

Bilan GNiales Aquitaine

4 et 5 mai 2013

Lieu : Espace culturel de Créon (33670)

Rappel de la présentation de la manifestation :

Rencontre autour du **Jeu de Rôle Grandeur Nature**, destinée à tous les **curieux, joueurs, organisateurs** et professionnels de l'**éducation**.

Découverte, échanges de savoirs, ateliers, conférences, expérimentations ludiques, retours sur expériences, photos et vidéos.

Objectifs :

- Proposer un cadre convivial,
- Favoriser échanges de savoirs et de pratiques,
- Permettre la rencontre entre réseaux et individus,
- Permettre la participation de publics adolescents et jeunes adultes.

Déroulement :

En préambule, je tiens à préciser que le programme a évolué en cours de manifestation, pour s'adapter aux demandes et à l'effectif, ne nécessitant pas systématiquement la mise en place de temps en parallèle.

Pour l'**ouverture** de cette première en Aquitaine, nous avons choisi d'attendre le plus longtemps possible avant de commencer, afin de permettre aux retardataires de ne rien rater. Vers 10h30 donc, les participants ont pu assister à la présentation des GNiales Aquitaine.

L'objectif de ce temps était de poser le cadre général dans lequel tout le reste s'inscrivait. Tout d'abord, il était important de rappeler l'approche « éducation populaire » prônée lors de l'événement : chacun a à apprendre à l'autre et de l'autre, les échanges sont horizontaux, personne ne détient la Vérité, pas de jugement. Deuxième point essentiel, partir d'un point commun, librement accepté par tous, quant à une définition du GN. La définition choisie pour l'occasion se voulait la plus simple et dépouillée possible, afin de fédérer autour du média et non de cliver autour des pratiques. Cette définition émane en droite ligne du Dogme 99 : le GN est une rencontre entre des personnes, qui à travers un rôle, interagissent dans un monde fictif. Les participants ont acquiescé, les conditions étaient créées pour que la rencontre ait lieu.

Le deuxième temps était un **micro GN zombis**, consistant à reproduire une expérimentation mise en place lors du Knutpunkt 2012, sachant que je n'y ai ni assisté, ni participé, ni n'ai lu de compte rendu. Ma seule base est un échange avec Guillaume Brandely d'Incarna, qui y a participé. L'expérience me semble suffisamment intéressante pour être copiée. Les buts poursuivis sont multiples : faciliter par l'expérience et pour les nouveaux joueurs, la compréhension de ce qu'est le GN ; en effet cette activité est bien plus physique que cérébrale, il me semblait plus pertinent de mettre en situation plutôt que d'intellectualiser et de conceptualiser le GN en l'expliquant. Le deuxième but visé est de renforcer encore la confiance de chacun dans le groupe, ce que le jeu et sa préparation étaient le mieux à même de réaliser. Le troisième but est de réussir à jouer sous une forme ultra minimaliste, correspondant à la définition annoncée en ouverture.

Après un appel à volontaires pour jouer les zombis, et pendant qu'ils se maquillaient, j'ai proposé aux joueurs « vivants » de faire quelques exercices, sur le modèle des ateliers pré-GN de P. Munthe-Kaas : un nœud humain, mettant les gens en contact physique tout en étant amusant, les pingouins et les flamands, favorisant de manière ludique la mise en jeu et l'autodérision, puis une série de lignes, afin de permettre aux différents groupes constitués spontanément par les joueurs de mieux définir les personnages et leurs relations aux autres. Pour finir cette préparation d'une trentaine de minutes, les joueurs ont eu accès à un grand nombre de photographies, ils pouvaient en choisir une et l'interpréter comme bon leur semblait par rapport à leur personnage. Il est clair que cette préparation aurait pu/dû être bien plus poussée dans l'optique d'un jeu plus long et plus immersif.

Les consignes données étaient claires : le but n'est pas de gagner ni de terrasser les zombis, mais d'incarner un personnage en relation avec d'autres lors d'une période de crise et d'extrême tension. Si un zombi touche un personnage, ce dernier est perdu et se transformera plus ou moins vite (à sa discrétion) en zombi. Les joueurs sont prévenus que l'armée va intervenir pour nettoyer la zone.

Le jeu commence alors par une alerte aux zombis, les personnages, présents en ce lieu car participant à différents séminaires, ont dès lors commencé à agir dans la peau de leur personnage. Petit à petit les zombis ont commencé se manifester en passant devant les portes vitrées de la salle, pour finir par s'y agglutiner et à entrer par la force du nombre (une dizaine)... Le jeu se poursuit un moment pour permettre à chacun d'explorer son personnage et les relations en cours. Enfin, armé d'un Nerf automatique, un militaire pénètre dans la zone et abat zombis et personnages, selon le sacro-saint principe de précaution.

Etant organisateur de ce micro jeu, je n'ai pu en avoir qu'un regard extérieur, forcément frustrant. Je pense néanmoins que l'expérience a porté quelques fruits : le groupe était constitué autour du jeu et pour la durée du week-end, les participants

avaient visiblement pris un certain plaisir et j'avais pu leur montrer l'utilité des ateliers pré-GN dans la création de personnages et la constitution d'un groupe de jeu de confiance.

Après le déjeuner, Pierre-Jean Marty (directeur collège Clysthène, établissement FESPI), Philippe Wagner et Laurent Séré (Police nationale) nous ont proposé un retour sur une **collaboration entre l'éducation nationale et la police nationale**. Philippe et Laurent ont mis en place une véritable enquête autour de la disparition d'un des professeurs (fictif). Les collégiens, par groupes mixtes de la 6ème à la 3ème, ont suivi toutes les étapes d'une enquête en constituant le dossier d'instruction de l'affaire, prêt à être utilisé par les magistrats de la cour. Un grand succès au collège et un très vif intérêt des participants aux GNiales Aquitaine. Les élèves ont notamment relevé des empreintes sans polluer la scène de crime, fait des analyse chromatographiques, ont mis en évidence des traces d'ADN et les ont analysées, ont questionné et entendu les suspects, mené une enquête de voisinage...

Le média GN a été ici utilisé comme un outil pédagogique, conservant cependant un fort potentiel ludique, les matières abordées passant mieux ainsi que sous forme de cours magistraux.

Joséphine Verneuil nous a ensuite présenté un outil informatique libre de **génération de cryptage**, permettant de gérer les compétences efficacement et de manière fluide en jeu. Un système de cartes cryptées à imprimer et à joindre aux éléments de jeu, fonctionnant avec un calque également imprimé, permettant le décryptage d'informations par superposition.

Puis Lila Clairence nous a proposé un retour sur sa participation au **Knutepunkt 2013** (convention de GN des pays nordiques), temps auquel je n'ai malheureusement pas pu assister.

En parallèle, Marc Bagur proposait un **retour sur expérience**, ayant tenté pendant six ans de trouver un modèle économique viable avec la société **faeria-events**. Là encore je n'ai pu assister à l'ensemble de l'intervention. J'espère ne pas trahir complètement sa parole en énonçant le fait que ce qui est possible par la force motrice associative et inter associative, ne l'est plus dès que des considérations de maîtrise des coûts (salariaux notamment) et de bénéfice entrent en ligne de compte.

Lors du dernier temps de l'après midi, j'ai proposé une présentation du **GN ados** que j'organise au sein de l'association Loisirs Jeunes en Créonnais. Pour faire d'une pierre deux coups, j'ai choisi de passer par la table de mixage du GN pour la

présentation. J'ai d'ailleurs encouragé les organisateurs à utiliser cet outil dans le but de faciliter les échanges et la compréhension entre organisateurs.

Le soir, l'association En quête de rêves (24), par le biais de son président Miguel Wetter, a proposé aux participants (une vingtaine) le huis-clos « **qui veut tuer la fédération** », une rencontre toute soviétique de dignitaires lancés en pleine chasse aux sorcières. Au programme : intrigues, coups fourrés, accusations publiques et auto critiques, quelques exécutions également, bien entendu. A noter que les six adolescents (participants du GN ados) qui nous aidaient sur la manifestation, ont pu participer à ce huis clos.

En parallèle, j'ai proposé à huit participants de jouer le **Jeepform « Into the wild »**. L'ayant moi-même joué lors des GNiales France, je me suis efforcé de reproduire le discours de mise en jeu des créateurs/organisateur, tel qu'ils nous l'avaient présenté à l'occasion, notamment la consigne de ne pas craindre, voire d'explorer l'ennui. Le résultat a été sensiblement identique à ce que nous avons pu jouer à Paris : peu d'ennui et beaucoup de jeu et de rires. Plusieurs possibilités : ai-je malgré moi pollué le jeu ? Les français préfèrent ils rire plutôt que d'explorer des formes plus sombres et tragiques ? Les retours des joueurs allaient plutôt dans ce sens, et de l'avis général, il n'est pas très ludique/amusant de jouer l'ennui.

A noter que j'ai pris certaines libertés avec le format initial (2x 1h) car une des participantes devait partir au bout d'une heure trente de jeu. La partie s'est donc déroulée en un seul acte, avec d'emblée l'utilisation des outils du jeepform. Les joueurs et le public étaient ravis.

Dans la foulée, Lila Clairence nous a proposé de tester une forme de jeu encore plus légère, le **Live Action Pocket Play (LAPP)**. Le matériel de jeu est constitué de cartes de personnages détaillant la vie et le profil de chacun et de cartes « ce qui se passe en ville » (les gros titres des journaux ou des faits divers). Le point de départ pour les six joueurs : nous nous retrouvons dans notre bistrot favori, nous sommes vieux et de très vieux amis, l'un des nôtres vient de décéder et nous venons d'assister à son enterrement. Dès que deux personnages quittent la table pour quelque raison que ce soit, le tableau s'achève, un des joueurs choisit de décéder et les survivants se retrouvent à nouveau pour évoquer la mémoire du défunt. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Le jeu se termine par le jeu d'une scène de la bande de copains alors qu'ils avaient une vingtaine d'années. Un grand moment de rires et de plaisir, absolument pas dans le pathos.

Le dimanche matin, Olivier Artaud et Eric Collet proposent une conférence sur comment **symboliser les armes à feu en GN**. L'auditoire est enthousiaste, la démonstration spectaculaire. Les intervenants abordent les risques mais également les contraintes juridiques liées à l'emploi de certains matériels. L'objectif étant de

mettre en avant une sécurité maximale associée à un effet immersif et/ou ludique, en fonction des choix des organisateurs.

Olivier Artaud enchaîne sur **l'effet Bleed** en GN, c'est-à-dire la porosité existant entre le joueur et son personnage et toutes les interactions entre eux à prendre en compte quand on organise un GN. Le sujet est très intéressant et permet à chacun de théoriser ce qu'il connaît déjà et de mettre limites et garde fous où il le souhaite, mais en conscience.

Vient alors le moment du bilan de ces premières GNiales Aquitaine. Les participants sont ravis et souhaitent que la manifestation soit reconduite l'an prochain.

Les GNiales Aquitaine en chiffres :

Une cinquantaine de participants au plus fort du week-end.

20 participants (40%) de moins de 25 ans, dont 6 mineurs (8%, GN ados)

4 jeunes de moins de 25 ans n'avaient jamais fait de GN, ils ont hâte d'y remédier.

Des participants venant de 9 départements : Gironde, Landes, Dordogne, Pyrénées Atlantique, Hautes Pyrénées, Haute Vienne, Haute Garonne, Hauts de Seine et Loire Atlantique.

L'organisation matérielle :

L'espace culturel de Créon est bien adapté à l'accueil de cette manifestation mais peut accueillir un maximum de 3 ateliers/conférences en parallèle.

Le gros bémol a été l'inscription pour les repas. En effet, ces inscriptions se sont déroulées « à l'ancienne » (téléphone, facebook, estimation et approximation) ce qui a inévitablement conduit à un écart entre les repas commandés au traiteur et la réalité des personnes présentes. Nous réfléchissons pour l'an prochain à utiliser un système d'inscriptions et règlement en ligne, bien plus précis.

Cinq personnes ont été accueillies en couchsurfing, hébergement chez l'habitant, plus convivial et moins onéreux.