

# PRÉPARATION

Préparer son personnage pour le GN *Passage*

## Ateliers en autonomie

### Peser l'espace

**Deux semaines au moins avant le jeu**, les joueuses devront choisir certains objets associés à leur personnage et les ramener le jour du jeu. Cet « atelier » est destiné à donner plus de poids à l'espace du jeu (la chambre) et à épaissir les personnages, en leur donnant au passage des sujets de conversation favoris. **Les joueuses seront informées des éléments les unes des autres, et pourront en profiter pour créer des souvenirs et des relations inter-personnages en amont du jeu.**

Choisissez pour votre personnage les éléments suivants, et imaginez ce qu'ils représentent pour elle.

- ❖ Un livre, ou une série de livres, préféré. La date de publication n'a pas d'importance.
- ❖ Un morceau de musique ou un son.
- ❖ Un objet de petite taille (bibelot, boîte, figurine, bijou...)
- ❖ Un objet rassurant (peluche, coussin, plaid, écharpe...)



Art : Tsubasa-No-Kami (dA)

## Cartographie de l'intime

Cet atelier peut prendre la forme d'un journal intime, d'un dessin, d'une carte mentale... Il peut être mélangé avec l'atelier précédent. L'objet ainsi produit appartient à votre personnage, il fait partie de la fiction : toutefois, il peut, ou non, être présent en jeu. Votre personnage est-il du genre à partager son journal intime avec ses amies les plus proches, ou le garde-t-il jalousement ? En voici les éléments :

- ❖ Pour chacun des autres personnages, imaginez, de façon sommaire ou détaillée, les relations que votre personnage entretient avec.
- ❖ Imaginez quelques souvenirs, récents ou anciens, impliquant ou non d'autres personnages. N'hésitez pas à imaginer des expériences en lien avec leur condition d'adolescente (au féminin).
- ❖ Décrivez un ou plusieurs garçons avec qui votre personnage entretient une

relation plus ou moins distante : un ami de toujours, le beau gosse de la cour de récré à qui elle n'a jamais parlé, un personnage de *La Croisée des Mondes* dont elle s'est éperdument entichée...

### **Communiquer avec les autres joueuses vous aidera à rendre cohérente cette cartographie de l'intime.**

Certains personnages parmi ceux proposés ne seront pas incarnés en jeu, suivant les sessions et le nombre de joueuses : cependant, ils ont toute leur place dans l'arbre relationnel des autres personnages ! Certaines des filles du groupe n'auront simplement pas pu être présentes ce soir-là.

La cartographie de l'intime vous sera également utile pour répondre aux ateliers pré-jeu.



Le tableau de Sokka (*Avatar The Last Airbender*). Reconstitué par [guyguy34](#) sur [dA](#).

## Bien-être et sécurité émotionnelle

Avant de participer à un jeu comme *Passage*, il est important de connaître ses limites et de s'autoriser à les exprimer.

Demandez-vous **ce que vous venez chercher, de quoi vous avez peur, ce que vous voulez vivre, ce que vous ne voulez pas vivre, etc.** Plus vous êtes au clair avec vous-même, moins cette expérience comporte de risques.

Si vous avez des enjeux personnels avec le thème du jeu, par exemple aborder différemment des choses que vous avez vécues durant votre adolescence, il est important que vous les exprimiez clairement, par exemple en les écrivant en amont du jeu. Vous pouvez également mettre en place des stratégies pour aborder ces éléments-là en particulier, en sécurité et de façon délibérée : la *game designer* noire américaine Jonaya Kemper donne ainsi quelques conseils, librement traduits de notes prises lors d'une de ses interventions durant Knutpunkt 2018. Elle y parle de *bleed émancipatoire*. Le *bleed* est un terme utilisé pour qualifier le transfert d'émotions entre la joueuse et le personnage : par *bleed émancipatoire*, elle entend l'utilisation du phénomène de *bleed* pour avancer sur des enjeux personnels, notamment de libération (psychologique) de l'oppression pour les personnes subissant des discriminations.

- ❖ Identifiez ce que vous venez chercher.
- ❖ Faites des activités pré-GN pour susciter du pré-*bleed*. Écrivez sur le personnage, choisissez avec attention votre costume, sélectionnez de la musique ou lisez des livres que votre personnage a pu lire, etc. Utilisez des éléments visuels pour faire le

pont entre la vraie vie et la vie en jeu (par exemple, utilisez en jeu un accessoire qui a une valeur sentimentale forte pour vous dans la vraie vie). Les accessoires sont essentiels.

- ❖ « Pilotez » (*steer*) pour vous libérer. Si vous souhaitez vivre une expérience en particulier, parlez-en à vos co-joueuses. Durant et avant le GN, assurez-vous que tout va bien. Profitez de l'éphémère du jeu : faites ce que vous ne feriez pas hors de l'espace diégétique (*de la fiction*).
- ❖ Après le GN, faites montre de réflexivité. Effectuez une mise en récit narrative ou une auto-ethnographie, par exemple.

Les ateliers pré-jeu obligatoires vous aideront déjà à construire une proximité avec le personnage et à doser à quel point vous voulez mettre de vous-même dans votre personnage.

**N'hésitez pas à solliciter l'organisation pour que des choses soient mises en place pour vous aider** à explorer ce que vous venez chercher ou à vous sentir en sécurité. Si vous avez des recettes spécifiques qui vous aident à vous sentir mieux en cas de coup dur, nous pourrions probablement nous assurer que cette chose est disponible (ex : du chocolat noir, une musique en particulier...).

Et surtout : **prenez soin de vous ! 🌟 Le jeu n'est jamais plus important que les joueuses.** L'essentiel est que tout le monde se sente le mieux possible et prenne soin les unes des autres, même si ça signifie arrêter le jeu au bout de deux heures pour boire du chocolat chaud. :)