

**EN**

**VENIR AUX**

**MOTS**

Un jeu de rôle  
antifasciste basé  
sur des cartes  
pour 3 à 5 joueurs



***« La langue, comme performance de tout langage, n'est ni réactionnaire, ni progressiste ; elle est tout simplement : fasciste ; car le fascisme, ce n'est pas d'empêcher de dire, c'est d'obliger à dire. »***

***– Roland Barthes***

# AVANT-PROPOS

*Word War* a été écrit et publié pour un zine de JDR au profit d'actions antifascistes, *Postcards from Cable Street*. Si vous en avez la possibilité, je vous encourage à acheter le PDF sur itch.io ou la version papier sur Rook's Press.

## Concept

*Word War* est un court JDR basé sur des cartes pour environ 3 à 5 joueurs. Il est inspiré par l'affirmation de Roland Barthes selon laquelle toute langue est fasciste. Parce que sa structure détermine chacune de nos pensées et la possibilité de communiquer, la langue est oppressive et sert un certain pouvoir. De l'avis de Barthes, la seule manière de rendre le langage *anarchiste* – littéralement, sans commandement – est par la littérature, en jouant avec la langue et en changeant le sens.

La dynamique autour de la langue dans le militantisme politique est similaire : nous nous battons pour être intelligibles ou nous approprier les stigmates linguistiques. C'est pourquoi ce jeu place la lutte anti-fasciste (*a minima*, anti-autoritaire) dans le champ du langage. Au cours du jeu, deux équipes, les Militant·e·s et le Système, s'affrontent en supprimant et s'appropriant mutuellement des mots jusqu'à ce qu'un des deux camps ne soit plus capable d'exprimer son idéologie.

*Word War* est précédé par des **ateliers**. Durant ceux-ci, les joueurs définissent leur **réserve de mots**, dans laquelle ils piocheront durant le jeu pour défendre leurs idées ou promulguer des lois, ainsi que leur **idéologie**. Le jeu voit s'affronter les deux équipes autour des mesures clé qu'ils veulent appliquer ou des causes pour lesquelles ils se battent, sur le terrain de la langue. Un petit nombre de **cartes action** jouées chaque tour ajoutent un élément de gestion de risque.

**Le jeu n'est pas équitable** : le Système, quoique minoritaire, est favorisé (comme dans la vie).

## *Infos pratiques*

Le jeu est prévu pour **3 à 5 joueurs** (ajouter des joueurs est possible mais peut allonger significativement le jeu), divisé-e-s en deux équipes : **le Système** et **les Militant-e-s**. Il doit y avoir moins de personnes jouant le Système (ex : 3 Militant-e-s, 1 Système).

La durée de jeu dépend largement du nombre de joueurs, de la durée des ateliers, et d'à quel point les joueurs sont à l'aise avec la production de discours. Les ateliers peuvent mettre jusqu'à une heure pour cinq joueurs, et le jeu durer de trente minutes à deux heures.

Pour jouer à ce jeu, vous avez besoin :

- De **cartes actions** (imprimées ou notées sur des bouts de papier) : une de chaque par joueur.
- 15-30 morceaux de papier vierges par joueur et quelques stylos. Avoir deux couleurs de papier peut aider, sinon écrivez « S » ou « M » au dos selon l'équipe qui produit le mot.
- Une feuille par équipe sur laquelle sont listées les **mesures** à promulguer (Système) et les **causes** à défendre (Militant-e-s). Il s'agit de leur **idéologie**.

Espace de jeu :

- Deux piles de mot distinctes (mélangées chaque tour).
- Les cartes actions séparées, par joueur.
- Les affirmations, face cachée.
- Une pile de cartes écartées.

## *Ateliers*

Les ateliers aident à définir le monde du jeu, l'idéologie des équipes et les réserves de mots. Il peut être utile de prendre quelques minutes en amont du jeu pour discuter de quel type de Système et de Militant-e-s vous souhaitez jouer (bien que les Militant-e-s doivent s'adapter au Système, puisque leur

idéologie est définie en opposition à celui-ci).

## 1) La réserve de mots

La **réserve de mots** est le vocabulaire dans lesquels les joueurs vont piocher au cours du jeu pour défendre leur **idéologie**. À l'exception de quelques cartes laissées vides, qui pourront être complétées au cours du jeu, elle est définitive : par exemple, si le mot « homophobie » n'apparaît pas dans leur réserve, les Militant-e-s ne pourront pas l'utiliser pour désigner des mesures discriminatoires envers les personnes gaies et lesbiennes.

## 2) Le monde du jeu

Chaque Militant-e pose **jusqu'à 10 questions** au Système (s'il y a trois Militant-e-s ou plus, songez à écourter). Les questions doivent aider à tracer les contours de la société dans laquelle iels vivent : posez au moins des questions sur les aspects **sociaux, économiques et politiques**.

Répondez et posez des questions tour à tour (s'il y a plus d'un-e joueur Système), ou collaborez entièrement (dure plus longtemps, mais augmente la cohérence). Il est également possible de diviser les différents aspects entre les Militant-e-s.

Pour chaque question, le **Système écrit un ou deux mots-clés** (ou expressions courtes) sur un morceau de papier et l'ajoute à sa **réserve de mots**. En réaction, les **Militant-e-s peuvent ajouter un mot-clé** à leur réserve. La réaction ne peut que **reformuler**, dans leurs propres mots et selon leur vision, ce qui a été dit : **dans cette phase, iels ne définissent pas leur idéologie** (ex : si le Système écrit « préférence nationale », les Militant-e-s ne peuvent pas réagir par « internationalisme », qui est quelque chose de complètement différent, mais plutôt « xénophobie » ou un autre terme qui peut désigner le même phénomène selon un autre ensemble de valeurs).

Exemple :

*Militant-e-s : Quelle est votre position sur l'immigration ?*

*Système : Elle doit être limitée à ceux qui méritent de rejoindre notre grande nation.*

*Le Système écrit « Mérite », les Militant-e-s « Ethnocentrisme ».*

Ensuite, échangez les postures : le Système interroge à présent les Militant·e·s. S'il n'y a qu'un·e joueur pour le Système, iel pose **jusqu'à 15 questions**. (*Les Militant·e·s auront moins de mots : c'est fait pour !*)

Ajoutez environ **10 % de cartes-mots vierges** dans la réserve de chaque groupe pour leur permettre de s'adapter au cours du jeu (si vous piochez une carte-mot vierge, vous êtes libres d'ajouter un nouveau mot). Notez « S » sur chaque carte du Système, « M » sur celles des militant·e·s. Mélangez chaque réserve de mots et faites deux piles séparées.

Les joueurs peuvent prendre quelques minutes de clarification avant de poursuivre sur la suite de l'atelier.

### 3) Idéologie

Quand le monde du jeu est défini, chaque équipe écrit secrètement jusqu'à cinq **affirmations** sur une feuille à part, en pliant ou cachant de façon à pouvoir dévoiler une affirmation après l'autre durant la partie.

Pour le Système, les affirmations sont des **mesures** qu'il souhaite promulguer.

Pour les Militant·e·s, ce sont des **causes** qu'ils défendent.

Une affirmation correspond à un tour : il est possible d'adapter le nombre des affirmations au nombre de participant·e·s ou de jouer sur ce paramètre pour ajuster la durée du jeu.

En jeu, **les affirmations doivent être défendues en utilisant les mots disponibles**.

### *Cartes action*

À chaque tour, chaque joueur pose une **carte action, face cachée**. Chaque joueur peut poser une carte vierge s'il préfère ne rien faire.

Les cartes actions sont jouées secrètement et les joueurs ne doivent pas communiquer dessus.

Note : les cartes-mots supprimées sont toujours celles de la partie adverse.

Les cartes action pour les Militant·e·s sont :

- **Grève** – *Les travailleurs interrompent la production pour faire pression sur le Système.*

- **Manif** – *Les Militant-e-s font une manifestation ou happening pour se faire entendre.*
- **Carte vierge.**

Les cartes action pour le Système sont :

- **Répression** – *le Système envoie la police ou l'armée contre les Militant-e-s.*
- **Carte vierge.**

### 1) Grève

La carte Grève vise à **supprimer des cartes** de la réserve de mots du Système.

Si **tou-te-s les Militant-e-s jouent Grève au même tour**, le nombre de cartes supprimées est d'**1,5 fois le nombre de Militant-e-s** (arrondi au-dessous).

Si au moins un-e Militant-e, mais pas tou-te-s, joue « Grève » :

- Si le Système a joué **Répression**, il supprime **une carte-mot par Militant-e qui ne fait pas grève** ce tour-ci.
- Si le Système n'a pas utilisé la répression, **supprimez une carte-mot de sa réserve par Militant-e en grève.**

La répression n'a aucun effet en cas de grève générale.

### 2) Manif

La carte *Manif* permet de **recupérer des cartes** parmi celles écartées par le Système.

**Pour chaque carte Manif jouée ce tour**, les Militant-e-s parcourent la pile de cartes écartées et choisissent **une carte-mot**.

La **Répression** annule la manif et permet au Système de **recupérer une carte-mot écartée**.

### 3) Répression

La carte Répression est utile pour défendre le Système contre les Militant-e-s, mais elle doit être utilisée avec précaution.

**La répression doit être jouée par une majorité de jouaires du Système pour réussir** (si un-e sur deux jouaires Système joue Répression, elle n'a pas d'effet).



Si elle est jouée alors que les Militant-e-s n'ont joué aucune action, chaque Militant-e supprime une carte-mot au hasard pour chaque joueur du Système qui a joué Répression.

## *Discours*

Des discours sont produits chaque tour en utilisant des mots piochés dans la réserve. Il est évidemment possible d'ajouter des verbes, adverbes et autres termes permettant d'articuler, mais **aucun concept ou mot-clé ne peut être utilisé en dehors de la réserve de mots disponible**. Cette mécanique vise à simuler la difficulté d'exprimer une idéologie différente à travers la langue, qui est taillée sur les besoins des dominant-e-s.

Même quand il n'y a pas de condition de « victoire » ou « échec », faites de votre mieux pour produire des énoncés cohérents !

## *Déroulé du tour*

Il y a autant de **tours** que d'**affirmations** écrites durant les ateliers, plus un **tour d'introduction** dans lequel les joueurs présentent leur **idéologie**.

### **Tour d'introduction**

Les Militant-e-s, puis le Système, présentent leur **idéologie**, en s'appuyant sur leur réserve de mots sans restriction. Ils peuvent en révéler autant qu'ils le souhaitent sans divulguer précisément les **affirmations** écrites précédemment. Des mensonges par omission sont possibles (comment le Système pourrait-il faire sans ?), mais l'introduction doit fournir une bonne base pour les interactions durant le jeu.

Le temps de discours est divisé parmi les joueurs de chaque équipe. Il est possible de s'accorder sur le temps pris et sur ce que chacun-e dira.

### **Tours suivants**

1. Chaque joueur pioche **10 cartes-mots** (ou jusqu'à épuisement de la pile) dans leur réserve de mots.
2. Le Système **révèle 3 cartes au hasard** dans la main de chaque adversaire et **remplace** l'une de ces cartes par l'une des siennes. Les cartes remplacées peuvent être **écartées** ou **ajoutées à la main** du Système (*s'il y a deux joueurs Système ou plus, cette étape peut être*

*coopérative).*

3. **Sans se consulter**, chaque joueur joue une carte **Action**, face cachée, sur la table.
4. Une **affirmation** est révélée (alternativement par les Militant·e·s et le Système, en commençant par le Système).
5. Un·e joueur de l'équipe afférente fait le premier **discours**. Il peut être complété par d'autres membres. Les joueurs d'un même camp peuvent se concerter pour décider qui commence.
6. Les joueurs du camp opposé présentent des **objections**.
7. Les joueurs de l'équipe initiatrice conclut le tour. Un tour est terminé lorsque tou·te·s les joueurs se sont exprimé·e·s.
8. Les cartes écartées vont dans la pile correspondante (une seule pile pour les deux camps).
9. Les joueurs récupèrent leurs cartes action.

## *Gagner ou ne pas gagner*

- Pendant la phase de test, nous avons trouvé que le jeu était drôle et agréable à jouer sans avoir à décider qui « gagne ». Cependant, si vous préférez avoir des conditions de victoire, voici quelques suggestions :
- Décidez collectivement quel groupe a été le plus convaincant à chaque tour.
- Si les mots disponibles ne permettent pas de défendre l'affirmation, le tour est perdu.
- À la fin du jeu, comptez la proportion de mots de l'autre camp dans chaque réserve (ex : à la fin, seulement 30 % des mots du Système appartiennent aux Militant·e·s, pour 60 % de mots du Système dans la réserve des Militant·e·s).
- Un·e arbitre extérieur·e décide quel camp a été le plus convaincant chaque tour.
- etc.

*Merci d'avoir joué ! Je suis curieux-se de vos retours.  
N'hésitez pas à m'écrire :)*

*Contact : [axiel@larpinprogress.com](mailto:axiel@larpinprogress.com)*

-

*Citation et reproduction autorisées sous condition de citation et à  
l'exclusion d'usages commerciaux (CC-BY-NC).*

