble, et depuis combien de temps habitent-ils ensemble ?** Incluant cohabitation informelle, vie conjugale, etc. Il peut être utile de déterminer quand et où les personnages se sont rencontrés à ce stade, mais vous pouvez aussi choisir de le faire durant le petit-déjeuner ou le *hot seat*, après avoir défini les personnages plus intimement.

[2] **Qu'est-ce qui a provoqué la séparation ?** Les études, le travail, la mort d'un parent éloigné, etc.

[3] **Combien de temps la séparation va-t-elle durer ?** Quelques mois, jusqu'à ce que l'autre trouve un travail sur place, pour une durée inconnue, etc.

[4] **Ont-iels discuté de la possibilité de partir ? Qu'a pensé lae partenaire de cette décision ?** Se sont-iels disputé·e·s, ont-iels considéré la possibilité que lae partenaire suive, etc.

[5] **Ont-iels déjà fait l'expérience de la distance ? Comment cela s'est-il passé ?** (Chaque joueur peut aussi décider individuellement si son personnage a vécu une relation longue distance dans une autre relation, et comment ça s'est déroulé.)

[6] **Sont-iels un couple exclusif ou non ?** À ce stade, faites simple : décrire une troisième personne, par exemple, sera possible durant le développement individuel et les ateliers de création relationnelle.

Développement individuel

Puisque ce jeu est introspectif, les interactions entre les joueurs étant rares et l'accent mis sur un jeu lent, une atmosphère et une immersion émotionnelle, les joueurs doivent être prêts à endosser la peau de leurs personnages sans autre chose que leur esprit pour les soutenir. Dans ce but, donner au personnage de la profondeur et réfléchir à qui il est avant le jeu est utile. Iels devraient également se demander pourquoi iels ont envie de jouer ce jeu, et quelle issue, en tant que joueurs, iels attendent : l'écriture a été cathartique pour l'autaire, il se peut que ce soit également le cas pour les joueurs s'iels s'engagent dans le jeu avec un état d'esprit favorable.

Pour soutenir l'immersion dans les personnages, le jeu repose sur une compréhension fine de la **psyché** des personnages, sur des **faits** au sujet de ce qu'ils font et qui ils sont (à partager avec l'autre joueur en amont du jeu ou durant les ateliers) et sur certains éléments matériels, appelés **artefacts**, qui les représentent. **Ces éléments font office de réminiscence de la présence du personnage dans la vie de leur aimé·e : ainsi, ils doivent être choisis avec soin et chargés de sens.** En effet, certaines choses sont susceptibles de retenir la

présence de la partenaire en évoquant des souvenirs : elles peuvent être aussi diverses qu'un vieux t-shirt, un parfum, un bijou reçu en cadeau, etc. Ces éléments seront portés (pour les habits et bijoux), partagés (musique, nourriture) ou exposés d'une autre façon durant les ateliers : **au début du jeu, les personnages échangeront les objets tangibles et les garderont dans leur sac à dos (ou autre contenant de voyage) jusqu'à ce qu'ils s'installent.**

Faits

Un personnage est composé *a minima* de trois éléments factuels : [1] **son nom**, [2] **son âge** et [3] **ses occupations** (professionnelles et non-professionnelles – quels hobbies a-t-il ? À quoi est-il doué·e ? etc.). D'autres éléments utiles peuvent être (liste non exhaustive) [4] **son arrière-plan familial** ; [5] **son comportement social et son entourage** ; etc.

Psyché

La psyché représente la vie intérieure des personnages, leur tempérament, leurs motivations, pensées ou insécurités.

[1] Le **tempérament** du personnage est défini en utilisant quelques adjectifs faciles à mémoriser par l'autre joueur. Il sera partagé durant l'atelier de présentation des personnages. À part ça, **tous les éléments de la psyché peuvent être partagés ou gardés comme pensées privées du personnage.**

Il n'y a pas de limite à l'élaboration de la psyché des personnages par les joueurs : cependant, ils voudront sans doute de toute façon traiter certaines questions importantes, puisque le personnage a probablement beaucoup réfléchi à sa situation. Voici quelques suggestions.

[2] **Comment te représentes-tu les relations à distance ?** Pensez à leurs insécurités : a-t-il peur d'être abandonné·e ? Est-il jaloux·se, et l'admet-il ? Voit-il ceci comme une opportunité de rencontrer des personnes complètement différentes, voire de tomber amoureux·se ? Etc.

[3] **Que feras-tu quand tu seras seul·e ?** Un livre qu'il attend de lire, une nouvelle série à regarder...

[4] **Que signifie cette relation pour toi ?** Réfléchissez à l'engagement déjà investi dans la relation, et combien est-iel prêt·e à investir encore : est-ce une relation à sauver à tout prix, est-iel davantage dans une situation où « la vie nous le dira », etc.

[5] **Comment penses-tu réagir au moment de la séparation ?** A-t-iel peur de se laisser aller ? Veut-iel en finir le plus vite possible, ou prendre un temps long pour se dire au revoir ? Pleurer est-il une option ? Etc.

Artefacts

Les artefacts représentent des aspects tangibles de la relation entre les personnages. Ce sont des éléments très importants du jeu. Le présent design suggère cinq artefacts de types différents : sentez-vous libre d'en ajouter un de plus, mais des éléments supplémentaires dilueraient probablement leur efficacité. Pour chacun, réfléchissez profondément à leur importance pour votre personnage et à pourquoi celui-ci a décidé de le donner à son partenaire en partant. L'intention des cinq types d'artefacts est de soutenir une atmosphère immersive appelant les cinq sens traditionnels de la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat et le goût.

[1] Le premier artefact est **un livre** : choisissez-en un court extrait à lire durant les ateliers.

[2] Le second artefact est **un vêtement** : portez-le durant les ateliers, et enlevez-le uniquement au moment de le donner à l'autre personnage au début du jeu.

[3] Le troisième est **quelque chose qui a trait à l'odorat ou au goût** : prévoyez-en assez pour en partager durant les ateliers et qu'il en reste pour le jeu. Assurez-vous en amont du jeu de connaître le régime alimentaire et les potentielles allergies de votre co-joueur.

[4] Le quatrième est **une musique ou un son** : jouez-le durant les ateliers pour que l'autre joueur se familiarise avec.

[5] Le cinquième est **un petit cadeau de votre personnage pour son partenaire** : ça peut être quelque chose offert il y a des années, ou à la dernière minute au moment du départ. Quoi qu'il en soit, il sera présenté durant les ateliers, puisque

le Prologue (durant lequel les personnages échangent les artefacts) est une scène silencieuse.

En plus de ces artefacts, **prévoyez un sac à dos ou une valise** qui servira à les contenir et sera déballée en jeu.

Construction relationnelle

Avant le jeu, préparez une série de cinq questions à poser à l'autre joueur à propos de son personnage, et répondez à celles-ci en privé pour votre personnage (par exemple : « Quel est ton plat préféré ? » « Quel est ton rêve le plus cher ? »). **Préparez une autre série de cinq questions sur la relation que l'autre personnage entretient avec le vôtre** (par exemple : « Qu'est-ce que tu fais que je ne supporte pas ? » « M'as-tu déjà trompé, et suis-je au courant ? » « Où sommes-nous partis en vacances la dernière fois ? »). Ces questions seront posées à l'autre joueur durant le *hot seat*.

Ateliers pré-jeu

Les ateliers pré-jeu visent à la fois à construire les personnages et leurs relations et à créer une intimité entre les joueurs. Ils prendront probablement trois à quatre heures, bien qu'il n'y ait pas de durée fixe de prévue. Ainsi, il est conseillé de commencer assez tôt le matin, pour que le déjeuner puisse être pris à treize ou quatorze heures. De cette façon, le jeu pourra démarrer autour de quinze heures, et durer environ huit heures (plus sommeil en jeu).

Petit déjeuner

La première tâche pour les joueurs le jour du jeu est de prendre le petit déjeuner ensemble. Ils peuvent se retrouver entre neuf et onze heures, dépendant de leurs habitudes, ou avoir passé la nuit au même endroit. Le petit déjeuner sert à créer du lien hors-jeu entre les joueurs, exprimer leur état d'esprit, la semaine qu'ils viennent de passer, quelque chose qui s'est passée dans leur vie récemment qui pourrait leur rester à l'esprit pendant le jeu, etc. C'est aussi un bon moment pour partager leurs inquiétudes, échanger sur leur degré de préparation pour le jeu,

leurs attentes, etc. Les ateliers se concentreront sur les personnages : **merci d'échanger en tant que jouaires durant le petit déjeuner.**

Il est également important de démêler certaines questions pratiques concernant le lieu et le comportement des jouaires. Quelques questions peuvent être :

À quel point pouvez-vous agir comme si vous étiez seul·e ? Est-ce acceptable d'apparaître en sous-vêtements ? Nu·e ? De ne pas laver la vaisselle, de boire du jeu de fruits à la bouteille ? D'écouter la musique sur hauts-parleurs ? Pensez à des choses que vous faites lorsque vous êtes seul·e, et calibrez le seuil de comportement acceptable avec votre co-joueur.

Avec quels mots doux êtes-vous à l'aise ? Des surnoms mignons et des je-t'aime feront probablement partie de la relation entre les personnages : assurez-vous d'exprimer vos limites en tant que jouaires.

Où sont les choses ? S'il est logique que les personnages sachent où trouver les casseroles, assurez-vous que les jouaires le sachent aussi.

Où dormirez-vous ? Le jeu se termine le matin : le sommeil est en jeu, comme il le sera rappelé plus tard. Il est possible que les jouaires partagent un lit (sans contact ou interaction physique, le jeu étant basé sur l'impossibilité du toucher) ou dorment dans des lits/canapés différents, et cela doit être décidé avant le jeu.

Présentation des personnages

Chaque joueur commence avec une présentation générale de leur personnage, donnant les **faits**. Iel peut partager autant de sa **psyché** qu'iel le souhaite. Ensuite, les jouaires présentent les **artefacts** : iels présentent les éléments un par un à l'autre, ainsi que leur signification pour leurs personnages. Chaque objet doit être touché ou éprouvé par l'autre joueur : si c'est de la nourriture, amenez-en assez pour en partager durant cet atelier et en garder pour que l'autre joueur en mange durant le jeu. Cela s'applique à tous les consommables, que ce soit de l'encens, des bougies ou autre artefact mobilisant le goût ou l'odorat. Chaque joueur a apporté au moins un livre que son personnage donne ou prête à l'autre avant le jeu : iels en lisent ici un extrait. Pour chaque artefact, il est important d'expliquer à l'autre ce qu'il signifie pour son personnage.

Ces artefacts sont des rappels tangibles de la relation, et jouent ainsi un rôle clé durant le jeu. Ils façonnent la manière dont les personnages se représentent la relation : prenez le temps d'élaborer sur les émotions des personnages, imaginez des histoires, des souvenirs... Durant le jeu, les personnages ne pourront pas interagir directement entre eux sans ordinateur ou téléphone, **mais iels auront ces artefacts comme signes de leur relation.**

Hot seat

Le *hot seat* est un atelier durant lequel un·e joueur·e doit répondre, souvent en improvisant, à des questions posées par l'autre joueur·e. Il sert à la fois à donner à l'autre joueur·e quelque connaissance de son personnage et à l'approfondir. Cette version du *hot seat* consiste en trois tours, durant lesquels les joueurs·es répondent à des questions tour par tour. Il n'y a pas de limite de durée pour répondre, bien qu'il soit utile de garder à l'esprit que le dernier atelier pourrait prendre un long moment. Les joueurs·es sont libres de refuser de répondre à n'importe quelle question si elle les met mal à l'aise ou est sans rapport avec leur personnage.

Durant le premier tour, les joueurs·es posent **les questions préparées en avance au sujet du personnage** (maximum cinq chacun·e). Durant le second tour, iels posent **les questions préparées au sujet de la relation** (maximum cinq chacun·e). Au troisième tour, iels peuvent poser **d'autres questions non-préparées** (maximum cinq chacun·e).

Avant de passer au dernier atelier, prenez quelques minutes pour vous assurer que vous vous souvenez correctement des informations si vous avez des doutes. Il n'est pas nécessaire de connaître l'autre personnage par cœur, mais votre personnage en sait probablement beaucoup.

L'Atelier de l'Intime

L'Atelier de l'Intime est un outil théorique d'éducation sexuelle qui vise à construire une culture du consentement, créé par l'autaire de ce GN sur la base de techniques de calibration pré-existantes et disponible dans sa version intégrale

ici¹. L'atelier présenté ici est une version condensée, ré-adaptée pour un contexte de GN.

L'Atelier de l'Intime est, comme son nom l'indique, un atelier dirigé vers la construction d'un sentiment d'intimité physique et émotionnelle entre les joueurs. Il consiste à avancer à travers différents stades d'intimité physique, décidés et discutés précédemment sur la base fournie ici. Il peut durer quelques minutes comme une heure entière. Il peut être interrompu à tout moment, posant ainsi les limites pour l'interaction physique entre les personnages (principalement utile pour le Prologue, puisque c'est le seul moment où les joueurs se toucheront pendant le jeu). Il utilise une **échelle de couleurs, de BLEU à ROUGE, pour cadrer l'interaction.**

L'échelle

L'échelle va de BLEU à VERT à ORANGE à ROUGE. BLEU indique un consentement à passer à l'étape suivante ; VERT, un confort dans l'étape actuelle ; ORANGE, le besoin de retourner à l'étape précédente ; ROUGE interrompt complètement l'atelier. Pas de réponse = ROUGE.

« **BLEU ?** » est la question que l'on pose pour avancer vers l'étape suivante. Ne pas utiliser « BLEU ? » avant de s'être assuré que la situation actuelle est ok, en utilisant « VERT ? ». Ce ne devrait pas être toujours la même joueur qui demande « BLEU ? » à chaque fois : les joueurs devraient plutôt alterner afin de s'assurer que personne ne met la pression sur l'autre. Il est possible de décider préalablement d'alterner, si c'est plus facile. Pas de réponse = ROUGE.

« **VERT** » signifie que la situation est confortable. Il doit également être utilisé comme une question, pour s'assurer que la partenaire est également à l'aise. Pas de réponse = ROUGE.

« **ORANGE** » signifie que l'interaction présente est inconfortable et que la personne préférerait revenir à l'étape précédente. « **ORANGE** » **n'interrompt pas l'atelier, il le ralentit simplement : si elle se sent d'avancer, la personne qui a utilisé cette couleur peut proposer de retourner à l'étape suivante, en utilisant la question « BLEU ? » et attendant l'aval de son partenaire par l'usage de la**

1 https://larpinprogress.com/fr/games/atelier-de-lintime_202605.pdf

même couleur. « ORANGE ? » peut aussi être utilisé comme question, si l'un·e ressent que son co-joueur est mal à l'aise. Si la réponse est « ORANGE », ils retournent à l'étape précédente. Si la réponse est « VERT », ils restent à cette étape. Pas de réponse = ROUGE.

« **ROUGE** » signifie que l'interaction n'est pas confortable du tout. Les deux joueurs peuvent l'utiliser à n'importe quel moment pour interrompre l'atelier : **dans ce cas, l'autre joueur cesse immédiatement le contact physique et demande « comment te sens-tu ? Que puis-je faire pour toi ? ».** Il est parfaitement acceptable d'utiliser « ROUGE ». Après s'être assuré que la personne qui a utilisé « ROUGE » va bien, qu'elle a tout ce dont elle a besoin et se sent mieux, les joueurs peuvent choisir, s'ils le souhaitent, de reprendre l'atelier ou de le recommencer. **La personne qui a utilisé « ROUGE » doit toujours être celle qui propose de reprendre.**

Les étapes

Durant cet atelier, les joueurs avanceront, à leur propre rythme, d'un contact aux mains, aux bras, au torse, au cou et au dos, au visage. **Le contact peut inclure :** toucher, caresser, masser, effleurer du bout des doigts et des ongles. **Il n'inclut pas :** attraper ou autre action restrictive, griffer ou autre action susceptible de laisser des traces. **Quoi qu'il en soit, les joueurs sont invités à discuter en amont des types de contact acceptables. Il est également important de discuter des étapes et de s'assurer que tout le monde s'accorde.** Des ajustements, comme barrer certaines zones de l'atelier, seront sans doute nécessaires.

Étape 1 : toucher les mains. Assis·es face à face, l'un·e des partenaires demande : « BLEU ? » ou « Es-tu prêt·e à commencer, BLEU ? ». Les partenaires peuvent alors tenir, caresser, effleurer les mains l'un·e de l'autre... selon ce qui a été discuté précédemment.

Étape 2 : toucher les bras. Quand l'étape 1 est assez confortable, ce qui a été vérifié en utilisant VERT, les partenaires peuvent décider d'avancer vers l'étape 2. L'un·e demande : « BLEU ? » pour s'assurer du consentement de son co-joueur, et ils peuvent alors toucher les bras l'un·e de l'autre, du bout des doigts aux épaules.

Étape 3 : toucher le torse. Quand l'étape 2 est assez confortable, les jouaires peuvent avancer à l'étape 3. L'étape 3 implique le buste, les flancs, les hanches. Les co-jouaires doivent discuter en amont de l'inclusion, en particulier, des seins et du ventre.

Étape 4 : toucher le cou et le dos. Si cette étape n'arrive pas trop tôt, c'est parce que se pencher pour être capable de toucher le cou et le dos de l'autre jouaire peut impliquer du contact d'autres parties du corps, ou autre proximité (telle qu'un câlin léger). **Des partenaires aux cheveux longs devraient discuter de s'il est acceptable de toucher les cheveux** (dans le cas contraire, les attacher sera sans doute plus confortable pour les deux jouaires).

Étape 5 : toucher le visage. L'étape 5 implique le visage, les joues, le menton et le front. Les partenaires doivent discuter en amont de l'inclusion des cheveux, des lèvres et de la bouche.

Même si les étapes sont discutées en amont, il ne doit pas y avoir de pression à réaliser certaines actions et l'atelier repose sur la possibilité de choisir et refuser le contact. Il ne faut pas hésiter à discuter des étapes pendant l'atelier, par exemple en disant « Je suis ok pour l'étape suivante, mais je préfère finalement que tu ne me touches pas la nuque ».

L'atelier

Quand les deux jouaires se sentent prêt·e·s et l'ont exprimé, iels s'assoient face à face, par exemple en tailleurs sur le lit. Iels sont de préférence habillé·e·s, mais portant des manches courtes, le contact peau contre peau contribuant à la construction d'intimité physique. Quand iels sont confortablement installé·e·s, l'un·e des partenaires débute l'atelier en utilisant l'échelle de couleur (« BLEU ? » « BLEU. »).

Si les jouaires complètent les cinq étapes et n'ont toujours pas envie d'utiliser « ROUGE », iels peuvent simplement utiliser « BLEU ? », ou verbaliser, pour avancer vers la pause déjeuner.

Mot de sûreté

L'échelle de couleur peut également être utilisée comme une technique de sécurité et de calibrage en jeu, en particulier [ORANGE] (pour réduire l'intensité de l'interaction) et [ROUGE] (pour l'interrompre), mais aussi [VERT] pour rassurer ou [BLEU] pour inviter à une intensité supérieure. Les couleurs (leurs noms) peuvent être envoyées par message, puisque ça sera probablement le principal canal de communication entre les personnages, en utilisant des crochets pour souligner qu'il s'agit d'un message hors jeu. Elles peuvent également être utilisées durant un appel téléphonique entre les personnages. Enfin, ROUGE peut être dit à voix haute, directement à l'intention de l'autre joueur, puisqu'il s'agit d'un code pour interrompre le jeu.

Si un·e joueur utilise le mot de sûreté ROUGE à n'importe quel moment du jeu, l'autre joueur s'interrompt immédiatement pour demander comment iel se sent et ce dont iel a besoin. Asseyez-vous, faites du thé, prenez le temps de redescendre : c'est seulement après que la·e joueur se sent mieux qu'iel peut proposer de reprendre le jeu, ou décider de l'interrompre et procéder au debriefing.

C'est ok de se sentir mal. C'est ok de s'ennuyer. C'est ok d'interrompre le jeu.

Début du jeu

Après avoir terminé l'Atelier de l'Intime, les joueurs prennent le temps de refroidir, en prenant le déjeuner par exemple. Idéalement, ce moment ne sera pas très bavard, même si les ateliers auront pu être intenses : iels peuvent évidemment échanger leurs dernières inquiétudes ou partager des choses qui semblent importantes, mais iels sont invité·e·s à se concentrer sur le jeu à venir.

Le jeu a pour ainsi dire deux débuts : le *Prologue* est une scène introductive courte et guidée, tandis que la *Présence* se construit sur un temps plus long après que les joueurs, en personnages, aient pris un moment avec leurs émotions.

Prologue

Les joueurs, en personnages, échangent les objets qu'iels ont présentés durant les ateliers. Le silence est un aspect important de la scène : les personnages et les

jouaires connaissent les souvenirs et significations associées à chaque objet et n'ont pas besoin de rappel. Procédez lentement, avec attention : regardez-vous dans les yeux, pesez chaque geste, soyez solennel·le·s. Placez les objets dans le sac de votre personnage. **Quand tous les objets ont été échangés, enlacez-vous, ou procédez à un autre geste d'adieu (de préférence incluant du contact) compatible avec les limites établies durant l'Atelier de l'Intime.** Vous pouvez essayer de faire durer le moment, ou au contraire d'en finir le plus vite possible, selon ce que votre personnage ferait. **Souvenez-vous que c'est le dernier contact direct entre vos personnages pour des mois à venir. C'est un moment important.**

Quand les personnages se séparent, dites : « **Tu vas me manquer, [NOM DU PERSONNAGE]** », ou autre mot d'adieu **prononçant le nom du personnage.** Ensuite, **éloignez-vous : si possible, allez dans des pièces différentes, sinon, installez-vous suffisamment loin l'un·e de l'autre et souvenez-vous d'éviter tout contact direct pour la durée du jeu.**

Présence

Les jouaires passent ensuite un temps séparément, réfléchissant à ce que leur personnage vit, se concentrant sur leurs émotions, imaginant peut-être traverser l'aéroport ou autre expérience de voyage fatigante. Quand iels se sentent prêt·e·s, **iels déballent lentement leurs affaires et commencent à s'installer dans le lieu comme leur personnage le ferait, puis iels continuent leur journée.** Un personnage peut par exemple commencer par envoyer un message à l'autre pour annoncer être arrivé·e en sécurité. **Les deux jouaires commencent à leur rythme : il n'y a pas besoin de s'engager dans la phase de Présence en même temps.**

Pendant le jeu

Le jeu repose sur une présence continue et l'incapacité de communiquer directement. Les jouaires partagent le même environnement, mais les jouaires sont, pour ainsi dire, **dans différentes couches de la réalité** : les espaces dans lesquels iels vivent sont similaires, mais séparés de centaines ou milliers de

kilomètres. Ça signifie que **les jouaires doivent partager le même espace sans interaction directe, incluant parler directement, regarder dans la direction l'un·e de l'autre, se toucher (même légèrement), etc.** Iels ne doivent pas laver la vaisselle de l'autre personnage, prendre des choses qui lui appartiennent ou interagir d'aucune façon avec la réalité de l'autre personnage. **Les personnages ne sont pas ensemble.** Les jouaires se comportent **comme si l'autre jouaire était invisible** : pour leur personnage, la présence de l'être aimé, bien que constante, est dans leur tête.

Pour cette raison, les jouaires sont invitées à se comporter comme s'iels étaient seul·e·s (du moins, comme si leur personnage l'était) : par exemple, **si vous écoutez de la musique, ne mettez pas d'écouteurs, même si l'autre est également en train d'en écouter ; parlez seul·e·s, plaignez-vous, fredonnez, dites des bêtises ; passez la journée en pyjama ou en sous-vêtements** (si l'autre jouaire a donné son accord), etc.

Les personnages maintiendraient probablement une communication stable, cependant, surtout le premier jour de séparation où iels n'ont encore rien d'autre à faire : envoyez des messages, passez des appels téléphoniques ou vidéo*, écrivez des poèmes d'amour et des e-mails dégoulinants, etc. **Vous vous manquez. Vous ne savez pas comment gérer ça.** L'un·e de vous au moins est dans un autre lieu complètement différent avec lequel iel n'est pas familier·e. Iel ne connaît personne autour. Iel est perdu·e, et bien qu'iel puisse ressentir de l'excitation pour ce qui vient, pour l'instant iel n'a rien à faire et aucune manière de vraiment se projeter dans le futur.

**Afin d'éviter le redouté effet Larsen si vous êtes dans la même pièce, vous pouvez simuler les appels téléphoniques en raccrochant juste après que l'autre ait décroché et faire seulement semblant de parler au téléphone.*

Pour envoyer des messages hors-jeu, si nécessaire pour des raisons pratiques ou de sécurité, utilisez des crochets (exemple : [Je vais prendre un bain, as-tu besoin d'aller à la salle de bain d'abord ?]). Merci de ne pas parler l'un·e à l'autre directement (sans téléphone ou ordinateur) à moins que vous souhaitiez dire « ROUGE » pour interrompre le jeu.

Iels vont se coucher comme iels ont passé leur journée : seul·e·s, en silence, sans but. L'un·e peut avoir regardé une série ; l'autre, scrollé sur Facebook. Iels ont pu s'appeler et n'avoir rien d'autre à dire que « Je t'aime ». Iels peuvent avoir fait un appel vidéo, allongé·e·s en silence devant leurs ordinateurs respectifs, juste pour être un peu ensemble. À la fin, cependant, il n'y a rien à faire : la distance ne se résorbera pas, et iels ne peuvent pas éternellement s'échiner à créer l'illusion d'une présence mutuelle. Iels iront de l'avant, avec le temps : la douleur s'estompera, iels s'accoutumeront à cette partie de leur vie. Iels auront des choses à faire, des événements auxquels se rendre qui ne sont plus les mêmes que l'autre. Iels grandiront, et leur relation grandira aussi : peut-être deviendra-t-elle plus forte, peut-être s'affaiblira-t-elle, mais elle ne sera plus jamais la même.

Fin du jeu et débriefing

Le jeu se termine quand les jouaires se réveillent le matin suivant. Iels peuvent mettre un réveil s'iels pensent se réveiller à des horaires trop différents, sinon, se réveiller naturellement est probablement mieux. Autour du petit déjeuner, iels procèdent au débriefing. Voici quelques questions recommandées, que les jouaires se posent l'un·e à l'autre (il est probablement préférable de répondre à toutes les questions d'un coup). D'autres questions peuvent être ajoutées au besoin, et la discussion peut continuer. **Laissez l'autre joueur parler sans l'interrompre, et ne réagissez pas à ce qu'il dit jusqu'à ce que les deux jouaires aient répondu aux questions.**

Est-ce que ça va ?

Comment t'es-tu senti·e durant le jeu ?

Comment te sens-tu vis-à-vis de moi maintenant ?

Y a-t-il autre chose que tu voudrais me dire ?

Y a-t-il quelque chose que je peux faire pour toi ?

Ce sont des questions plutôt difficiles, y répondre peut prendre du temps.

FIN

Présence : Héroïs

Voici, en tant qu'illustration, un exemple autobiographique inspiré par la personne que l'auteur était alors (*spoilers* : ça s'est plutôt bien passé pour moi, au final), écrit en appliquant les suggestions de design concernant le développement individuel. Les nombres entre crochets indiquent à quels éléments de la section « Personnages » ci-dessus le passage précédent répond.



Situation initiale

Quand elle prit la décision de se rendre en Finlande pour mener une enquête ethnographique, dans le vain espoir que cela l'aidât à obtenir des financements à la fin de son master [2], Héroïs et lui étaient ensemble depuis à peu près deux ans – pas si longtemps, au fond, mais c'était déjà la plus longue relation qu'elle eût jamais eue. Durant ses derniers mois en France, elle déménagea chez lui – vêtements, arts, meubles, tout, et pour une fois, cela se passa bien [1]. À présent, cependant, elle part : trois mois, six, neuf, elle ne sait pas vraiment [3] – dans tous les cas, ça lui paraît une éternité. Elle voulait qu'il la suivît, mais ça lui eût coûté trop cher de laisser tomber les projets sur lesquels il travaillait déjà : ça la mit en colère au début, mais elle ne lui en voulut pas au final [4]. Toutefois, la séparation était un territoire inconnu pour iels, et quelque chose pour lequel iels ne pouvaient ressentir que de l'angoisse [5]. Étant un couple polyamoureux, davantage de questions s'élevaient auxquelles iels ne pouvaient pas véritablement répondre en avance [6].

Développement individuel

Faits

Héroïs [1] a 23 ans [2]. Son champ d'étude est l'anthropologie sociale et culturelle, mais pour être honnête, iel passe au moins autant de temps à interroger des questions sociales, en particulier en lien avec le féminisme, et à faire mille choses en lien avec le GN et la culture avec certaines des associations dont elle est membre [3]. Elle vient d'une chouette famille de classe moyenne, et bien qu'elle se sente souvent en décalage parce qu'elle est la seule à poursuivre des études supérieures (sans parler de champs aussi abstraits en apparence que les sciences humaines et sociales), elle se sait chanceuse d'avoir grandi dans un environnement soutenant et ouvert d'esprit [4]. Ça ne l'a pas empêchée de développer des troubles anxieux, cependant, en particulier de l'anxiété sociale et un trouble panique avec lequel elle est fréquemment aux prises : en conséquence, elle est très prudente quant à son environnement social et a une tendance à

prendre des positions de leadership afin d'obtenir de l'agentivité pour créer un environnement sûr et confortable, en lequel elle puisse avoir confiance. Ceci, toutefois, sera totalement impossible une fois qu'elle sera partie, et c'est l'une de ses plus grandes peurs concernant son voyage ethnographique [5].

Psyché

Héroïs est passionnée et sans compromis, mais elle a à cœur de prendre soin et est loyale à ceux qu'elle aime [1].

Elle a déjà été dans des relations à distance : sa première longue relation a d'ailleurs commencé à distance, mais s'est effondrée une fois que celle-ci a été ôtée. Cette fois-ci, néanmoins, les choses sont très différentes : sa relation avec son partenaire est équilibrée, sûre, et ils ont une connexion profonde que leur vie quotidienne nourrit. Mais elle a des doutes : leur relation, selon elle, est justement basée sur cette présence ordinaire, sur le fait de s'allonger côte à côte chaque soir, d'être dans la même pièce pour travailler sur des choses complètement différentes. Bien que très proche et intime, leur relation repose sur le sentiment simple et évident d'être ensemble : leurs cercles sociaux intersectent, bien sûr, mais ils ont des ami·e·s différent·e·s, des traditions de jeu différentes, des champs d'étude différents. Elle se demande : quand ils ne seront plus ensemble, que restera-t-il pour soutenir cette relation ? Elle sait que la relation qu'elle a avec une autre personne est plus secondaire, et que même s'il se peut qu'elle la perde, elle s'en remettra. Elle n'en est pas si sûre concernant la relation avec son partenaire principal... De plus, elle se connaît : passionnée comme elle est, elle va probablement tomber amoureuse de quelqu'un d'autre, et elle craint que la distance puisse la mener à s'éloigner de sa relation, autrefois aussi ordinaire qu'essentielle [2].

Quand elle sera seule, elle a peur que le temps refuse simplement de s'écouler – bien que la part rationnelle de son cerveau ne cesse de lui dire qu'elle sera aussi occupée qu'elle ne l'est ici. Elle sait qu'elle se réfugiera dans le travail et construira une structure pour ne pas s'effondrer : dans les moments où elle ne pourra pas gérer, elle sait qu'il restera toujours Netflix, le bricolage et appeler son meilleur ami [3].

La relation qu'elle a avec son partenaire est extrêmement importante : pour la première fois, elle a réussi à ne pas se sentir enfermée, insécure ou déçue. Elle a pu travailler sur de nombreuses insécurités et sur sa santé mentale grâce au soutien continu de son partenaire, et leur relation lui apporte un sentiment de stabilité qui l'aide à gérer son anxiété et ses doutes. Elle ne voit aucune raison pour laquelle cette relation pourrait jamais se terminer... Mais puisque, malheureusement, la raison n'a pas grand-chose à voir avec les choses du cœur, elle craint que le changement de paradigme puisse la mettre en danger [4].

Partir paraît insupportable. Aussi longtemps qu'Héroïs y réfléchisse, elle est coincée avec un sentiment : les bénéfices perçus du voyage à l'étranger sont bien loin de compenser la souffrance et les risques apportés par le départ. Elle mise sa vie entière sur un simple pari – *peut-être* obtenir un financement doctoral dans son université. Peut-être. La pensée la dévore de l'intérieur : elle ne ressent plus de plaisir à quoi que ce soit, passe son temps à pleurer et sa libido est au point mort. Elle est terrifiée de simplement s'effondrer avant le décollage et rester en France – parce qu'elle ne serait juste pas capable, parce que l'attente de la solitude et de l'étranger l'aurait écrasée. Oh, elle a des responsabilités en Finlande, dès le deuxième jour de son arrivée, et les responsabilités l'aident généralement à rester concentrée : le devoir la maintient en action – même comme zombie. Mais ça ne suffira peut-être pas aujourd'hui. C'est trop gros, trop loin de sa zone de confort ; en dernier recours, quelques jours avant de partir, elle commence à prendre des anxiolytiques pour émousser la douleur [5].

Artéfacts

Elle a commandé le roman *Le Maître du Haut Château* de Philip K. Dick avant de partir : Héroïs et son partenaire sont au milieu de la première saison de l'adaptation et ont en projet de réorganiser un GN inspiré par le livre qu'ils ont joué plus tôt dans l'année [1].

Elle adore les écharpes et en porte en toutes saisons, car elle tombe malade lorsqu'elle n'en porte pas. Quand elle est anxieuse, son écharpe sert également à l'apaiser : avec un peu de chance, celle qu'elle lui laisse le réconfortera aussi [2].

Avant de partir, elle a fait des cookies : il en reste quelques-uns, et c'est étrange de penser qu'il pourra encore les manger quand elle sera à deux-mille cinq-cents kilomètres de distance [3].

Iels chantent souvent ensemble : *Little Black Submarine* de The Black Keys est l'une de leurs chansons préférées, et colle bien à leurs voix. Les paroles, qui sont une description poétique de la dépression, appuient là où ça fait mal aujourd'hui : mais elle sait qu'il pensera à elle en l'écoutant [4].

Son anniversaire est seulement trois semaines après qu'elle est partie : à cette occasion, elle lui a acheté un petit *handpan* trouvé sur Etsy. Le son étrange de ces percussions très particulières la fascine : et puisqu'à l'origine, il est batteur, bien qu'il ne puisse pas garder de batterie dans l'appartement, elle s'est dit que ça pourrait être sympa pour lui d'avoir quelque chose comme ça. Pour être honnête, puisqu'il est assez petit pour être un bagage à main, elle espère aussi qu'il puisse l'amener et jouer pour elle lorsqu'il lui rendra visite... Sa musique lui manquera beaucoup, c'est sûr [5].

Parle-moi

Deux jouaires - Sans menaire de jeu - 1h30. 2020.

Parle-moi est un mini-GN bac-à-sable pour deux jouaires 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 jouaires 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 décombres 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.

Iels 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 traumatismes 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, iels 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...).

Iels 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 son personnage, ses 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 faire appel à 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.

#MeToo

Deux jouaires et X soutiens – 3 organisataires – Une soirée. 2017.

Inspiration : Netflix, 13 Reasons Why, 2017.

*MeToo* est un jeu pour un joueur et une joueuse qui se joue sans personnage. C'est un jeu sans alibi, sans masque, où le contexte est élaboré entre les deux personnes en amont du jeu à partir de leur propre expérience, de leur propre passé commun. Il se joue lors d'une soirée accueillant une dizaine de personnes, mais seulement deux d'entre elles jouent. Toutefois, tout le monde est collectivement responsable du bon déroulement du jeu, ce qui fait l'objet d'une sélection attentive des invité·e·s. Ceux-ci, bien qu'ils soient soumis·es à certaines règles de sécurité, interagissent normalement, en tant qu'ils-mêmes, comme iels le feraient d'ordinaire dans un contexte social analogue.

Dans *#MeToo*, vous vous jouez vous-mêmes dans un contexte relationnel modifié. En cela, il est nécessaire que les deux personnes joueuses se connaissent, mais il est souhaitable qu'elles ne soient pas non plus très proches : l'idéal est que les deux personnes appartiennent à un même cercle social et aient confiance l'une en l'autre, ou du moins qu'elles soient mutuellement au clair l'une avec l'autre et qu'elles ne doutent pas du sérieux et de la probité de l'autre. Cela est particulièrement important car il ne faut pas que le joueur et la joueuse puissent avoir de doute concernant le fait que le comportement de l'autre est strictement lié aux contraintes du jeu.

Les thèmes abordés sont le harcèlement, la peur et la psychose. Il est radicalement déconseillé aux personnes qui ne veulent pas jouer une personne qui inflige du harcèlement ou qui en subit. Le rapport de force (agresseur·se/agressé·e) ne sera dévoilé qu'en jeu, aussi est-il primordial que le joueur et la joueuse se préparent à assumer les deux rôles.

Synopsis

Les deux personnages, qui portent les noms, prénoms, goûts, histoire, etc. du joueur et de la joueuse qui les incarnent, se sont rencontrés quelque temps auparavant. Le joueur et la joueuse décident collectivement, par échange préalable de mails, réseaux sociaux ou rencontre, d'un événement auquel iels ont effectivement participé toutes les deux et qui constitue la première rencontre de leurs personnages (pas d'iels-mêmes). Iels en font part à l'organisatrice principale par mail au moins une semaine avant le jeu et reçoivent alors individuellement (le jeu n'est pas transparent) des informations succinctes sur leur personnage. Iels ne doivent rien échanger de ces informations entre iels.

Le soir du jeu, les personnages sont invités par une connaissance commune. La suite dépend des informations qui leur seront transmises au cours du jeu.

Règles de sécurité à l'intention du joueur et de la joueuse

Le joueur et la joueuse définissent leurs limites physiques en amont du jeu, par échange de mails, réseaux sociaux ou rencontre. Les limites sont ensuite communiquées à l'organisatrice, qui s'assurera quelques heures avant le jeu qu'elles conviennent toujours. Le joueur et la joueuse sont prié·e·s de ne pas se rencontrer et d'échanger le moins possible sur d'autres éléments que le jeu pendant la semaine qui précède le jeu, et ce afin de limiter au maximum la confusion. Je rappelle que *#MeToo* est un jeu sans alibi, c'est pourquoi il est impératif d'entretenir la frontière en jeu/hors jeu dont les personnages, calqués sur le joueur et la joueuse, ne peuvent pas attester.

Je vous demande de ne pas dépasser certaines limites physiques strictes, même si vous êtes a priori d'accord pour aller plus loin. Il n'y aura pas, en jeu, de

- **baisers**
- **attouchements sexuels**
- **contact, via n'importe quelle partie du corps, sur les fesses, les cuisses, la poitrine (y compris du joueur) et le ventre.**

Ceci étant pris en compte, le joueur et la joueuse se mettent d'accord notamment, mais sans s'y limiter, sur les points suivants :

- **contact sur les mains et les bras**
- **contact sur le dos, les épaules, la taille**
- **contact sur le visage**
- **contrainte physique (tenir le poignet, attraper le bras, tirer à soi, etc.)**

Il est fondamental que vous définissiez ces limites avec le plus grand soin possible : au moindre doute, posez une limite. Si vous avez besoin d'une médiatrice pour les établir, une rencontre avec l'organisatrice pourra être organisée. Dans tous les cas, le rappel des limites établies sera envoyée par mail à celle-ci et aux co-organisateurs et organisatrice du jeu.

Règles de sécurité à l'intention de toustes

Les safewords

À n'importe quel moment dans le jeu, un *safeword* pourra être utilisé qui interrompra immédiatement la soirée, c'est-à-dire le jeu mais aussi les interactions des personnes non joueuses. Les *safewords* sont de deux sortes : « CUT » est un *safeword* verbal qui peut être prononcé par toustes les participant·e·s (jouaires et non-jouaires). Le détail sur l'utilisation de CUT par les personnes non joueuses sera donné à la section suivante.

Dans des situations extrêmement stressantes ou auxquelles on ne s'attend pas, il arrive fréquemment qu'on soit frappé d'hébétude et ne parvienne pas à réagir pour mettre fin à la situation subie : c'est pourquoi #MeToo met en place un *safeword* non-verbal. Le joueur et la joueuse se verront ainsi remettre chacun·e un objet sphérique qui produit un tintement caractéristique quand il est secoué : il suffira donc au joueur ou à la joueuse d'agiter l'objet, préalablement mis dans une poche par exemple, pour provoquer la fin du jeu. Attention toutefois : il est possible que l'objet produise de lui-même des tintements passagers, c'est pourquoi il est préférable, pour que le *safeword* soit clair, que la sphère soit agitée

suffisamment vigoureusement ou longtemps (même si le moindre tintement doit vous alerter).

La responsabilité

Le rôle premier des invité·e·s est de créer le cadre le plus immersif possible, en interagissant normalement. Cependant, dans une soirée, comme dans n'importe quel contexte social, chacun·e porte la responsabilité de s'assurer que tout le monde aille bien. C'est pourquoi les invité·e·s sont responsables du joueur et de la joueuse : iels ont le devoir de prêter attention aux *safewords* et d'alerter les organisateur et organisatrices quand iels soupçonnent que les personnes joueuses dépassent leurs limites.

En outre, il est possible que les invité·e·s se sentent iels-mêmes en détresse, car iels peuvent être témoins de scènes choquantes. C'est pourquoi les invité·e·s ont aussi le droit d'utiliser le *safeword* « CUT », ou encore de s'interposer lorsque le joueur et la joueuse quittent la pièce – de proposer de les raccompagner, etc. En effet, dans la vie ordinaire, vous n'avez pas à être complices et vous devez faire en sorte que des situations de malaise, d'agression, de harcèlement, de domination, etc. n'arrivent pas. C'est parce que je veux encourager cette prise de responsabilité que je donne également un *safeword* aux invité·e·s, pas seulement aux personnes joueuses – tout le monde est responsable.

Cependant, le jeu pratique la réduction des risques : tout le monde est briefé, le joueur et la joueuse bénéficient de deux *safewords*, il y a trois orgas pour s'occuper d'iels, etc. Parce que ce n'est qu'un jeu, vous pouvez donc laisser les choses se dérouler, et ainsi permettre à l'expérience du joueur et de la joueuse de se déployer au maximum. Néanmoins, vous n'y êtes pas contraint·e·s, et les invité·e·s comme le joueur et la joueuse sont également légitimes à utiliser un *safeword*.

L'alcool

Bien entendu, il n'y aura pas d'alcool à cette soirée. Tenez-en compte.

Déroulement du jeu

Le jour de la soirée, l'organisatrice s'assure que le joueur et la joueuse ont toujours envie de jouer, puis leur confie individuellement l'objet *safeword*.

Le jeu commence dès que la porte du salon de l'appartement dans lequel se déroule la soirée est franchie. Durant la soirée, l'organisatrice fera passer au joueur et à la joueuse des informations sous forme de morceaux de papier vert (ou autre couleur) : ces morceaux de papier sont hors-jeu, et les invité·e·s ne doivent pas les consulter, ni le joueur et la joueuse consulter les papiers de l'autre. Le rôle de ces papiers est à la fois d'apporter de l'information, d'amener les personnages vers certaines actions ou états d'esprit et de rappeler que l'interaction en cours est simulée, qu'il ne s'agit pas d'une interaction normale entre le joueur et la joueuse.

Deux de ces papiers provoqueront la sortie du joueur et de la joueuse. À ce moment-là, tout se déroulera comme lors d'une soirée normale : la sortie est en jeu et n'interrompt pas le jeu. Pour les invité·e·s, la soirée se poursuit normalement jusqu'à ce que l'organisatrice sur place procède au debriefing. Bien entendu, si continuer la soirée leur paraît impossible, chacun·e peut proposer de passer directement au debriefing (laisser un peu de temps permet de synchroniser le debriefing du joueur et de la joueuse et celui des invité·e·s).

Le joueur et la joueuse seront ensuite amené·e·s à se rendre dans un autre appartement, situé à environ 25 minutes à pied de celui où se déroule la soirée : le jeu continue jusqu'à l'arrivée, où un papier coloré indiquera la fin du jeu, ou jusqu'à ce qu'un *safeword* soit utilisé. Une organisatrice suivra à distance le joueur et la joueuse pour s'assurer que tout se passe bien, mais elle est elle-même « hors jeu ». Un organisateur sera également présent dans l'appartement d'arrivée pour accueillir le joueur et la joueuse avec du thé, des biscuits et procéder au debriefing avec l'organisatrice qui aura suivi les deux personnes joueuses.

Debriefing du joueur et de la joueuse

Le papier coloré accroché sur la porte de l'immeuble comportera le message suivant :

LE JEU EST FINI

Il rentre en premier et monte au 3e étage. Un organisateur est là pour l'accueillir.

Elle reste en bas. Une organisatrice la rejoint. Elles rentrent à leur tour.

Gardez le silence et commencez à vous détacher de ce que vous avez joué.

Après que tout le monde se soit installé en silence, l'organisatrice prendra la parole. Le joueur et la joueuse l'écouteront sans l'interrompre, puis elle conclura en annonçant le premier atelier.

Pardonnez-vous

Ce que vous avez vécu n'est pas vrai. Ce n'est pas votre relation. Vous allez vous regarder et prendre conscience de cela. Si possible en silence, vous allez vous efforcer de vous regarder dans les yeux. Si vous n'y parvenez pas, vous pouvez vous demander l'autorisation de vous prendre la main ou de vous faire un câlin, par exemple. Soufflez. Pardonnez-vous.

Débriefing des jouaires

L'organisatrice vous donnera une liste de questions que vous vous poserez mutuellement. Ne vous interrompez pas, même si vous avez le sentiment de devoir vous justifier (vous pourrez le faire plus tard). L'important est de revenir dans une situation de bienveillance mutuelle et d'écoute, même si cela peut paraître compliqué à la fin du jeu.

- Comment ça va ?
- Y a-t-il quelque chose que tu veux me dire ?
- Que puis-je faire pour toi ?

- De quoi d'autre as-tu besoin ?

L'organisateur et l'organisatrice s'efforceront de répondre aux besoins du joueur ou de la joueuse, puis les laisseront seul·e·s quelques minutes s'ils sont d'accord. À l'issue de ces quelques minutes, iels s'isoleront chacun·e avec le joueur ou la joueuse et s'assureront que ça va et que le malaise a commencé à se dissiper.

Quand tout le monde sera d'accord, iels retourneront en voiture au premier appartement afin de procéder au debriefing collectif.

Debriefing des invité·e·s

Une vingtaine de minutes après le départ du joueur et de la joueuse, l'organisatrice demande à chacun·e de s'asseoir et de répondre, tour à tour et sans s'interrompre, aux questions suivantes.

- Comment vous sentez-vous ?
- Qu'avez-vous ressenti par rapport aux deux personnes qui jouaient pendant la soirée ?
- Y a-t-il quelque chose que vous voudriez partager ?
- Avez-vous besoin de quelque chose ?

Une fois le joueur et la joueuse revenu·e·s en compagnie des deux orgas qui les accompagnaient, nous passerons au debriefing collectif.

Debriefing collectif

Une fois tout le monde réuni, les choses peuvent revenir à la normale. Le joueur et la joueuse se sont débarrassé·e·s des contraintes de leurs personnages. Les invité·e·s peuvent leur demander comment iels vont et échanger là-dessus s'ils ont envie de partager. Afin de ne pas créer une ambiance oppressante mais d'essayer au contraire de revenir à un cadre rassurant, nous appliquerons la règle du lapin.

Règle du lapin

Quand une personne fait le signe du « lapin » avec ses doigts, chacun·e s'arrête immédiatement de parler et reproduit le signe jusqu'à ce que le silence soit fait. Cette règle est faite pour permettre à chacun·e de s'exprimer dans le calme, sans avoir à crier et dans un cadre le plus détendu possible.

Debrief Buddies

Tout le monde est susceptible de se sentir mal par rapport à cette soirée, y compris les invité·e·s et les organisateurs. C'est pourquoi, outre le joueur et la joueuse qui s'engagent à debriefer ensemble une semaine après, les invité·e·s et organisateurs forment des paires mixtes qui s'engagent mutuellement à s'enquérir du bien-être de l'autre une semaine après.

Rentrer chez soi

Il est fortement conseillé de ne pas rentrer seul·e, parce que les thèmes abordés durant le jeu sont susceptibles de provoquer, même si vous pensez que tout va bien, un malaise voire un sentiment de déprime. Si vous n'avez personne pour passer la nuit avec vous ou a minima vous raccompagner, il est possible de dormir dans un des deux appartements du jeu.

Merci d'avoir parcouru cette anthologie ! Si vous avez des retours, des commentaires ou que vous avez joué l'un des jeux proposés ici, n'hésitez pas à me contacter par mail : axiel@larpinprogress.com

GNistiquement,

— Axiel Cazeneuve