



LES RENCONTRES LUDIQUES

LA MÉTHODE GNS (GAMING NARRATIONISME SIMULATIONNISME) DANS LE JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE

PRÉSENTATION DE L'ATELIER

- Atelier guidé - 3 h
- animateur : Julien Perotin (Grenoble)
- 9 participant.e.s venant de ludothèques, de maisons des jeux, d'associations socioculturelles ou territoriales.

Objectif DE L'ATELIER

Découvrir la méthode GNS dans le jeu grandeur nature.

PRODUCTION DE L'ATELIER

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

L'animateur a commencé par définir le jeu grandeur nature, pour que les participant.e.s puissent ensuite s'interroger sur ce que pouvait être le GNS.

À travers un jeu de rôle, Julien a cherché à faire émerger les différents aspects du GNS. Il a cependant été nécessaire de définir plus complètement ce qu'est un jeu de rôle grandeur nature. Presque tout les participant.e.s étaient novices en la matière.

DÉFINITION DU JEU GRANDEUR NATURE

- Le jeu grandeur nature est un jeu où il y a une interprétation par les joueurs et les joueuses (un personnage avec son identité, son costume, etc.)
- Il n'y a pas de personnes extérieures. Toutes et tous les participant.e.s sont des joueurs et des joueuses
- le jeu fonctionne grâce à des règles de simulation (par ex. un combat)
- les lieux où se déroule le jeu sont importants (par ex. un château, une maison abandonnée, etc.)
- il n'y a pas le but de gagner ou de perdre, mais l'important est de jouer.

LA MISE EN PLACE D'UN JEU GRANDEUR NATURE

Tout débute avec des porteurs et des porteuses de projets, autrement dit les organisateurs et les organisatrice du jeu grandeur nature. Ce groupe crée :

> **des personnages** qui ont

- **un rôle** (background). *Par ex. mon père est mort dans un incendie et dès que je vois du feu, j'ai peur et je m'enfuis.*
- **un objectif**. *Par ex. retrouver ce que mon père m'a laissé à sa mort et que mon voisin m'a volé.*

- **une ou plusieurs compétences.** Par ex. *je suis serrurière et je peux ouvrir n'importe quel cadenas.*

> **un scénario.** Il y a une scène, une histoire avec une fin ou plusieurs fins, un temps de jeu (le jeu dure-t-il 5 heures ou 72 heures ?).

> **un lieu.** Il peut être tout à fait banal (une salle réaménagée, décorée, etc.), mais la plupart du temps il s'agit de lieux insolites (un château, une décharge, une ville, etc.).

> **une culture.** Il s'agit de l'univers du jeu et ses règles (Par ex. si je te tape sur le bras est-ce que tu le perds ou est-ce que tu perds des points de vie ?)

À partir de là, les organisateurs et les organisatrices doivent trouver le lieu, les joueurs et les joueuses (un plan de communication) et gérer la logistique qui peut aller de préparer le matériel, à organiser les repas pour 110 personnes pendant 3 jours.

Pendant le jeu, les personnes participantes peuvent avoir trois rôles différents :

- **MJ (Maître ou Maîtresse du Jeu):** ce sont les garant.e.s du cadre et doivent pouvoir répondre aux questions des joueurs et joueuses.
- **joueurs ou joueuses**
- **PNJ (un Personnage Non Joueur).** Dirigé.e par l'organisateur ou l'organisatrice(MJ), il ou elle peut être figurant.e (« faire partie du décor »), préparer des scènes (Par ex. préparer le terrain pour cacher un trésor), gérer la logistique (Par ex. être de corvée de pomme de terre), créer une ambiance (Par ex. conduire une grue transformée en dragon), etc.

En Scandinavie, les organisateurs, les organisatrices (MJ) et les PNJ connaissent l'ensemble du scénario. En France, les organisateurs et les organisatrices(MJ) connaissent le scénario, mais les PNJ n'en connaissent que des bribes.

En Scandinavie et en Belgique, on peut jouer à un jeu grandeur nature en plusieurs fois, à différents moments. Commencer un weekend et finir un autre. En France, le jeu ne se jouent qu'en une seule fois du moment T1 au moment T2. Par contre un jeu grandeur nature peut-être rejoué plusieurs fois.

DÉFINITION DE LA MÉTHODE GNS

Jouer ce n'est pas que suivre les règles !

Selon Colas Duflo il y a dans le jeu :

- **les règles constitutives** : « celles qui forment un système et rendent possible un certain type d'activité. En constituant le jeu, elles le produisent. L'ensemble de ces règles définit le jeu et le crée tout en réglant son usage. » On les apparente aux règles du jeu, aux règles d'explication du jeu
- **les règles régulatrices** que les joueurs ou les joueuses se fixent eux-même ou elles-même. Par ex. « il s'agit d'une partie où l'on joue pour la compétition », « on joue aujourd'hui simplement pour être ensemble et passer un bon moment » ; implicitement, on joue à fond la stratégie et tout est permis, ou alors on joue tranquillement et on n'est pas dans un esprit de compétition à fond, on peut aider les autres, etc.

Peter Bockmann a développé la théorie du GNS (Gaming Narrationisme Simulationnisme) qui s'apparente quelque peu aux règles régulatrices. Cette théorie indique que chaque joueur et chaque joueuse, quand il ou elle s'implique dans un jeu de rôle grandeur nature, va valoriser soit :

- **le narrativiste.** Ce style valorise la création d'une histoire satisfaisante à travers les actions à l'intérieur de la partie. Plusieurs sortes d'histoires peuvent être perçues comme satisfaisantes, en fonction des goûts

personnels, ce qui va de l'extravagante action pulp au drame psychologique réaliste. C'est le résultat final de l'histoire qui compte.

- **le ludiste.** Ce style valorise la création de défi digne de ce nom aux joueurs et joueuses (et non aux PJ). Ce défi peut être du combat tactique, des énigmes à résoudre par l'intelligence, de la politique, ou n'importe quoi d'autre. Les joueurs et les joueuses vont tenter de résoudre les problèmes auxquels ils ou elles sont confronté.e.s, et en retour le ou la MJ fera en sorte qu'il soit possible de surmonter l'obstacle si les joueurs ou joueuses agissent intelligemment dans les limites du contrat.
- **le simulationniste.** Ce style veut que les événements en cours de partie soient résolus seulement à partir d'éléments internes à l'univers de jeu, sans qu'aucune considération de métajeu ne vienne affecter la décision. Ainsi, un ou une MJ complètement simulationniste ne trafiquera pas les résultats pour sauver les joueurs et les joueuses, pour sauver son intrigue et ne modifiera même pas des faits inconnus d'elles et d'eux. Un ou une MJ peut utiliser des considérations de métajeu pour répondre à des questions de métajeu (comme qui jouera quel personnage, doit-on interpréter une conversation mot pour mot, etc.), mais pour résoudre les événements du jeu proprement dits, il ou elle ne se basera sur ce qui se passerait « réellement ».

Peter Bockmann dans sa théorie du GNS met en avant que **chaque joueur ou joueuse va être plutôt dans le G (le Gaming, c'est à dire le ludiste), le N (Narrationisme, c'est à dire le narrativiste) ou le S (Simulationnisme). Cependant, un joueur ou une même joueuse va pouvoir, durant le jeu, passer du G, au N, au S.** Par ex. un joueur ou une joueuse basé.e sur le S (*qui se met dans la peau d'un.e chevalier, créé son costume en cotte de mailles, cherche une épée que personne d'autre n'aura*) va faire évoluer durant la partie son personnage au maximum, dans son rôle de théâtre, en apportant des plus à son costume, etc. Toutefois, ce n'est pas pour ça qu'à un moment dans le jeu, il ou elle n'est pas en attente de rencontrer un.e adversaire de taille (par ex. un dragon) et va devoir faire un combat fou pour pouvoir avancer. Même si il ou elle est plus S « de base », il ou elle attend tout de même quelque chose du G et du N. Peter Bockmann rappelle donc que lorsque l'on organise un jeu grandeur nature, il faut avoir conscience que les attentes des joueurs et des joueuses varient pendant le jeu, entre le G, le N et le S. Cela permet d'éviter la frustration des joueurs et des joueuses et d'éviter que ces dernier.e.s ne fassent du hors-jeu. Le hors-jeu étant lorsque deux joueurs ou joueuses sortent du jeu sans vraiment le dire, lorsque « les bulles du jeu » de l'un.e et de l'autre ne peuvent pas s'entendre (par ex. l'un.e est en train de résoudre une énigme et un autre joueur ou une autre joueuse veut absolument se battre. Les deux moments et les attentes ne sont pas compatibles).

Il faut prendre cette théorie dans le sens d'idéal (wébérien), comme un niveau de jeu non atteignable et qui représenterait le joueur ou la joueuse, le ou la plus extrême qu'il puisse exister dans ce genre de pratique.

QUESTIONS/RÉPONSES SUITE À CES PREMIÈRES DÉFINITIONS

Où est la limite entre le grand jeu et le jeu de rôle ?

À partir du moment où il y a théâtralisation. Il existe une fédération de jeux de rôle depuis 1995 et depuis 2010 il y a une licence. Cette fédération reconnaît qu'il y a jeu de rôle à partir du moment où le jeu est scénarisé.

Est-ce que l'Airsoft et le Pain Ball sont des jeux grandeur nature ?

Selon la fédération française du jeu de rôle, oui. Mais à partir du moment où il n'y a pas vraiment de rôle défini (une équipe A contre une équipe B), y a-t-il vraiment jeux de rôle ?

Sur les gros jeux grandeur nature, comment prend-on en compte les besoins physiologiques ?

Pour certains, on stoppe le jeu, alors que pour d'autres ça fait parti du jeu (par ex. on s'arrête de jouer pour dormir ou d'autres font des tours de garde pour ne pas être attaqué.e.s). Pour certaines personnes le jeu grandeur nature, c'est vraiment sortir de son quotidien. Elles mettent leur vie entre parenthèses. Par ex. leurs objets personnels mis dans un sac qui ne sera pas ouvert pendant tout le jeu.

Qui sont les joueurs et les joueuse de jeu grandeur nature

Aujourd'hui, il y a environ 22 000 joueurs et joueuses qui jouent au moins 2 fois par an (au minimum sur une Murder). Les 2/3 sont des hommes. La plupart des filles sont là pour l'ambiance et ne sont pas des gameuses. Aujourd'hui, certaines associations (par ex. Rêves de jeux, à Lyon) organisent des centres de vacances jeux grandeurs natures. Plusieurs associations cherchent également à ouvrir leurs jeux aux enfants et aux familles afin d'être plus reconnues par le grand public et de démystifier cette pratique.

Est-ce que les joueurs ou les joueuses de jeu de rôle grandeur nature sont les mêmes que ceux ou celles de jeu de rôle sur table (les rôlistes) ?

La plupart des rôlistes considèrent les joueurs et joueuses de jeu de rôle grandeur nature, comme déviant.e.s et pensent que ce sont eux et elles qui jouent au jeu « pur ». Les rôlistes marginalisent le jeu de rôle grandeur nature.

Est-il facile de participer à un jeu de rôle grandeur nature ?

Non. Pour les gros jeux de rôle grandeur nature, ce n'est pas facile, si l'on n'est pas accompagné.e ou initié.e. Il faut vraiment avoir un certain état d'esprit et comprendre le déroulement.

Par contre pour les plus petits jeux (Par ex. une Murder party, un Cluédo géant) il n'y a aucun problème.

Sommes-nous dans une société qui réinfantilise les adultes et qui demande aux enfants d'être de plus en plus tôt dans le réel. Les adultes font des jeux de rôle même à travers les programmes TV, alors qu'on demande aux enfants d'avoir un portable, etc.

CONCLUSION

Le jeu grandeur nature est une continuation du jeu symbolique. Il permet aux adultes de « tester une société », de la vivre ensemble, de jouer un rôle complètement différent de celui ou de celle qu'on est dans la vie, pour « voir ce que ça fait ».

Les jeux sont de plus en plus cadrés. Le jeu grandeur nature a maintenant plus de 30 ans. Par la réflexion et le travail de recul qui est fait, l'activité évolue continuellement et le cadre est de plus en plus réfléchi et pensé.

BIBLIOGRAPHIE

SITES

- <http://www.electro-gn.com/>
- <http://ptgptb.free.fr/>
- <http://pp-gn.blogspot.fr/>

AUTRES RESSOURCES

Quelques Murder party faciles pour démarrer : *Beverly Hills*, *Ovnie mal qui soit y pense*, *Meurtre à Casablanca*.